

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jaime Danilo León-Atiencia; Darwin Gabriel García-Herrera; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

[DOI 10.35381/cm.v6i3.410](https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.410)

Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de Historia: Una revisión sistemática para la vinculación al currículo ecuatoriano

Videogames and History teaching-learning: A systematic review for linking to the Ecuadorian curriculum

Jaime Danilo León-Atiencia
jaime.leon.88@est.ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0003-0594-4505>

Darwin Gabriel García-Herrera
dggarciah@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta
bolivarcabrera@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-6853-635X>

Juan Carlos Erazo-Álvarez
jcerazo@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6480-2270>

Recibido: 20 de agosto de 2020
Aprobado: 15 de noviembre de 2020

RESUMEN

La investigación ha visibilizado la relevancia de los videojuegos en la práctica pedagógica, para profundizar en los contenidos de las diferentes asignaturas, aprovechando este recurso como medio de fortalecimiento de habilidades y aprendizaje de los estudiantes. El artículo se planteó analizar cuáles son los videojuegos que podrían ser aplicables para la enseñanza-aprendizaje de Historia y Ciencias Sociales, vinculados al currículo ecuatoriano del bachillerato. De alcance descriptivo analítico documental. Se han encontrado un número considerable de videojuegos que abordan diversos temas históricos con características variadas y la mayoría de ellos pueden vincularse al currículo ecuatoriano, para ello en la sección propuesta, se muestra un listado de los mismos con la respectiva destreza en la que pueden ser aplicados.

Descriptor: Aprendizaje activo; método de aprendizaje; juego educativo. (Palabras tomadas del Tesauro UNESCO).

ABSTRACT

The research has made visible the relevance of video games in pedagogical practice, to delve into the contents of the different subjects, taking advantage of this resource as a means of strengthening skills and student learning. The article set out to analyze which are the video games that could be applicable for the teaching-learning of History and Social Sciences, linked to the Ecuadorian high school curriculum. Descriptive analytical documentary scope. A considerable number of video games have been found that address various historical issues with varied characteristics and most of them can be linked to the Ecuadorian curriculum, for this in the proposed section, a list of them is shown with the respective skill in which they can be applied.

Descriptors: Activity learning; learning methods; educational games. (Words taken from the UNESCO Thesaurus).

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la tecnología avanza a pasos agigantados, esto conlleva la responsabilidad de que los docentes avancen a un ritmo similar, sumergiéndose en el mundo del uso de herramientas tecnológicas en la clase, de manera que estas estimulen el aprendizaje y faciliten el desarrollo de distintas habilidades, aptitudes y competencias en los estudiantes (Martínez, 2019). Los videojuegos son un medio innovador para la adquisición de conocimientos porque permiten combinar la parte lúdica con el aprendizaje, ya que los estudiantes aprenden al tiempo que se entretienen, llevando la educación tradicional aburrida a un nivel de aprendizaje basado en la diversión.

A nivel general, existe un prejuicio recurrente que tiende a encasillar a los videojuegos como algo negativo, visto desde la perspectiva que sirven solo para entretenimiento y ocio, generando adicción, aislamiento e incluso pensamientos violentos. Si se cambia esa mirada, se podría descubrir el gran valor para el ámbito educativo que estos representan (Marañón, 2016). Existe una gran variedad de videojuegos que pueden ser analizados, para identificar cuáles son los más indicados según su aplicabilidad en el ámbito escolar.

Es necesario emplear ciertos parámetros que permitan que esta herramienta trabaje en la mejora de los aprendizajes y pasen de ser un simple pasatiempo a convertirse en una potente herramienta educativa que involucre a los estudiantes con los conocimientos, además de favorecer otras áreas como el desarrollo neuronal, disminución de la depresión, fomento de autoestima y autosuperación, ejecución de multitareas, mejora de la memoria y velocidad de procesamiento.

El Currículo ecuatoriano (Ministerio de Educación, 2016) vigente para el nivel bachillerato, especifica entre sus principios fundamentales que el centro de todos los procesos educativos es el estudiante, que la educación debe ser contextualizada según la región y el ambiente socio-económico y cultural donde se lleva a cabo, debe presentar una

constante actualización y articulación de acuerdo a la realidad temporal durante todo el proceso, aplicar metodologías y estrategias adaptadas a las necesidades y realidades fundamentales del educando, tomando en cuenta como característica esencial la motivación, que es el motor que impulsa a un verdadero aprendizaje.

El uso de los videojuegos en el sistema educativo ecuatoriano en la asignatura de Historia y Ciencias Sociales perteneciente al nivel bachillerato, puede aportar en gran medida al proceso de enseñanza-aprendizaje gracias a su potencial motivador, ya que este es un recurso utilizado frecuentemente por los estudiantes, quienes dedican gran parte del día a esta actividad como medio de entretenimiento meramente lúdico, este hecho puede generar efectos nocivos en el rendimiento académico, no obstante, esta investigación demuestra como una herramienta que es utilizada con poca frecuencia en educación, si se la aprovecha de una manera positiva, mediante una planificación direccionada hacia el cumplimiento de los objetivos educativos, facilitará que los estudiantes adquieran los aprendizajes esperados como se plantea en el currículo.

A pesar de los aspectos positivos, los videojuegos son muy poco utilizados en el campo educativo, pues lamentablemente no son aprovechado por la mayoría de docentes. Al elaborar una lista de videojuegos vinculados a la asignatura de Historia y Ciencias Sociales en Ecuador a través de una revisión intensiva de la literatura existente, se facilitará la aplicación de este recurso como una estrategia efectiva a emplearse por los docentes, ya que contarán con un instrumento que los guíe en la implementación de esta herramienta, pero sobre todo beneficiará al centro de interés educativo que son los estudiantes, quienes adquirirán aprendizajes más afectivos a través de este recurso que conocen, que disfrutan y que aportará significativamente en su formación académica.

Si bien es cierto que existen varias investigaciones que tratan esta temática, no se han registrado estudios especializados en los videojuegos que pueden ser vinculados al estudio de Historia y Ciencias Sociales en el Ecuador, que sirvan de una guía base para que los docentes de esta área comiencen a aplicarlos en su contexto educativo, es por

ello que en la presente se plantea como objetivo: Analizar cuáles son los videojuegos que podrían ser aplicables para la enseñanza-aprendizaje de Historia y Ciencias Sociales vinculados al currículo ecuatoriano del bachillerato.

