



**Editores**

ANTONIO PALACIOS-RODRÍGUEZ

NOELIA PÉREZ-RODRÍGUEZ

ÓSCAR GALLEGO-PÉREZ

MANUEL SERRANO-HIDALGO

*Universidad de Sevilla*

**HACIA UNA EDUCACIÓN  
DIGITAL Y CIUDADANA**

**RETOS Y EXPERIENCIAS**

 *Dykinson, S.L.*

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con Cedro a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 917021970/932720407

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial  
Para mayor información, véase [www.dykinson.com/quienes\\_somos](http://www.dykinson.com/quienes_somos)

© Copyright by  
Los autores  
Madrid, 2025

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 – 28015 Madrid  
Teléfono (+34) 91544 28 46 – (+34) 91544 28 69  
e-mail: [info@dykinson.com](mailto:info@dykinson.com)  
<http://www.dykinson.es>  
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 979-13-7006-026-8  
DOI: <https://doi.org/10.14679/4020>

Preimpresión por:  
Besing Servicios Gráficos S.L.  
[besingsg@gmail.com](mailto:besingsg@gmail.com)

# Colección “Visiones de la tecnología educativa desde España e Iberoamérica”

## Directores

Julio Cabero Almenara (Universidad de Sevilla)  
M. Paz Prendes Espinosa (Universidad de Murcia)  
Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga)

## Comité editorial

|  |  |
|--|--|
| Adolfina Pérez i Garcías<br>(Universidad de las Islas Baleares-España)                                 | Jordí Adell Segura<br>(Universitat Jaume I-España)                     |
| Alberto Eli Patiño Rivera<br>(Pontificia Universidad Católica del Perú-Perú)                           | José María Ferenández Batanero<br>(Universidad de Sevilla-España)      |
| Ana María Ortiz Colón<br>(Universidad de Jaén-España)  | Juan Manuel Trujillo Torres<br>(Universidad de Granada-España)         |
| Antonio Bartolomé Pina<br>(Universitat de Barcelona-España)  | Juan Silva Quiroz<br>(Universidad de Santiago de Chile-Chile)          |
| Beatriz Cebreiro López<br>(Universidad de Santiago de Compostela-España)                               | Julio Barroso Osuna<br>(Universidad de Sevilla-España)                 |
| Carlos Castaño Garrido<br>(Universidad del País Vasco-España)  | Luisa María Torres Barzabal<br>(Universidad Pablo Olavide - España)    |
| Carmen Llorente Cejudo<br>(Universidad de Sevilla-España)  | Manuel Cebrián de la Cerna<br>(Universidad de Málaga-España)           |
| Fernando Leal Ríos<br>(Universidad Autónoma de Tamaulipas-México)                                      | Manuel Serrano Hidalgo<br>(Universidad de Sevilla-España)              |
| Inmaculada Aznar Díaz<br>(Universidad de Granada-España)   | Margarida Lucas<br>(Universidad de Aveiro-Portugal)                    |
| Isabel Gutiérrez Porlán<br>(Universidad de Murcia-España)  | Marta Lucía Orellana<br>(Universidad Autónoma de Bucaramanga-Colombia) |
| Ivanovna Milkwaya Cruz Pichardo<br>(Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra-<br>R. Dominicana) | Mercé Gisbert Cervera<br>(Universidad Rovira y Virgili-España)         |
| Jackson Colares da Silva<br>(Universidad del Amazonas-Brasil)  | Rosabel Roig Vila<br>(Universidad de Alicante-España)                  |
| Jesús Salinas Ibáñez<br>(Universidad de las Islas Baleares-España)                                     | Verónica Marín Díaz<br>(Universidad de Córdoba-España)                 |
|  | Xavier Carrera Farrán<br>(Universidad de Lleida-España)                |

La colección “Visiones de la Tecnología Educativa desde España y Latinoamérica”, está impulsada por el “Grupo de Investigación Didáctica” de la Universidad de Sevilla, la asociación “EDUTEC” y el “Instituto Andaluz de Investigación en Tecnología Educativa”. La finalidad de esta colección es contribuir a la divulgación de los hallazgos, reflexiones y prácticas que se están desarrollando en el contexto educativo iberoamericano sobre la Tecnología Educativa y el uso de las tecnologías emergentes, así como sus aplicaciones y potencial en la formación.

