

## Editorial Revista Lúdicamente Nº 11 Juegos, juguetes y dispositivos tecnológicos.

*Editoras*

**Cita:** Editorial Revista Lúdicamente Nº 11 Juegos, juguetes y dispositivos tecnológicos. En Revista *Lúdicamente*, Vol. 6, N°11, Año 2017 Mayo, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Esta nueva edición de *Lúdicamente*, la número 11, nos encuentra con una serie de textos muy interesante para reflexionar sobre los niños, las niñas y las nuevas tecnologías. La variedad de temas y de aproximaciones que se despliegan en esta publicación da cuenta de la riqueza del tema y de las preguntas que diversos investigadores se hacen al respecto. El artículo de Ibarrola aborda el juego "Pokémon Go" con una etnografía interesante para dar cuenta de un nuevo dispositivo lúdico. El texto de Kopp presenta un proyecto de investigación sobre deportes electrónicos, jugadores y perspectivas de abordaje. Philippette nos introduce al mundo de los juegos de rol multijugador (MMORPG) con un texto organizado en torno a una etnografía de usos y de personalización de las pantallas. El último artículo de la sección, de Escalona Pardo, Calderón y Dobbins Sánchez presentan una propuesta de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en Cuba. Estos cuatro artículos componen el núcleo central de esta edición y son completados por una reseña del libro *Cuerpo, Educación y política* (Galak y Gambarotta, comps.) escrita por Agustina Romero. Esta convocatoria superó ampliamente nuestras expectativas, por la amplitud de temáticas, abordajes y experiencias. Esperamos que la disfruten.