Referencial teórico

El presente estado del arte se desarrolla a partir del análisis de los aspectos negativos y positivos de los videojuegos, tomando en cuenta su influencia tanto a nivel personal como en el ámbito educativo, según los resultados de diferentes investigaciones. Uno de los aspectos negativos es el sedentarismo (Fuentes & Pérez, 2015) provocado a consecuencia del uso excesivo de esta tecnología, pues al dedicar varias horas a esta actividad, los niños y adolescentes dejan de realizar actividad física, lo cual influye de manera perjudicial en su salud y educación, puesto que en esta edad es cuando deben desarrollar hábitos relacionados con un entrenamiento físico suficiente que fortalezca su sistema en general.

Una consecuencia derivada del uso excesivo de los videojuegos es la adicción (Pestillo, Germani, Rossi, Moreira, & Grano, 2017), aunque el problema real no es este, sino las afecciones interpersonales que surgen como consecuencia, llevando a que la persona adicta deje de ejecutar actividades de su vida diaria por dedicar demasiado tiempo a su pasatiempo favorito. Este hecho ocasiona que el sujeto llegue a tener un estado de ánimo muy cambiante, convirtiéndose en un tema alarmante la necesidad de jugar cada vez por más tiempo. Son característicos los estados físicos y emocionales incómodos producidos por la abstinencia o recorte de tiempo repentino de la actividad, surgen conflictos con las personas del entorno cercano y es común la recaída o vuelta inmediata al estado anterior después de un determinado tiempo de control.

Los estudiantes que dedican un tiempo exagerado a los videojuegos, especialmente entre semana, presentan un bajo rendimiento académico en diferentes asignaturas (Gómez-Gonzalvo, Devís-Devís, & Molina-Alventosa, 2020), ya que el tiempo invertido

interfiere con la ejecución de tareas complementarias en casa, mientras que los estudiantes que juegan durante un tiempo moderado entre semana dejando este entretenimiento para los días de descanso, no presentan inconvenientes con su aprendizaje. Este estudio revela una relación de proporción inversa en los factores: tiempo dedicado al uso de videojuegos y rendimiento académico, pues a mayor tiempo practicando esta actividad, los educandos presentan resultados escolares inferiores y viceversa.

Otro aspecto negativo es el fomento del sexismo (Conde, 2018), ya que muchos videojuegos posicionan a la mujer como alguien débil que requiere el heroísmo del hombre. Por ejemplo, en los juegos de Mario Bros está la princesa esperando ser rescatada, al igual que en Prince of Persia y Donkey Kong se presenta a una princesa desvalida que solo puede solucionar sus problemas si un hombre la salva. En la Leyenda de Zelda la protagonista es una mujer, pero debe disfrazarse de hombre para desplazarse libremente y cuando viste con su verdadera identidad es tomada prisionera.

Por otro lado, existen estudios que destacan aspectos positivos del uso de videojuegos, como una herramienta para el desarrollo de habilidades y competencias comunicativas y sociales (Quesada & Tejedor, 2016). Paralelamente a lo mencionado se especifica que este recurso sirve como aporte al entrenamiento en el trabajo colaborativo (Castellanos, Castellanos, Salazar, & Casas, 2016), pues permite asumir roles y buscar estrategias conjuntas para resolver un problema, de modo que los estudiantes exploran, indagan, descubren, dialogan y cumplen con un objetivo individual para llegar a una meta colectiva. Estas habilidades y competencias se pueden desarrollar a través de determinados videojuegos en línea que tienen como característica la participación e interacción entre varios participantes.

De manera similar se demuestra que los videojuegos favorecen las habilidades sociales y el compromiso con los demás (De Sanctis, Distefano, & Monjelo, 2017), además aportan a la regulación, control y manejo de emociones, ya que, al ejecutarlos los

Jaime Danilo León-Atiencia; Darwin Gabriel García-Herrera; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

usuarios se relajan, olvidan los problemas, y liberan estrés. Al enfrentarse a diversas situaciones dentro del juego, experimentan variadas emociones, estas permiten aprender a manejar situaciones simuladas para moldear su comportamiento individual y colectivo y así posteriormente aplicar esas habilidades y aptitudes en la vida real.

Este recurso también puede ser empleado como medio que permita concientizar sobre problemas sociales como el bullying y cyberbullying a través de las emociones (Calvo & Fernández-Manjón, 2017). Para tal finalidad, se desarrolló el videojuego -Conectado-, que consiste en una simulación de un joven que sufre acoso escolar, de modo que el jugador experimente las emociones, sea capaz de reflexionar sobre las consecuencias de este acto y aprenda a ser empático. Tras su aplicación en tres instituciones educativas, los resultados han sido muy provechosos, pues la percepción de los estudiantes del estudio respecto al acoso cambió notablemente.

Los videojuegos contribuyen a los aprendizajes significativos (Roso, 2016), pues incorporan en los gamers, nuevos aprendizajes al área cognitiva a través del aprender haciendo, ya que al emular la realidad transmiten conocimientos a partir de la interacción con otros jugadores, con objetos y con situaciones diversas, permitiendo aplicar lo aprendido tanto dentro del juego como fuera de él. Además, el uso de videojuegos contextualizados estimula el pensamiento lógico (Jiménez-Palacios & Cuenca, 2015), se resalta que estos favorecen la comprensión y el aprendizaje, potenciando diferentes tipos de conocimientos, tanto conceptual como actitudinal y procedimental, aportando al desarrollo de la habilidad de resolución de problemas.

De manera similar, los videojuegos favorecen el aprendizaje, específicamente al desarrollo del pensamiento lógico-matemático (Badia, Clariana, Gotzens, Cladellas, & Dezcallar, 2015), pues los autores a través de su estudio observaron que los niños que dedicaban varias horas a los videojuegos obtuvieron un buen rendimiento académico en el área de Matemática, por el contrario, los estudiantes que no realizaban esta actividad,

sino que admitieron ver televisión durante largos períodos no alcanzaban un rendimiento óptimo en la misma asignatura.

Los videojuegos al igual que toda obra artística: pintura, escultura, cine, danza; científica o ingenieril, desarrollan la creatividad (Barinaga, 2016). Al respecto, se explica que el jugador busca diferentes formas de resolver un problema hasta conseguirlo, imagina diferentes opciones e incluso en algunos casos crea sus propios escenarios, de esta manera está desarrollando su inventiva que posteriormente la aplicará en otros aspectos fuera de la simulación que le es presentada dentro de la pantalla.