# ÍNDICE

|  |     |
|--|-----|
| PRÓLOGO .....  | 8   |
| APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y COMPETENCIAS PROFESIONALES EN EDUCACIÓN SUPERIOR, A TRAVÉS DE SIMULADORES DE NEGOCIO .....   | 12  |
| HISTORIAS INFANTILES ILUSTRADAS CON IA .....   | 27  |
| DISEÑO DE ESCAPE ROOMS PARA LA MEJORA DEL RENDIMIENTO DE FUTUROS PROFESORES DE EDUCACIÓN PRIMARIA .....  | 56  |
| USO DE EDPUZZLE PARA LA ENSEÑANZA DE MODELOS PEDAGÓGICOS EN EDUCACIÓN FÍSICA: EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DEL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA .....         | 76  |
| EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS Y EL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS A TRAVÉS DE LOS CUENTOS DRAMATIZADOS .....  | 94  |
| METODOLOGÍA FLIPPED CLASSROOM Y ENGAGEMENT ENTRE ALUMNADO DE POSGRADO .....  | 108 |
| SATISFACCIÓN DEL ALUMNADO SOBRE LA METODOLOGÍA FLIPPED CLASSROOM Y NIVEL DE ENGAGEMENT .....   | 124 |
| INNOVACIÓN EDUCATIVA EN DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO MEDIANTE SISTEMAS DE RESPUESTA INMEDIATA PARA LA ELABORACIÓN COLABORATIVA DE UN MAPA MENTAL ..... | 140 |
| EFFECTOS ACADÉMICOS DE LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN FUTUROS PROFESORES EN UN ENTORNO DE ENSEÑANZA ONLINE .....                    | 164 |
| COLABORANDO Y DIVIRTIÉNDOSE: APRENDIZAJE ACTIVO EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES .....   | 184 |
| PROMOCIÓN DEL ESTILO DE VIDA MEDITERRÁNEOS SALUDABLES Y SOSTENIBLES EN NIÑOS Y ADOLESCENTES MEDIANTE JUEGOS EDUCATIVOS DIGITALES- PROYECTO DELICIOUS .....             | 201 |
| PENSAMIENTO CREATIVO, ASOCIACIONES REMOTAS E IMÁGENES GENERATIVAS. UNA PROPUESTA EXPERIENCIAL EN EL CONTEXTO DE LA DOCENCIA EN BELLAS ARTES .....                      | 218 |

|  |     |
|--|-----|
| EVALUACIÓN DE LA CONDICIÓN FÍSICA, ESTRÉS, ANSIEDAD Y DEPRESIÓN:<br>FORMANDO A FUTUROS DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA A TRAVÉS DEL JUEGO<br>Y EL TELÉFONO MÓVIL .....  | 238 |
| TRANSFORMANDO EL APRENDIZAJE EN LAS CIENCIAS BIOLÓGICAS: CANVA COMO<br>HERRAMIENTA INNOVADORA PARA LA CREACIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS<br>VISUALMENTE ATRACTIVOS..... | 254 |
| APROXIMANDO EXPERIENCIAS LÚDICAS EN LA UNIVERSIDAD A DISTANCIA.....  | 277 |
| “THE SEARCH” UN JUEGO DESARROLLADO PARA FOMENTAR LA LITERACIDAD<br>CRÍTICA DIGITAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA.....  | 295 |
| CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍA EN EL AULA: USO DE CANCIONES Y GAMIFICACIÓN<br>PARA LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL .....  | 320 |
| LOS VIDEOJUEGOS EN LA ENSEÑANZA DE LA MEMORIA, LA HISTORIA Y SUS FUENTES<br>.....  | 339 |

# PRÓLOGO

**Antonio Palacios-Rodríguez, Noelia Pérez-Rodríguez, Óscar Gallego-Pérez y Manuel Serrano-Hidalgo**

Universidad de Sevilla

En una era marcada por la digitalización, la tecnología educativa emerge como un recurso fundamental para abordar los retos de la sociedad contemporánea. Este libro es una contribución al análisis y la práctica de la tecnología en el ámbito educativo, explorando cómo sus aplicaciones pueden fomentar una ciudadanía más crítica, activa y responsable. Con un enfoque centrado en la investigación, las páginas que siguen ofrecen un recorrido por los diversos escenarios en los que la tecnología no solo transforma la educación, sino también redefine las competencias y valores esenciales para la participación ciudadana en el siglo XXI.

La tecnología educativa ya no es una simple herramienta auxiliar para el aprendizaje; se ha convertido en un eje transversal que conecta disciplinas, fomenta habilidades transversales y promueve una pedagogía basada en la colaboración y la innovación. Este libro presenta un mosaico de experiencias e investigaciones que ponen de manifiesto cómo las herramientas digitales, desde simuladores hasta entornos virtuales de aprendizaje, pueden ser empleadas para construir una ciudadanía más informada y empática. Sin embargo, también nos recuerda que la tecnología no es un fin en sí misma, sino un medio que debe ser guiado por principios éticos y objetivos educativos claros.

Una de las principales fortalezas de este libro radica en su capacidad para vincular la teoría y la práctica. Los autores no solo analizan conceptos clave

como la alfabetización digital, el pensamiento crítico y la inclusión, sino que también ofrecen ejemplos concretos de cómo estas ideas se materializan en entornos educativos reales. Desde estudios de caso sobre la aplicación de inteligencia artificial en el aula hasta investigaciones sobre el impacto de la realidad aumentada en la motivación del alumnado, cada capítulo refleja el potencial de la investigación para informar y transformar la práctica educativa.

La investigación desempeña un papel crucial en este contexto, ya que permite no solo evaluar la eficacia de las herramientas tecnológicas, sino también explorar sus implicaciones sociales, éticas y políticas. En un mundo donde los algoritmos moldean nuestras decisiones y las redes sociales influyen en el discurso público, es imprescindible que la educación prepare a los estudiantes para navegar por estos entornos con un enfoque crítico. Los capítulos que componen este libro destacan la importancia de formar ciudadanos digitales capaces de analizar información, cuestionar la veracidad de los datos y participar activamente en la construcción de una sociedad más equitativa y transparente.

Además de ofrecer una visión amplia de las oportunidades que brinda la tecnología educativa, este libro también aborda los desafíos inherentes a su implementación. Entre ellos, se encuentran la brecha digital, la formación docente y las tensiones éticas relacionadas con el uso de datos personales. Estos desafíos nos recuerdan que la integración de la tecnología en la educación no es un proceso lineal ni exento de complejidad, pero también subrayan la necesidad de una investigación continua que garantice una implementación informada y equitativa.