Los videojuegos son un recurso visual y de sonido, cuya característica es poseer sistemas de respuesta para que el usuario pueda controlar el juego, realizando acciones como presionar el teclado, botones, mouse o de acuerdo al juego hacer uso de trajes, guantes u otro tipo de dispositivos que le permiten adentrarse en el videojuego e interactuar. En el área de la educación, los videojuegos se emplean combinando actividades lúdicas y contenido educativo (Pereira & Alonzo, 2016). A su vez García (2009) los define como un juego especial que necesita algún medio electrónico y requiere contar con un dispositivo que permita controlar diferentes situaciones, se caracteriza por la interacción de uno o más jugadores con el videojuego a través de la información que es enviada y recibida de manera auditiva, visual, mecánica y/o táctil.

En cuanto a los principales elementos, Wolf y Perrón (2005) plantean los siguientes: el algoritmo, que controla los elementos visuales y de sonido del juego, es el encargado de generar las respuestas de acuerdo a las acciones del jugador; los gráficos, que son una especie de imagen en píxeles que cambian, y posee un dispositivo cambiable que controla el jugador; la interfaz que se sitúa entre la barrera existente entre el videojuego y el usuario, es el punto de conexión entre hardware y software, por tanto incluye componentes como pantalla, altavoz, dispositivos de entrada -mouse, teclado, palancas-; la actividad del jugador, consiste en las acciones físicas que realiza el usuario con los mandos de este recurso.

Las principales características de los videojuegos son mencionadas por Díaz (2018) quien resalta las siguientes: posibilitan evadir situaciones reales y propician un momento para la libertad plena del jugador; son imprevisibles, ya que están en constante cambio pues no hay un solo patrón, de modo que surgen cosas inesperadas; poseen un objetivo específico y reglas a seguir durante el proceso; son una fuente para que los jugadores interactúen y tomen decisiones sobre las acciones a realizar; es en sí mismo es un recurso que permite aprender y sirve como estímulo para el área de la motricidad, cognición, manejo emocional y desarrollo de habilidades sociales.

Así desde aportes de Luelmo (2018) y García y Durán (2020), la aplicación de videojuegos de forma cooperativa se constituye en un excelente recurso a emplearse dentro de la metodología activa. En este proceso, el estudiante es quien participa de forma permanente en el proceso de adquirir el aprendizaje esperado, con la guía del docente desarrolla acciones que le permiten interactuar, intercambiar información con los compañeros y compartir estrategias al jugar. Los educandos, al emplear este recurso que incluye necesariamente el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, le proporciona habilidades y competencias al emular situaciones de la vida, facilitando resolución de conflictos.

La aparición del internet y los videojuegos creó una nueva forma de socialización, Zhao (2017) clasifica estas relaciones en tres tipos: multijugadores on-line, fandoms y Massive Multiplayer Online Games. Los multijugadores on-line ofrecen la posibilidad de jugar un mismo juego con otra persona, mediante internet, sin importar el lugar donde se encuentre cada jugador, ya sea de manera colaborativa o el uno contra el otro. Los fandoms son comunidades de video jugadores en diferentes plataformas de la web para tratar un tema relacionado a un juego específico. Los fans crean artículos redactando historias ficticias a partir de los personajes de un juego y se intercambian estrategias a aplicar en una partida. Los [MMO] son videojuegos donde miles de jugadores interactúan, permitiendo la conformación de relaciones sociales.

Los videojuegos educativos cumplen un rol lúdico con alto valor para la enseñanza-aprendizaje en el ámbito escolar, Fernández (2016) refiere que esta herramienta es diseñada con el propósito de generar experiencias simuladas en donde los educandos se formen y eduquen, además este recurso es un medio motivante, pues genera en los estudiantes ganas de participar y explota sus potencialidades para enfrentar y superar los retos del juego.

Dentro los videojuegos educativos se incluye la categoría de Serious Games, al respecto Masa (2017) señala que son software diseñados para apoyar el proceso educativo, en donde se fusionan el aprendizaje y el entretenimiento para formar a los usuarios en diferentes temas académicos, para lo cual se basan en ciertas normas para alcanzar los objetivos del videojuego. Paralelamente, López (2016) menciona que este recurso permite experimentar situaciones reales simuladas a través de la virtualidad, de modo que el jugador pueda interactuar con circunstancias que en la vida real implicarían un riesgo, pero que al ser una emulación facilita su exploración generando acciones hasta superar los retos o problemas planteados, además que aporta a fortalecer habilidades y comprender aspectos sociales, religiosos, económicos o políticos.

Calvo (2018) manifiesta que los Serious Games tienen características peculiares que no necesariamente motivan la participación de los jugadores; ya que este recurso hace un mayor énfasis en su poder instruccional, cuyo objeto es transmitir conocimientos teóricos que aporten a la formación del jugador a través de explicaciones que generalmente son usadas en el contexto educativo, reduciendo notablemente el valor del juego como medio de diversión. No obstante, empleándolos de manera adecuada pueden ser funcionales en la educación para la formación en asignaturas específicas.

Los videojuegos se han abordado y aplicado en diversas asignaturas dentro del campo educativo para aportar al desarrollo de habilidades y competencias de los estudiantes. posee un alto potencial tanto para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa, en lo que se refiere a la adquisición de conocimientos del idioma, como al

aprendizaje de términos relacionados con sistemas operativos para celulares en inglés (Calvo, 2012).

Los videojuegos basados en temas históricos son utilizados en la asignatura de las Ciencias Sociales, considerando su valor para apoyar en la enseñanza-aprendizaje de esta asignatura, en donde el estudiante se involucre directamente sintiéndose motivado a hacerlo, Evaristo et al. (2016) expresan que el uso de videojuegos como recurso pedagógico favorecen el rendimiento académico y a su vez facilita que el educando construya el conocimiento y comprensión de la historia al realizar esta actividad que atrae su atención.

METODOLOGÍA

Se trabajó en función de una investigación con alcance descriptivo analítico documental (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014), se enfocó en identificar cuáles son los videojuegos que pueden ser vinculados a la asignatura de Historia a través de una investigación bibliográfica. En la parte exploratoria y a modo de propuesta, se basó en la lista de videojuegos identificados, para cotejar cuáles de ellos se podrían vincular con las destrezas asignadas en el Currículo Ecuatoriano de Historia y Ciencias Sociales para el Bachillerato General Unificado (Ministerio de Educación, 2016).