Uno de los aspectos más destacados de esta obra es su compromiso con la inclusión y la equidad. A lo largo de sus páginas, los autores presentan estrategias para garantizar que la tecnología educativa esté al servicio de todos los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico, sus capacidades o su ubicación geográfica. Este enfoque inclusivo es esencial para construir una ciudadanía global que valore la diversidad y promueva la justicia social.

En este sentido, la ciudadanía es concebida no solo como un conjunto de derechos y deberes, sino como una competencia dinámica que se construye y se ejerce en los entornos digitales y presenciales. Los estudiantes de hoy son los líderes de mañana, y su capacidad para participar de manera activa, crítica y responsable en la sociedad dependerá en gran medida de las oportunidades que tengan para desarrollar estas habilidades en el aula. Este libro nos invita a repensar el papel de la educación en este proceso y a considerar cómo las tecnologías emergentes pueden facilitarlos.

En última instancia, este libro es un llamado a la acción. Nos insta a adoptar una perspectiva holística que integre la investigación, la práctica y la reflexión ética para garantizar que la tecnología educativa sea un motor de cambio positivo. Al leer sus páginas, descubrirán no solo las posibilidades que ofrece la tecnología, sino también las responsabilidades que conlleva su uso. En la encrucijada entre tecnología educativa, investigación y ciudadanía, la educación tiene el poder de transformar vidas y sociedades.

Les invitamos a explorar este recorrido con mente abierta y espíritu crítico, a dejarse inspirar por las experiencias compartidas y a reflexionar sobre cómo cada uno de nosotros, desde nuestro ámbito de acción, puede

contribuir a la construcción de una educación más innovadora, inclusiva y comprometida con los retos de nuestro tiempo.

# LOS VIDEOJUEGOS EN LA ENSEÑANZA DE LA MEMORIA, LA HISTORIA Y SUS FUENTES

Alfonso Iglesias Amorín

[alfonso.iglesias@usc.es](mailto:alfonso.iglesias@usc.es) <https://orcid.org/0000-0002-4579-767X>

Universidade de Santiago de Compostela (España)

## RESUMEN

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) es una metodología educativa que ha ganado un creciente reconocimiento entre docentes e investigadores. Dentro de las opciones lúdicas, los videojuegos destacan por su potencial y versatilidad, permitiendo abordar una amplia variedad de temas. En particular, ofrecen grandes posibilidades para el estudio de aspectos históricos, y en este trabajo nos centramos especialmente en los temas vinculados a la memoria y las fuentes históricas. Este trabajo presenta una serie de consejos metodológicos para el uso de videojuegos en el aula, enfocados en los cursos finales de primaria y la educación secundaria. Analizaremos diversos aspectos que los docentes deben considerar para optimizar su uso en el ámbito educativo. Posteriormente, abordaremos algunos de los resultados más relevantes que se pueden obtener en el campo de la historia, poniendo énfasis no tanto en los contenidos, como ya se ha hecho en otros estudios, sino en los aspectos memorísticos y en el análisis y comprensión de fuentes históricas, con el fin de lograr aprendizajes significativos en el alumnado. Finalmente, reflexionaremos sobre la validez general de los videojuegos como herramienta para trabajar contenidos históricos con los estudiantes.

## 1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, los currículos educativos han insistido cada vez más en la búsqueda de enfoques prácticos para el estudio de la historia. Una de las principales metas ha sido dotar al alumnado de herramientas de análisis que les permitan abordar el conocimiento histórico de

manera crítica y reflexiva. En este contexto, se ha buscado introducir en el aula elementos que ayuden a comprender la compleja relación entre historia y memoria, subrayando el importante papel que la historia juega en el presente: sus usos políticos, los debates que genera, y cómo influye en la sociedad.

Parte de esta transformación implica enseñar a los estudiantes cómo se construye la historia. Esto incluye reflexionar sobre por qué ciertos hechos o interpretaciones son priorizados sobre otros, y entender los criterios que dirigen dichas elecciones. Para reforzar este enfoque crítico, los currículos han dado gran relevancia a la introducción de fuentes históricas en el aula. Las fuentes son la materia prima de la historia, y su análisis no solo aporta información sobre el pasado, sino que también permite al alumnado comprender cómo se elabora y selecciona el conocimiento histórico. Trabajar con ellas fomenta la capacidad crítica y la comprensión de que la historia no es un relato único e inmutable.

Paralelamente, los currículos educativos han subrayado la importancia de incorporar recursos tecnológicos en la enseñanza. En este ámbito, los videojuegos, aunque tradicionalmente orientados al entretenimiento, ofrecen un gran potencial educativo. Su capacidad para atraer la atención del alumnado, combinada con la complejidad y espectacularidad que pueden llegar a alcanzar, los convierte en herramientas valiosas para abordar cuestiones como la memoria colectiva y el análisis de fuentes históricas.

En este trabajo, a partir de una revisión bibliográfica y nuestra propia experiencia docente, proponemos algunas claves para que los profesores de los últimos cursos de primaria y secundaria puedan utilizar los videojuegos como herramienta didáctica para explorar estos temas. Acompañaremos nuestra reflexión con ejemplos concretos de videojuegos y estrategias pedagógicas para su implementación en el aula.

## **2. MÉTODO**

Nuestra propuesta se apoya en diversas metodologías educativas, como el aprendizaje experiencial, el aprendizaje interdisciplinar o la metodología educativa abierta (Mortera et al. 2012). No obstante, la base central es el aprendizaje basado en juegos (ABJ), una práctica que, aunque no es nueva, se consolidó como metodología formal en las últimas décadas del siglo XX, y ganó verdadera relevancia académica ya en el siglo XXI. Este enfoque, derivado del inglés *Game-Based Learning* (GBL) se refiere al uso directo de juegos en contextos educativos (Gómez et al., 2004; Wu y Lee, 2015). Es interesante señalar que no debe confundirse con la gamificación, que implica la aplicación de elementos o mecánicas de juego en ámbitos no lúdicos (Deterding et al., 2011, 10), mientras que el aprendizaje basado en juegos se centra en el uso de los propios juegos como herramientas pedagógicas.

En cuanto a las tipologías de juegos, aunque cualquier tipo puede utilizarse en el ABJ, los más populares y utilizados en contextos educativos son actualmente los juegos de mesa y, sobre todo, los videojuegos. Los juegos de mesa, por su mayor flexibilidad y facilidad de adaptación, resultan más recomendables para su introducción directa en

el aula. No obstante, los videojuegos presentan un potencial mucho mayor, debido a la complejidad narrativa y la amplia gama de elementos que pueden integrar. Las producciones tecnológicas que ofrecen los videojuegos pueden alcanzar una magnitud extraordinaria y con posibilidades educativas que se expanden más allá del simple entretenimiento.

Sin embargo, el uso de videojuegos en el aula presenta retos logísticos. Resulta complicado jugar directamente en clase, ya que cada alumno necesitaría acceso a un dispositivo electrónico con el juego instalado, o bien compartir un dispositivo entre varios, o depender de que el docente llevase a cabo la partida o varios alumnos fuesen rotando. A pesar de estos inconvenientes, los videojuegos pueden utilizarse muy fácilmente en el aula como ejemplos visuales o narrativos. Muchos de los videojuegos populares tratan contenidos históricos que el alumnado puede reconocer, y es útil emplear capturas de pantalla o vídeos para ilustrar determinados temas históricos. Esta aproximación facilita que los alumnos identifiquen cómo la historia se integra en los productos de ocio que consumen habitualmente, y les ayuda a ser más conscientes del papel que juega la historia en la cultura popular.

Una de las estrategias más efectivas es animar al alumnado a realizar proyectos o trabajos utilizando videojuegos de su interés. Esto no solo aumenta la motivación, sino que también permite conectar los contenidos históricos con el mundo digital que les rodea. Este enfoque puede integrarse bien con la metodología educativa abierta, en la que los

estudiantes, con la guía adecuada, pueden elegir videojuegos que les resulten atractivos y analizar los aspectos históricos presentes en ellos.

Es fundamental que el docente esté preparado para guiar este tipo de actividades, y que planifique cuidadosamente cómo los videojuegos pueden integrarse con los contenidos curriculares y las competencias educativas. De esta forma, se asegura que el videojuego no solo actúe como herramienta de entretenimiento, sino que contribuya a un aprendizaje significativo. A través del análisis de fuentes históricas y su aplicación en medios digitales, los alumnos pueden desarrollar habilidades de pensamiento crítico y adquirir un mejor entendimiento del proceso histórico, así como del impacto que tiene la memoria colectiva en la construcción de relatos históricos.

### **3. RESULTADOS**

La aplicación de estas metodologías en la enseñanza de la historia ha demostrado ser altamente efectiva tanto en los últimos cursos de primaria como en la educación secundaria. A través de nuestra experiencia y lo señalado por otros autores (Cuenca y Martín, 2010; Egea Vivancos y Arias-Ferrer, 2020), hemos comprobado que los videojuegos, cuando se utilizan adecuadamente, pueden favorecer significativamente la adquisición de contenidos históricos. A continuación, de manera muy breve por el espacio disponible, presentamos algunas propuestas prácticas como ejemplos, vinculadas a diferentes tipos de fuentes históricas, y señalamos algunos videojuegos destacados que permiten trabajar con ellas de manera pedagógica. De todas formas, aunque los ejemplos brinden casos de contrastada utilidad, dejar que sea el

alumnado el que proponga los juegos sobre los que realizar el análisis se ha demostrado muy eficaz.

### **3.1. Fuentes escritas personales: correspondencia o diarios**

Las fuentes escritas más personales, como los diarios o la correspondencia, están presentes en diversos videojuegos, sobre todo en aquellos que abordan la Edad Contemporánea. Estos juegos permiten a los estudiantes entender la relevancia histórica de dichas fuentes, que ofrecen una perspectiva genuina y profundamente humana sobre hechos del pasado. Un buen ejemplo es *Valiant Hearts: The Great War* (2014), ambientado en la Primera Guerra Mundial y basado en cartas reales enviadas por soldados. A lo largo del juego, el jugador encuentra estas cartas que, además de avanzar la trama, revelan emociones y vivencias personales de los protagonistas (Figura 1). Estas fuentes ofrecen al alumnado una oportunidad única para trabajar con documentos primarios, permitiendo comparar los sentimientos expresados en las cartas del juego con otras fuentes de la época, ofreciendo una visión distinta y menos global del conflicto. Otro ejemplo interesante es *The Diary of Anne Frank VR* (2021), un juego basado en la experiencia de Ana Frank que recrea su diario, una de las fuentes documentales más conocidas de la Segunda Guerra Mundial. A través del juego, el alumnado puede conocer el escondite donde vivió y la vida cotidiana durante la ocupación nazi, con el diario como fuente narrativa clave. Episodios más recientes también pueden ser trabajados así, como nos muestra *This War of Mine* (2014), inspirado en el sitio de Sarajevo durante la guerra de Bosnia, que incorpora diarios y documentos ficticios pero basados en testimonios reales. Estos textos permiten contrastar la narrativa más

amplia del conflicto con las vivencias cotidianas de personas comunes, resaltando la importancia de los testimonios individuales en la construcción de la historia.