Para la revisión literaria se utilizó la base de datos de Google Académico en la que se delimitó la temporalidad de los trabajos válidos para la investigación entre los años 2014 y 2020; se utilizaron en el buscador las palabras clave: videojuegos, enseñanza, aprendizaje e historia; y no se incluyó en la búsqueda ni citas ni patentes, el motor de búsqueda encontró aproximadamente 26600 resultados (Hermann-Acosta & Pérez, 2019).

A continuación se aplicaron los siguientes criterios de exclusión, únicamente se validaron artículos científicos publicados en revistas con registro ISSN que abordaban detalladamente por lo menos un videojuego comercial o gratuito que esté disponible para

la descarga y que se relacione con la asignatura de Historia, cuando se encontraron artículos que aborden videojuegos ya identificados, estos fueron descartados y se continuó con la búsqueda hasta finalizar con la identificación de 23 videojuegos.

RESULTADOS

Para la presentación de los resultados se elaboró la Tabla 1 que consta de tres entradas: la primera relacionada con los videojuegos identificados en la revisión literaria, la segunda que indica la empresa desarrolladora y el año de lanzamiento y una tercera que expone las principales características especificadas en los artículos registrados en la búsqueda, tales como: tipo de juego, temáticas abordadas y una breve descripción.

Tabla 1.
 Videojuegos identificados para la enseñanza-aprendizaje de Historia.

Videojuego	Desarrollador / Año	Características
Saga Age of Empires (Age of Empires I, II y III)	Ensemble Studios / 1997	<p>-Permite la construcción de una civilización que evoluciona por épocas, desde la primitiva hasta los imperios, cada entrega está enfocada en una edad de la historia, Age of Empires I está contextualizada en la antigüedad, AOE II en la Edad Media y AOE III se desarrolla en la Edad Moderna.</p> <p>-Se da el enfrentamiento de imperios rivales para acumular riqueza y favorecer su evolución, se presentan batallas como la de Poitiers, la Batalla de Hastings, la Batalla de Agincourt, la Batalla de Lepanto, el viaje de Erik el Rojo, la venganza de Hideyoshi por la muerte de Nobunaga, la Batalla de Manzikert, y la batalla del Punto de Noryang entre Corea y Japón.</p> <p>-Es un juego de estrategia y exige la ejecución de procedimientos específicos para pasar de épocas, lo cual implica conocimiento de los contenidos de historia. Se gana el juego derrotando al oponente o a través de una gran construcción denominada maravilla, que representa la cultura con la que se juega, quien la elabora primero gana.</p> <p>-Contiene audios y textos referentes a los procesos entre uno y otro periodo de la historia, que permiten el enriquecimiento de los conocimientos del jugador (Mugueta, Manzano, Alonso, & Labiano, 2015)</p>

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jaime Danilo León-Atiencia; Darwin Gabriel García-Herrera; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

Faraón	Impressions Games / 1999	<p>-El objetivo del juego es construir y gestionar algunas ciudades de la Antigua Civilización Egipcia utilizando criterios políticos, económicos y religiosos.</p> <p>-Además de presentar conceptos históricos y geográficos, desarrolla las habilidades de resolución de problemas, creatividad, tecnología y organización.</p> <p>-Se inicia cubriendo necesidades básicas de la población como agua y alimentación, para luego construir enormes monumentos, pirámides y templos. (Clemente, 2014)</p>
Empire Earth	Stainless Steel Studios / 2001	<p>-Está basado en la historia de la humanidad, en donde se presentan distintas épocas en las que se divide la historia: Prehistoria, Edad de Piedra, Edad de Cobre, Edad de Bronce, Edad Oscura, Edad Media, Renacimiento, Edad Imperial, Era Industrial, Era atómica dividida en tres periodos: Primera Guerra Mundial, Segunda Guerra Mundial y Moderna, además se incorporan etapas ficticias del futuro, en donde prevalece la tecnología: Edad Digital y Nano Edad (Este último aspecto no cobra importancia para el análisis de la investigación)</p> <p>-El jugador procura sobrevivir mientras se enfrenta a rivales de otras civilizaciones, los conquista y acumula recursos para desarrollar la civilización y pasar a otra etapa histórica, donde se aplica contenido social, político, económico y cultural.</p> <p>-Además existe un modo campaña, donde el jugador ejerce el rol de conquistador como líder de diferentes estados como: Fenicia, Bizancio, Grecia, Alemania y Rusia, repasando algunas de sus principales batallas históricas. (Rojas, 2018)</p>
Civilization IV	Firaxis Games/ 2004	<p>-Es una reconstrucción de la historia, teniendo como referencia las etapas históricas del mundo occidental, proporcionando contenidos históricos culturales de diversas poblaciones.</p> <p>-Los jugadores deben luchar entre Estados para conseguir como resultado final del dominio total de la tierra.</p> <p>-El cambio de etapas no es exacto, está determinado únicamente por descubrimientos, por lo cual es necesario un asesoramiento docente para identificar la inflexión entre la realidad y la ficción. (Pereira-García & Gómez, 2015)</p>
Saga Assasins's Creed (Assasins's Creed, AC II, AC La hermandad, AC Revelations, AC III, AC IV,	Ubisoft / 2007	<p>-Pertenece al género acción-aventura-sigilo donde el jugador interactúa libremente recorriendo los escenarios y la posibilidad de ganar no está en la fuerza del personaje sino en su sigilo para acercarse y enfrentar al rival.</p> <p>-Se basa en la historia ficticia de Desmond Miles, descendiente de la secta de los Hassassins, quien se reencarnará en cada juego de la saga en diferentes personajes de su genealogía, donde se enfrenta a los caballeros templarios, grupo enemigo de sus antepasados con quienes luchan por el control de la humanidad.</p> <p>-El objetivo es ubicar instrumentos para reparar una especie de máquina que permita salvar o destruir el mundo. Los personajes pasan por diversas épocas representadas de acuerdo al periodo en el que se desarrolla el juego.</p>

Jaime Danilo León-Atiencía; Darwin Gabriel García-Herrera; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta;
 Juan Carlos Erazo-Álvarez