### Figura 1

Captura del juego *Valiant Hearts: The Great War*



Fuente: <https://playua.net/>

### 3.2. Fuentes escritas: Fuentes literarias

La literatura, a menudo subestimada como fuente histórica, tiene una relevancia indiscutible que debe ser transmitida al alumnado. Existen dos enfoques clave para relacionar los videojuegos y la literatura en el aula. Por un lado, se puede proponer a los estudiantes comparar videojuegos basados en obras literarias con los textos originales. Un ejemplo claro es *Dante's Inferno* (2010), basado de una forma peculiar en la *Divina Comedia* de Dante Alighieri. Este juego permite trabajar

elementos simbólicos y literarios mientras se explora el contexto histórico y cultural de la obra. Por otro lado, existen juegos que se basan en novelas históricas, lo que ofrece la posibilidad de trabajar aspectos históricos sin la necesidad de leer el texto completo, como ocurre con *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments* (2014) o *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* (2016), que recrean la Inglaterra victoriana y permiten abordar la influencia que tuvieron los relatos de Arthur Conan Doyle en la propia época en la que fueron creados. Otro buen ejemplo es el juego *The Pillars of the Earth* (2017), basado en la novela de Ken Follett, que permite abordar temas de la Edad Media mientras se exploran las relaciones sociales, políticas y religiosas de la época. Este tipo de fuentes también permite una integración natural con otras asignaturas como Lengua y Literatura, lo que favorece un enfoque interdisciplinar en el aula.

### **3.3. Fuentes escritas: La prensa periódica**

La prensa es una de las fuentes más importantes para el estudio de la época contemporánea, ya que refleja eventos, opiniones y contextos sociales de manera inmediata. Hoy en día, el acceso a las hemerotecas digitales permite al alumnado explorar periódicos históricos de manera directa. Sin embargo, los videojuegos también ofrecen enfoques innovadores para estudiar el impacto de la prensa, no solo como fuente de información, sino como un agente con capacidad para influir en los hechos históricos.

Un ejemplo interesante es *Papers, Please* (2013), donde el jugador asume el rol de un inspector de inmigración en un estado ficticio

distópico. Durante el juego, los titulares de los periódicos influyen en las decisiones que el jugador debe tomar (Figura 2), y reflejan cambios políticos y sociales que afectan al país. Esta interacción permite a los estudiantes analizar cómo la prensa puede ser utilizada como una herramienta de control en regímenes totalitarios, y cómo los medios pueden moldear las percepciones y decisiones de la población.

## Figura 2

*La Verdad de Arstotzka, el periódico del estado ficticio de Papers, Please.*



Fuente: <https://papersplease.fandom.com/>

Otro ejemplo lo tenemos con *L.A. Noire* (2011), un juego de investigación ambientado en Los Ángeles en la década de 1940. A lo largo del juego, el jugador utiliza artículos de periódicos para obtener pistas y avanzar en la trama, lo que facilita la comparación entre los periódicos ficticios y los reales de la época. Además, la prensa juega un papel crucial en la forma en que los acontecimientos se comunican al público, lo que permite explorar el poder de los medios en influir en la percepción de los hechos.

Finalmente, una actividad pedagógica muy fructífera consiste en invitar al alumnado a crear su propio periódico, reseñando los hechos más importantes que han sucedido durante una o varias partidas de un videojuego histórico. Esto permite reflexionar sobre el rol del periodismo y las diferencias en la narrativa de los hechos según la subjetividad de los redactores.

### **3.4. Fuentes iconográficas: la arquitectura**

Dentro de las creaciones artísticas de cada época, la arquitectura destaca por su trascendencia histórica y su potencial pedagógico. A través de ella, los estudiantes pueden aprender a identificar estilos arquitectónicos, reconocer su impacto, y entender cómo los edificios reflejan la sociedad, economía o cultura de sus tiempos. En los videojuegos, la arquitectura se convierte en una herramienta clave para reconstruir épocas pasadas con gran realismo. Por ejemplo, en la saga *Assassin's Creed* (Figura 3) se recrean meticulosamente ciudades históricas como la Roma, Florencia y Venecia del Renacimiento, Londres durante la Revolución Industrial, París en la Revolución Francesa, y la Atenas de la Grecia clásica. Estas representaciones permiten a los estudiantes analizar los edificios de esas épocas y compararlos con sus equivalentes reales, brindando una visión cercana de cómo eran las ciudades en su apogeo o en momentos de especial interés.

#### **Figura 3**

*Captura del juego Assassin's Creed II*



Fuente: <https://betherebefore.com/>

El análisis tipológico y del papel que los edificios juegan en la narrativa de estos juegos permite tratar contenidos relevantes y reflexionar sobre la fidelidad histórica, las características de la arquitectura en diversas épocas o la forma en la que los monumentos definen el carácter y la percepción que tenemos de las ciudades. Otro ejemplo lo tenemos en sagas tan populares como *Tomb Raider* y *Uncharted*, que llevan al jugador a explorar ruinas de civilizaciones antiguas, donde monumentos y esculturas forman parte de la narrativa, brindando una oportunidades para estudiar la influencia de la arquitectura en las civilizaciones pasadas. Estas tumbas y templos ficticios, inspirados en culturas como la egipcia, mesopotámica o inca, pueden ser el punto de partida para analizar las similitudes con estructuras reales o como les ha afectado el paso del tiempo.

### 3.5. Fuentes iconográficas: Pintura y escultura

Aunque la arquitectura ocupa un papel preponderante en las recreaciones históricas de los videojuegos, la pintura y la escultura también pueden tener una presencia significativa en la ambientación de escenarios. El análisis de estas obras dentro de los videojuegos puede ser una excelente manera de enseñar a los estudiantes sobre los estilos artísticos, elementos característicos y las épocas históricas que están trabajando en clase.

Incluso hay casos como el del juego *The Night Café: A VR Tribute to Van Gogh* (2016), que permite a los jugadores explorar algunas de las obras más famosas de Van Gogh en un entorno 3D, brindando una experiencia inmersiva en el arte del posimpresionismo. Este tipo de juegos son ideales para trabajar directamente con el análisis de estilos artísticos en clase, ya que aumentan la atención respecto al simple análisis de imágenes y permiten incorporar muchos matices.

Por otro lado, en juegos más complejos como los citados *Assassin's Creed* y *Uncharted*, la presencia de pinturas y esculturas en los entornos es casi omnipresente. En *Assassin's Creed Unity* (2014) se puede incluso visitar el Museo del Louvre y apreciar su vasta colección de arte. Además, en *Assassin's Creed II* (2009) y su secuela *Brotherhood* (2010), Leonardo da Vinci aparece como un personaje clave en la trama, conectando la narrativa del juego con la historia del Renacimiento y sus contribuciones artísticas.

Estos juegos brindan oportunidades para que el alumnado analice obras de arte desde una perspectiva histórica, comparando los estilos y técnicas representadas en el juego con las fuentes reales, y evaluando la

precisión con la que se retratan las características de las épocas en cuestión.

### **3.6. Fuentes iconográficas: La fotografía**

La fotografía es una fuente indispensable en el estudio de la historia contemporánea, y su uso en los videojuegos permite explorar el poder de las imágenes en la construcción de la memoria y el pasado. Su realismo intrínseco otorga veracidad a los eventos históricos, pero también puede ser objeto de manipulación mediante la edición, el enfoque o la interpretación. En juegos como *Life is Strange* (2015), la protagonista es una fotógrafa que utiliza sus fotos para retroceder en el tiempo, mostrando cómo la fotografía puede servir no solo como registro del pasado, sino también como una herramienta para alterarlo, explorando así su relación con la memoria.

Además de su uso narrativo, muchos videojuegos presentan fotografías históricas para reforzar la autenticidad de los escenarios y las tramas. Estas imágenes no solo agregan realismo, sino que también permiten al alumnado reflexionar sobre cómo las fotografías pueden ser condicionadas o manipuladas, invitando a un análisis crítico sobre el papel de la fotografía en la documentación histórica. La fotografía, en este sentido, se convierte en una fuente que certifica la realidad, pero su elección implica una parcialidad que puede influir profundamente en la interpretación de los hechos.

Un ejercicio útil para el aula es pedir a los estudiantes que resuman su experiencia con un videojuego histórico a través de fotografías o

capturas de pantalla y que otros compañeros deduzcan y analicen los eventos a partir de esas imágenes. Este ejercicio fomenta la capacidad de interpretación visual y el análisis de la subjetividad del fotógrafo, lo que permite una comprensión más profunda de cómo las imágenes pueden influir en la narrativa histórica.

### **3.7. Las fuentes orales**

La historia oral, basada en testimonios y relatos, es otra fuente histórica valiosa que los videojuegos pueden explorar. Es muy habitual que diversos personajes en muchos juegos transmitan relatos que permiten al jugador comprender el contexto histórico en el que se desarrolla la trama. Pero yendo mucho más allá encontramos juegos con testimonios reales, como *Attentat 1942* (2017), que se basa en entrevistas a personas que vivieron la ocupación nazi en Checoslovaquia. Estos relatos personales aportan una capa emocional y humana a los eventos históricos, lo que facilita a los jugadores conectar con la historia desde una perspectiva más cercana. Pero es que además, los ponen en contacto con fuentes históricas totalmente reales.

Otro ejemplo sugerente es *Never Alone* (2014) (Figura 4), que se basa en los relatos orales transmitidos por los inupiat de Alaska, a los que se entrevistó para el juego. Los testimonios de los ancianos de esta cultura tienen un papel esencial en la narrativa, lo que permite al alumnado aprender sobre tradiciones y cosmovisiones de una manera interactiva y atractiva. La historia oral en este caso no solo informa, sino que también preserva la memoria cultural, conectando al jugador con el patrimonio intangible de una comunidad.