Assassin's Creed Origins/	Ubisoft / 2017	<p>-El recorrido histórico permite adquirir nociones sobre cómo eran aquellas épocas, a nivel cronológico, arquitectónico, geográfico, social, político, económico y cultural. (Téllez & Iturriaga, 2014)</p> <p>-Indica el origen de la historia de los Hassasins y su rivalidad en principio con el orden de los antiguos y luego con los templarios, se contextualiza en la época de oro del Antiguo Egipto, antes de la anexión romana, exactamente finalizando la dinastía Ptoloméica, en el gobierno egipcio de Cleopatra VII.</p> <p>- Se representa con gran exactitud las principales ciudades de la época, algunos personajes de importancia histórica, dioses y símbolos religiosos, arquitectura civil y religiosa, mapas, clima, vegetación, fauna, relieve, hidrografía, etc.</p> <p>- Se presenta el poder político que ostentaban los faraones, la figura que representaban los sacerdotes, la importancia del ejército y el cobro de impuestos a la clase trabajadora.</p> <p>- Además en el modo exploración se nos presenta la posibilidad de explorar los diferentes lugares del juego ya sea en modo libre o a través de la guianza de un historiador o egiptólogo, se explican cosas como la influencia griega en Alejandría, información sobre varios monumentos y edificios, modo de vida de la población, la influencia romana, etc (Quintero, 2018).</p>
Guerra de la Triple Alianza	Ensemble Studios / War of the Triple Alliance Team / 2007	<p>- Existe un enfrentamiento entre los ejércitos de Brasil, Argentina y Paraguay para obtener territorios o recursos,</p> <p>-La tropa argentina tiene a los "gauchos" para adquirir alimento, construir y elaborar armas, su vestimenta es sombreros, bombachas de campo y camisas. Se comunican en español.</p> <p>-La milicia de Brasil emplea a los "esclavos africanos" de ambos géneros para la adquisición de recursos y la construcción de edificaciones, estos visten ropa desgastada, las mujeres con pañuelos en su cabeza y polleras largas armados con cuchillos o pistolas. Se comunican en español con un tono portugués.</p> <p>-El ejército de Paraguay cuenta con los "villeros" para la recolección de recursos y creación de edificios. Además, tienen una unidad exclusiva denominada "Mestre Vicente Rodríguez" que crea ilimitadamente madera, carne, oro, soldados y cañones. Se comunican en español con un tono guaraní.</p> <p>-El videojuego aborda las causas de la guerra como conflicto de territorios y tiene dos modalidades: multijugador o de un jugador. (Irigaray & Luna, 2014)</p>
Victoria II	Paradox / 2010	<p>-El jugador ejerce el rol de un líder de nación o general que toma decisiones y dirige a su país en la etapa previa y durante la Primera Guerra Mundial.</p> <p>-Muestra una descripción detallada de las situaciones previas a la guerra, el sistema de alianzas y lo complejo de manejar un estado al hacer pactos internacionales, gestionar la economía, monitorear las relaciones internas de clases, mantener al país en una vanguardia tecnológica y realiza cálculos complejos para determinar si es o no conveniente ir a la guerra.</p>

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jaime Danilo León-Atiencia; Darwin Gabriel García-Herrera; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

Crusader Kings II	Paradox 2012	/	<p>-Según el sistema de alianzas que cree el jugador, se puede llegar a cambiar la historia, aunque con poca probabilidad, se puede evitar la guerra franco-prusiana, puede ser que la guerra mundial no inicie en Bosnia e incluso hasta que no se lleve a cabo. (Crocker, 2017)</p> <p>-El jugador interactúa con una gran cantidad de personajes del juego, en donde establece relaciones de diferente índole, identificando las características de relaciones políticas y sociales del periodo histórico Medieval.</p> <p>- La inteligencia artificial del juego trabaja con algoritmos que permiten una simulación de la realidad, en la que para que sea posible una alianza, matrimonio o rebelión, dependerá de la personalidad, grado de conexión familiar, identidad cultural y religiosa, así como la percepción de las decisiones como positivas (Koebel, 2017).</p>
Forge Empires	of Innogames 2012	/	<p>-Aborda todas las edades desde la prehistoria hasta la actualidad, donde se puede observar la vestimenta, la arquitectura y las armas de cada período.</p> <p>- El jugador ejerce el rol de gobernante de una localidad y para poder progresar en la partida depende de la conquista, el crecimiento y las alianzas estratégicas con otros jugadores.</p> <p>- Se interactúa con otros jugadores como enemigos o aliados, se interviene a nivel local, regional y hasta continental. (Mugueta & Tobalina, Representaciones sociales de la edad media en las comunidades de gamers on line [Social representations of the Middle Ages in online gaming communities], 2014)</p>
Libertus	Karmo Multimedia 2012	/	<p>-Basado en el antiguo Imperio Romano se contextualiza en la Bética, una provincia de Hispania ubicada al suroeste de Iberia.</p> <p>-Muestra elementos del patrimonio, así como las costumbres, tradiciones y el modo de vida de aquel período y lugar.</p> <p>-El jugador ejerce el rol de un esclavo griego que iba a recibir la carta de libertad por parte de su amo, pero este es asesinado, por lo cual debe recorrer diferentes ciudades y aventuras hasta encontrar el documento que le otorga la libertad. (Cuenca & Jiménez, 2018)</p>
Europa Universalis IV	Paradox 2013	/	<p>-Este juego se desarrolla en la Edad Moderna, presenta un mundo dominado por el modelo estado-nación y la trascendencia del comercio mundial.</p> <p>-Se basa en la relación entre estados que comercian productos entre sí, en donde Europa es el máximo líder pues tiene el control militar de las rutas de comercio y los estados de otros continentes a lo único que pueden aspirar es a detener el movimiento adicional de comercio europeo más allá del suyo propio. (Koebel, 2017)</p>
Rise of Venice	Kalypso Media Digital / 2013		<p>-Se basa en la historia de finales de la edad media e inicio de la moderna, donde el jugador se posiciona como un comerciante veneciano.</p> <p>-Se debe considerar para los intercambios comerciales la ley de la oferta y la demanda, se debe conocer lo referente a la información del comercio, como los principales puertos comerciales, precios de mercancías y las rutas de comercio para conseguir subir en la escala social de la República de Venecia.</p>

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jaime Danilo León-Atiencia; Darwin Gabriel García-Herrera; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta;
 Juan Carlos Erazo-Álvarez

1814: rebelión Cusco	La del	Grupo Avatar / 2014	<p>-Enseña los principales productos de comercio de esa época alrededor del mediterráneo, así como su origen y destino. (Mugueta, El campus escolar "Historia y videojuegos": Diseño, resultados y conclusiones [Summer School "History and Video Games": Design, Results and Conclusions], 2017)</p> <p>-Consiste en un juego estratégico y de rol en el que se presentan escenarios de la rebelión suscitada en el Cusco a inicios del siglo XIX.</p> <p>-Contiene diapositivas informativas, cortometrajes que proporcionan información sobre la trama y las misiones dentro del videojuego.</p> <p>-Para culminar, se debe terminar los niveles que retratan los aspectos más importantes del acontecimiento, como la captura de la audiencia del Cusco, la batalla de Apacheta y al final la batalla de Umachiri. (Evaristo, Navarro, Vega, & Nakano, 2016)</p>
Minecraft Edu		Mojang / 2016	<p>-Permite el descubrimiento, exploración y comunicación dentro de juego.</p> <p>-El docente puede ejecutar un control total de sus alumnos dentro del mundo virtual con acciones como congelar a los avatares o tele transportarlos.</p> <p>-Se puede aplicar para la enseñanza de temáticas de representación arquitectónica como el Coliseo Romano, Pirámides de Egipto, Chitchen Itza, Panteón de Roma, etc. (Sáez & Domínguez, 2014)</p>
Battlefield 1		Electronic Arts / 2016	<p>-Videojuego de disparos en primera persona basado en la Primera Guerra Mundial, se cuenta a través de 6 historias donde el jugador asume roles diferentes siempre al lado de los Aliados.</p> <p>-Retrata los cráteres provocados por morteros, la tierra quemada, ciudades en ruina, aviones sobrevolando reiteradamente y la letalidad del gas.</p> <p>-Muestra la creencia general de civiles y soldados de la época de lo innecesario de la guerra, por la cantidad de vidas que se llevó y la destrucción material provocada. (Crocker, 2017)</p>

Fuente: Elaboración propia.

Se identificó una gran cantida de videojuegos aplicables en la enseñanza aprendizaje de Historia y la mayoría de ellos son de estrategia, aunque tienen mucha relevancia juegos de arcade, y acción. Muchos de ellos se enfocan en un contexto temporal y geográfico único mientras que otros generalizan su paso por toda la historia, desde la prehistoria hasta la actualidad e incluso exponen un futuro hipotético. Las investigaciones sobre videojuegos y enseñanza-aprendizaje de la historia se han desarrollado en gran medida desde los niveles iniciales hasta los universitarios con excelentes resultados e incluso muchas de ellas presenta propuestas y modelos a seguir para la aplicación específica,

de manera que los docentes empiecen a aplicarlas en sus aulas con modelos preestablecidos, para que luego con su creatividad creen los suyos propios.

PROPUESTA

Una vez que se identificaron los videojuegos aplicables a la enseñanza-aprendizaje de Historia, se realizó un cotejo con las destrezas presentes en el Currículo Ecuatoriano de Historia y Ciencias Sociales para el Nivel Bachillerato, para identificar cuáles de ellos pueden aplicarse en ese contexto y de esta manera ofrecer una lista que permita la implementación de esta estrategia en las aulas, en cualquiera de los momentos de la clase, ya sea en la anticipación, en la construcción del conocimiento o en la consolidación. La propuesta se presenta en la Tabla 2 donde se presentan 4 entradas: la primera y la segunda con el código y la destreza con criterio de desempeño respectivamente, en la tercera se especifica el videojuego que se podría utilizar para el desarrollo de esa destreza y una cuarta entrada que indica en que plataforma podría ser ejecutado dicho instrumento. En la tabla se pueden observar algunos videojuegos que podrían servir para el desarrollo de varias destrezas, pues abordan un gran número de temáticas en distintos períodos.

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jaime Danilo León-Atencia; Darwin Gabriel García-Herrera; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta;
 Juan Carlos Erazo-Álvarez

Tabla 2.
 Destrezas del currículo ecuatoriano relacionadas con el videojuego propuesto para su desarrollo.

Código	Destreza con criterio de desempeño	Videojuego	Plataforma
CS.H.5.1.9.	Relacionar e interpretar las características esenciales del Paleolítico y la producción del arte rupestre.	Age of Empires	Microsoft Windows
		Civilization IV	Microsoft Windows Mac
		Empire Earth	Microsoft Windows
CS.H.5.1.11.	Determinar el impacto de la revolución neolítica (domesticación de plantas y animales y sedentarismo) en la transformación de la sociedad humana.	Age of Empires	Microsoft Windows
		Civilization IV	Microsoft Windows Mac
		Forge of Empires	Microsoft Windows Android los
CS.H.5.1.20.	Describir y valorar los grandes aportes de la cultura egipcia al desarrollo tecnológico, económico y científico.	Assassin's Creed Origins	Microsoft Windows Play Station 4 Xbox One
		Faraón	Microsoft Windows
CS.H.5.1.29.	Comprender las causas y los principales problemas de la expansión imperial romana.	Libertus	Microsoft Windows

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jaime Danilo León-Atiencia; Darwin Gabriel García-Herrera; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta;
 Juan Carlos Erazo-Álvarez

CS.H.5.2.2.	Caracterizar y diferenciar el Imperio romano de Occidente del Imperio romano de Oriente en el arte y la cultura.	Minecraft Edu	Microsoft Windows Chromebook Mac I Pad
CS.H.5.2.3.	Analizar y valorar la importancia y trascendencia del Imperio bizantino en la cultura, la religión y la legislación a lo largo de la Edad Media.	Empire Earth	Microsoft Windows
CS.H.5.2.7.	Reconocer las motivaciones económicas de las cruzadas en la Edad Media en el contexto de las luchas religiosas.	Assasins's Creed	Microsoft Windows Microsoft Windows X Box 360 Play Station 3
CS.H.5.2.19.	Identificar las condiciones de surgimiento del Renacimiento y de la nueva visión del ser humano, el Humanismo	Civilization IV	Microsoft Windows Mac
CS.H.5.2.20.	Describir y explicar los principales aportes del Renacimiento a las humanidades y las ciencias.	Assasins's Creed II	Microsoft Windows X Box 360 Play Station 3
		Assasins's Creed: La Hermandad	Microsoft Windows X Box 360 Play Station 3
		Assasins's Creed: Revelations	Microsoft
CS.H.5.3.10.	Examinar el impacto de la Conquista a través del estudio de la implementación de relaciones de explotación y sometimiento de la población aborigen.	Europa Universalis IV	Microsoft Windows Mac Linux