## Figura 4

*Ilustración del juego Never Alone (Kisima Ingitchuna)*



Fuente: <http://neveralonedgame.com/game/>

Proponer actividades que inviten a los estudiantes a crear sus propios relatos orales basados en los eventos de un videojuego puede fomentar una reflexión profunda sobre cómo los testimonios personales construyen la narrativa histórica. Al comparar diferentes relatos dentro del juego o con fuentes reales, los estudiantes pueden entender la subjetividad inherente en la transmisión oral de la historia.

### **3.9. La cultura material**

Los objetos y la cultura material son fundamentales para comprender una sociedad y su contexto histórico. En muchos videojuegos, especialmente aquellos de exploración en primera o tercera persona, los escenarios están llenos de objetos que reflejan la época en la que se desarrolla la historia. Proponer al alumnado que analicen estos objetos y los comparen con los actuales les permite reflexionar sobre la

evolución de las herramientas, las tecnologías y el uso de los materiales, fomentando una comprensión más profunda de la época trabajada.

Algunos videojuegos históricos destacan por su atención a los detalles en la representación de objetos. Aunque la predominante sea la época contemporánea, es fácil encontrar juegos para otros periodos. Títulos como *Expeditions: Rome* (2022) para la Edad Antigua, *A Plague Tale: Innocence* (2019) para la Edad Media (Figura 5), o varios de los *Assassin's Creed* para la Edad Moderna ilustran bien lo que son entornos históricos repletos de artefactos que reflejan el contexto cultural y tecnológico tratado, lo que ofrece una rica fuente para que el alumnado explore.

Este tipo de análisis permite que los estudiantes no solo comprendan la historia a través de los objetos, sino que también desarrollen una perspectiva crítica sobre la función de los mismos en la narrativa de los videojuegos. Incluso cuando se trata de juegos no históricos, si el alumno tiene las herramientas necesarias para analizar esos objetos puede utilizarlos para deducir la época real en la que podrían situarse en base al nivel de evolución o de tecnología. Es una de la máximas de esta propuesta metodológica: priorizar las herramientas de análisis por encima de los contenidos directos.

### **Figura 5**

*Captura del juego A Plague Tale: Innocence*



Fuente: <https://adventuregamers.com/>

### 3.10. El papel de la memoria colectiva

Para finalizar, y al margen de las fuentes, nos gustaría dejar una reflexión específica sobre cómo los videojuegos nos pueden ofrecer un espacio excepcional para trabajar las interacciones entre la historia y la memoria (Venegas, 2020), permitiendo que el alumnado compare distintas narrativas históricas. Juegos como *Valiant Hearts*, que presenta una visión cruda de la Primera Guerra Mundial, contrastan con títulos como los de la saga *Call of Duty*, donde el énfasis está en la acción y la épica. Otros juegos como *Battlefield 1* (2016) se mantienen en buena medida en la segunda idea, pero con interesantes esfuerzos por salir de los entornos más reiterados o por incidir más en los aspectos trágicos de la guerra. Este tipo de comparaciones permite reflexionar sobre cómo los videojuegos contribuyen a construir el recuerdo colectivo de los eventos históricos, así como sobre las tendencias o "modas" que guían el interés

por ciertos periodos históricos, dejando de lado otros que apenas reciben atención.

Además de analizar la representación de hechos concretos, es relevante examinar las narrativas por países. La mayoría de los videojuegos históricos que conocemos han sido desarrollados en Europa Occidental y Norteamérica, además de un peso notable de la industria japonesa. Esto influye en las perspectivas predominantes sobre los eventos históricos, ya que estos juegos reflejan las narrativas predominantes de sus países de origen, y apenas nos llegan videojuegos de países como Rusia o China, lo que limita notablemente la diversidad de interpretaciones del pasado. Este análisis es crucial para entender por qué algunas visiones de la historia son dominantes en la cultura global y cómo se perpetúan ciertos discursos.

Por falta de espacio no incluimos el cine entre las fuentes históricas, pero quisiéramos recordarlo aquí por el interés de comparar perspectivas memorísticas entre videojuegos y películas, que a menudo coinciden en sus representaciones y se retroalimentan, pero en otras ocasiones ofrecen perspectivas distintas sobre el mismo evento histórico. Esto genera debates interesantes sobre las memorias colectivas y los elementos que moldean nuestra comprensión del pasado, promoviendo un pensamiento crítico en el alumnado, que puede identificar intereses y sesgos presentes en diversas narrativas históricas.

#### **4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

La implementación de metodologías educativas basadas en juegos, en particular el uso de videojuegos con enfoques históricos, ha generado resultados alentadores tanto en términos de motivación del alumnado como en la adquisición de competencias académicas relacionadas con el análisis crítico de fuentes históricas. Esta experiencia nos ha permitido constatar que los videojuegos pueden convertirse en una herramienta eficaz para enseñar historia, siempre y cuando se empleen de forma planificada y vinculada al currículo educativo.

En primer lugar, observamos que el nivel de implicación y motivación del alumnado aumentó significativamente al introducir videojuegos en las dinámicas de clase y el trabajo en casa. La familiaridad que tienen los estudiantes con estos medios interactivos facilita su inmersión en los contenidos históricos. Este mayor compromiso se reflejó en una mayor participación en las actividades y en la disposición de los alumnos para realizar tareas complementarias, como investigar más sobre los temas históricos presentes en los juegos fuera del aula o compartir sus experiencias con otros compañeros.