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jaime Danilo León-Atiencia; Darwin Gabriel García-Herrera; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

CS.H.5.2.12.	Distinguir e interpretar las principales características del arte arquitectónico románico y gótico en función de su simbología social.	Minecraft Edu	Microsoft Windows Chromebook Mac I Pad
CS.H.5.2.16.	Describir y analizar las principales contribuciones de la civilización árabe al arte y la cultura.	Minecraft Edu	Microsoft Windows Chromebook Mac I Pad
CS.H.5.3.25.	Comprender la función evangelizadora que cumplía el arte colonial por medio de la pintura, la escultura y la arquitectura.	Minecraft Edu	Microsoft Windows Chromebook Mac I Pad
CS.H.5.3.37.	Comprender y evaluar el proyecto político republicano criollo sobre una base social excluyente de indígenas y afrodescendientes.	Victoria II	Microsoft Windows
CS.H.5.4.7.	Sintetizar las características del feudalismo, el sistema económico, social y político de Europa de la Edad Media, enfocándose en la estructura de la sociedad.	Age of Empires II	Microsoft Windows, Mac, Microsoft Mobile
		Civilization IV	Microsoft Windows Mac
		Crusader Kings II	Microsoft Windows Mac Linux
CS.H.5.4.16.	Identificar y diferenciar la Primera y Segunda Revolución Industrial tomando en cuenta las fuentes	Civilization IV	Microsoft Windows

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jaime Danilo León-Atiencia; Darwin Gabriel García-Herrera; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta;
 Juan Carlos Erazo-Álvarez

	de energía, la tecnificación, la mecanización de la fuerza de trabajo y el impacto en el medio ambiente.		Mac
		Victoria II	Microsoft Windows
CS.H.5.4.9.	Interpretar el proceso de configuración del mercantilismo en Europa, destacando las consecuencias que tuvo en la conquista y colonización de América y su relación con el origen del capitalismo.	Civilization IV	Microsoft Windows Mac
		Rise of Venice	Microsoft Windows
		Europa Universalis IV	Microsoft Windows Mac Linux
		Age of Empires III	Microsoft Windows

Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSIONES

Es necesario dejar a un lado la percepción negativa de los videojuegos que tienen docentes, directivos y representantes pues estos pueden representar un importante recurso educativo aplicable en el aula, en esta investigación bibliográfica se pudo observar que muchos docentes los están ejecutando alrededor del mundo, con resultados exitosos de aprendizaje y desarrollo de diferentes habilidades cognitivas en distintas áreas del conocimiento incluyendo la Historia.

La investigación bibliográfica realizada en la base de datos de Googles Académico enfocada en la revisión de artículos científicos, arrojó como resultado una lista de 23 videojuegos aplicables a la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia en diferentes contextos y niveles, lo que significa un indicio de que existe un gran desarrollo

Jaime Danilo León-Atiencia; Darwin Gabriel García-Herrera; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

investigativo en esta área a nivel mundial y la asignatura en la que se enfoca esta investigación cuenta con un gran número de recursos de este tipo.

La gran mayoría de los videojuegos identificados en esta investigación son aplicables en el contexto ecuatoriano según los requerimientos del Currículo Ecuatoriano de los Niveles de Educación Obligatoria para Historia y Ciencias Sociales en el Nivel Bachillerato, de acuerdo a las destrezas con criterio de desempeño propuestas por el Ministerio de Educación. Únicamente 5 de los 23 videojuegos identificados no pudieron ser vinculados con las destrezas del currículo, pero estos pueden servir para la aplicación en otros países o dentro del mismo Ecuador en otros niveles.

Es necesario la aplicación de este recurso en las aulas ecuatorianas pues representa una motivación increíble que potencia los aprendizajes de los estudiantes, además es un recurso que ellos lo utilizan con mucha frecuencia por su interactividad, por lo tanto, es necesario sumergirse en el mundo estudiantil para conocer sus necesidades y preferencias e incluirlas en el sistema educativo.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Badia, M., Clariana, M., Gotzens, C., Cladellas, R., & Dezcallar, T. (2015). Videojuegos, televisión y rendimiento académico en alumnos de primaria [Video games, television and academic performance in elementary school students]. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*(46), 25-38. Obtenido de <https://n9.cl/f8h50>
- Barinaga, B. (2016). Educación y sombras de la sociedad digital [Education and shadows of the digital society]. *Opción*, 32(9), 169-184. Obtenido de <https://n9.cl/ii8te>
- Calvo, A., & Fernández-Manjón, B. (2017). Conectado: concienciando contra el cyberbullying mediante un videojuego educativo [Conectado: raising awareness against cyberbullying through an educational video game]. *Didáctica, innovación y multimedia*(26), 1-6. Obtenido de <https://n9.cl/7uze>

- Castellanos, Y., Castellanos, Y., Salazar, J., & Casas, W. (2016). *El videojuego como recurso educativo un acercamiento entre percepción docente y el videojuego Minecraft como recurso educativo, para potenciar el trabajo colaborativo en estudiantes de grado cuarto [The video game as an educational resource. An approach b. Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de <https://n9.cl/tm5fw>*
- Clemente, J. (2014). Motivación y aprendizaje de Ciencias Sociales en estudiantes de PCPI con un videojuego a través de la pizarra digital: un estudio de caso [Motivation and social sciences learning in PCPI students with a computer game and a digital whiteboard: a case...]. *Revista DIM. Didáctica, Innovación y Multimedia*, 10(30), 1-15.
- Conde, M. (2018). Sexismo y videojuegos [Sexism and videogames]. *IC-Contornos del NO(2)*, 45-51. Obtenido de <https://n9.cl/3uce9>
- Crocker, J. (2017). Unorthodox Professors: World War One in Videogames and on Youtube [Profesores poco ortodoxos: la Primera Guerra Mundial en videojuegos y en Youtube]. *The Arbutus Review*, 8(1), 24-36. doi:<http://dx.doi.org/10.18357/tar81201716814>
- Cuenca, J., & Jiménez, R. (2018). Enseñando historia y patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación [Teaching History and Heritage through video games: research and innovation] . *RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, 2(2), 5-160. doi:<https://doi.org/10.7410/1351>
- De Sanctis, F., Distefano, M., & Monjelo, M. (2017). Aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos [Positive and negative effects in the psychology of videogames]. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115-131. Obtenido de <https://n9.cl/5q2y>
- Evaristo, I., Navarro, R., Vega, V., & Nakano, T. (2016). Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú [The use of a video game as an educational tool to learn the history of Peru]. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 35-52. doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.15569>
- Fuentes, L., & Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia) [Videogames and their effects on schoolchildren in Sincelejo, Sucre (Colombia)]. *Opción*, 31(6), 318-328. Obtenido de <https://n9.cl/h2hl>

- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes [Video game usage time in adolescents' academic performance]. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación.*, 28(65), 89-99. doi:[10.3916/C65-2020-08](https://doi.org/10.3916/C65-2020-08)
- Hermann-Acosta, A., & Pérez, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: Revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano [Digital narratives, digital stories and transmedia narratives: Systematic review of literature in...]. *Revista ESPACIOS*, 40(41), 1-13.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill Education.
- Irigaray, M., & Luna, M. (2014). La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia. Dos experiencias áulicas en la escuela secundaria [Teaching history through strategy video games. Two class room experiences in high school]. *Clío & Asociados*(17), 411-437. Obtenido de <https://n9.cl/h9ze7>
- Jiménez-Palacios, R., & Cuenca, J. (2015). El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales [The educational use of video games. Concepts and ideas of future teachers of social sciences]. *CLIO. History and History teaching*, 41, 1-44. Obtenido de <https://n9.cl/b91kc>
- Koebel, G. (2017). Simulating the Ages of Man: Periodization in Civilization V and Europa Universalis IV [Simulando las Edades del Hombre: Periodización en Civilización V y Europa Universalis IV]. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 10(17), 60-76. Obtenido de <https://n9.cl/ryvsx>
- Marañón, A. (2016). *Uso Didáctico de los Videojuego en Ciencias Sociales. [Educational use of video-games in Social Sciences]*. Tesis de Maestría, Universidad de Cantabria.
- Martínez, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos [Perceptions from students and teachers about the competences that are developed by videogames]. *Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana.*, 56(2), 1-21. doi:[10.7764/PEL.56.2.2019.3](https://doi.org/10.7764/PEL.56.2.2019.3)

- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Nivel Bachillerato [Curriculum of Compulsory Education Levels. Baccalaureate level]*. Obtenido de <https://n9.cl/idxm9>
- Mugueta, I. (2017). El campus escolar “Historia y videojuegos”: Diseño, resultados y conclusiones [Summer School “History and Video Games”: Design, Results and Conclusions]. *CLIO. History and History teaching*, 44, 9-25. Obtenido de <https://n9.cl/ckisb>
- Mugueta, I., & Tobalina, E. (2014). Representaciones sociales de la edad media en las comunidades de gamers on line [Social representations of the Middle Ages in online gaming communities]. *Miscelánea Medieval Murciana*, 38, 161-179. Obtenido de <https://n9.cl/uq7k>
- Mugueta, I., Manzano, A., Alonso, P., & Labiano, L. (2015). Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires [Video games to learn History: an experience with Age of Empires]. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*(32), 1-13. Obtenido de <https://n9.cl/dtl8>
- Pereira, F., & Alonzo, T. (2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos [Towards a conceptualization of videogames as electronic multimodal discourses]. *Anagramas*, 15(30), 51-64. Obtenido de <https://n9.cl/ajecx>
- Pereira-García, S., & Gómez, F. (2015). La reconstrucción del paso del tiempo en el videojuego Sid Meier’s Civilization IV. Una perspectiva educativa [The reconstruction of the passage of time in the video game Sid Meier’s Civilization IV. An educational perspective]. *LifePlay: Revista academica internacional sobre videojuegos*(4), 13-27. Obtenido de <https://n9.cl/b76n3>
- Pestillo, L., Germani, L., Rossi, L., Moreira, D., & Grano, A. (2017). Método cualitativo de análisis de la percepción de los usuarios de World of Warcraft (WoW) sobre los efectos positivos y negativos del juego [Qualitative method of analysis of the perception of World of Warcraft (WoW) users on the positive and negative ef. *Investigación Cualitativa en Salud.*, 2, 1297-1302. Obtenido de <https://n9.cl/w3h2>
- Quesada, A., & Tejedor, S. (2016). Aplicaciones educativas de los videojuegos: el caso de World of Warcraft [Educational applications of video games: the case of World of Warcraft]. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (48), 187-196. doi:<https://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i48.12>

Jaime Danilo León-Atiencia; Darwin Gabriel García-Herrera; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

- Quintero, D. (2018). Didáctica de las Ciencias Sociales a través de los videojuegos: Investigación y experimentación del juego Assassin's Creed Origins, para posible propuesta didáctica sobre la enseñanza del patrimonio y la cultura del Antiguo [Egipto Didactics of Social]. *CLIO. History and History teaching*, (44), 54-81. Obtenido de <https://n9.cl/aajv>
- Rojas, E. (2018). Educación y video juegos. Empire Earth en la enseñanza de las Ciencias Sociales en el Instituto Técnico Industrial Piloto: una experiencia significativa [Education and video games. Empire Earth in teaching Social Sciences at the Instituto Técnico...]. *Revista Cambios y Permanencias*, 9(2), 472-495. Obtenido de <https://n9.cl/2tedm>
- Roso, M. (2016). *Videojuegos: una Alternativa Innovadora para el Aprendizaje de Inglés [Video Games: An Innovative Alternative for Learning English]*. Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica de Bolívar. Obtenido de <https://n9.cl/xymle>
- Sáez, J., & Domínguez, C. (2014). Integración pedagógica de la aplicación Minecraft Edu en la educación primaria: un estudio de caso [Pedagogical integration of the Minecraft Edu application in primary education: a case study]. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación* (45), 95-110. Obtenido de <https://n9.cl/3vb18>
- Téllez, D., & Iturriaga, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed [Video games and history learning: the Assassin's Creed saga]. *Contextos educativos: Revista de educación*(17), 145-155. Obtenido de <https://n9.cl/s0szx>