Un resultado destacado es el desarrollo de competencias críticas relacionadas con el análisis de fuentes históricas. Al usar videojuegos que integran diferentes tipos de fuentes, como documentales, iconográficas u orales, el alumnado puede identificar cómo se presentan los eventos históricos y en qué medida estas representaciones influyen en la memoria colectiva. A través de actividades comparativas entre las fuentes históricas reales y las recreaciones virtuales de los juegos, los estudiantes logran desarrollar capacidad crítica para diferenciar entre

hechos y ficciones, y para entender las intenciones detrás de ciertas representaciones. Además, el conocimiento general y la comprensión de las fuentes históricas mejora notablemente cuando estas se utilizan de forma práctica y con la motivación adicional de los juegos.

Asimismo, el uso de videojuegos permite fomentar un enfoque interdisciplinar en el estudio de la historia. Los juegos suelen integrar diversos aspectos como la geografía, el arte, la cultura material, e incluso cuestiones científicas o tecnológicas de la época que representan. Esta amplitud temática facilita la integración de diferentes áreas del conocimiento, permitiendo que los alumnos relacionen los hechos históricos con otros saberes y fomenten un aprendizaje más holístico. Esta interdisciplinariedad también se refleja en la valoración del contexto histórico más allá de la simple cronología de eventos, permitiendo entender cómo los procesos sociales, económicos y culturales interactúan entre sí.

Cabe señalar que hemos identificado desafíos en la implementación de estas metodologías, como la limitación tecnológica en algunos contextos escolares. La falta de recursos o el acceso desigual a dispositivos y videojuegos dificulta una integración más homogénea de estas herramientas. En la mayoría de los casos la solución ha sido recurrir al uso de juegos fuera del aula, lo que ha requerido flexibilidad en las opciones, pues “obligar” a juegos concretos podría complicar mucho el acceso. Asimismo, el entrenamiento docente sigue siendo una cuestión crucial. Es fundamental que los profesores estén familiarizados

con los videojuegos, para poder validar las opciones que el alumno elija para trabajar, y poder evaluar luego correctamente su trabajo.

Finalmente, se ha observado que el uso de videojuegos facilita la participación del alumnado en la construcción de su propio aprendizaje, lo que se alinea con los principios de la metodología educativa abierta. Al permitir que los estudiantes elijan algunos juegos o contenidos que les interesan dentro de un marco académico, hemos conseguido que tomen mayor responsabilidad en su aprendizaje y, al mismo tiempo, exploren sus propios intereses dentro de la historia. Esto ha demostrado ser un gran incentivo para su desarrollo personal, impulsando la investigación autónoma y la creatividad.

En resumen, los resultados de la aplicación del aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de la historia se muestran como notablemente positivos, promoviendo no solo la motivación y el interés por la materia, sino también el desarrollo de competencias críticas y una visión más integrada e interdisciplinar del conocimiento histórico. A pesar de los retos tecnológicos y formativos, las posibilidades pedagógicas de los videojuegos en este contexto son amplias y prometedoras, y se puede conseguir dotar a los estudiantes de competencias para entender e interpretar los discursos históricos que encuentren incluso en su tiempo de ocio.

## **5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Cuenca, J. M. y Martín, M. (2010). La resolución de problemas en la enseñanza de las Ciencias Sociales a través de los videojuegos. *Revista Íber*, 63, 32-42.

- Cuenca, J. M., & Martin, M. (2010). La resolución de problemas en la enseñanza de las Ciencias Sociales a través de los videojuegos. *Revista Íber*, 63, 32-42.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. En *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Egea Vivancos, A., & Arias-Ferrer, L. (2020). Principles for the design of a history and heritage game based on the evaluation of immersive virtual reality video games. *E-Learning and Digital Media*, 18(4), 383-402. <https://doi.org/10.1177/2042753020980103>
- Fernández Cárcar, M. (2022). Aproximación al aprendizaje basado en videojuegos y su aplicación en las clases de geografía e historia. *Clío. History and History Teaching*, 48, 92-105. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_clio/clio.2022486844](https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2022486844)
- Gee, J. (2008). Learning and games. En K. Salen (Ed.), *The ecology of games: Connecting youth, games and learning* (pp. 21-40). MIT Press.
- Gómez Martín, P. P., González Calero, P. A., & Gómez Martín, M. A. (2004). Aprendizaje basado en juegos. *Icono* 14, 2(2). <https://doi.org/10.7195/ri14.v2i2.436>
- Jaldón-Méndez Sánchez, M. J. (2021). El uso de los videojuegos para la enseñanza de la Historia Antigua en Educación Secundaria: Una investigación educativa. *Panta Rei. Revista digital de Historia y Didáctica de la Historia*, 15, 31-50. <https://doi.org/10.6018/pantarei.470871>
- Mortera, F., Salazar, A., & Rodríguez, J. (2012). Metodología de búsqueda y adopción de recursos educativos. En M. S. Ramírez & J. V. Burgos (Coords.), *Movimiento educativo abierto: Acceso, colaboración y movilización de recursos educativos abiertos* (pp. 65-71). Comunidad Latinoamericana Abierta Regional de Investigación Social y Educativa.

- Venegas, A. (2020). El videojuego histórico como forma de memoria. *Revista de Historiografía (RevHisto)*, 34, 347-368. <https://doi.org/10.20318/revhisto.2020.5834>
- Wu, J. S., & Lee, J. J. (2015). Climate change games as tools for education and engagement. *Nature Climate Change*, 5(1), 413-418. <https://doi.org/10.1038/nclimate2566>