

Videojuegos en el aula de Geografía, Historia e Historia del Arte:

Breve recopilación de las experiencias de su uso en Educación

Resumen: Cada vez es más frecuente la aplicación de videojuegos como recurso didáctico en las aulas españolas, como así refleja la gran cantidad de producción bibliográfica al respecto, sin embargo; aun siguen existiendo docentes que desconocen o no aprueban su uso. En el presente trabajo se hace un breve recorrido teórico de los estudios sobre el uso de los videojuegos en educación para conocer su eficiencia como recurso educativo en general, y en especial en las asignaturas de Geografía, Historia e Historia del Arte; con el fin de alentar a los docentes a explotar su fuerte potencial.

Palabras clave: videojuego, educación, recurso educativo, actividad didáctica.

Video games in the classroom of Geography, History and History of the Art:

A brief summary of the experiences of its use in the Education.

Abstract: Every time the application of video games is more frequent as didactic resource in the Spanish classrooms, since this way it reflects the great quantity of bibliographical production in the matter, nevertheless; even there continue existing teachers who don't know or don't approve its use. In this paper a brief theoretical itinerary of studies relating the use of the video games in education is made to know its effectiveness as an educational resource in general, and especially on the subjects of Geography, History and History of the Art; in order to breathe the teachers to exploit its potential fort.

Keywords: video game, education, educational resource, educational activity.

Videojuegos en el aula de Geografía, Historia e Historia del Arte:

Breve recopilación de las experiencias de su uso en la Educación.

Introducción

Desde hace más de dos décadas podemos observar como la tecnología informática y digital ha evolucionado desmesuradamente, lo que ha producido un importante cambio de nuestra vida cotidiana. Como explica Jiménez (2011), se está produciendo una evolución desenfadada de las tecnologías que está provocando que la percepción del mundo se haya alterado de tal manera, que en la actualidad no es posible entender el desarrollo de los acontecimientos sin la implicación y aplicación de los medios de comunicación.

La concomitancia entre avance tecnológico y renovación social es algo evidente a lo largo de la historia, sin embargo, la verdadera responsabilidad de la tecnología en la transformación social es una cuestión todavía debatida. El intenso desarrollo tecnológico que estamos experimentando y el fuerte apogeo de nuevos métodos de comunicación hacen ineludible que se tengan en cuenta desde el ámbito de la educación. Principalmente, se analiza la fuerte influencia de estas nuevas formas de comunicación sobre las conductas y pensamientos que pueden producir entre niños y adolescentes, así como, el acerado impacto que generan sobre el ámbito de la enseñanza.

El mundo educativo en general y los docentes en particular, debemos ser los encargados de emplear los medios tecnológicos y aprovechar las nuevas oportunidades que pueden ofrecer. Como ya comentaba Blázquez a inicios del siglo (2001: 9): “comienzan a producir cambios en los métodos de enseñanza e incluso amplían contenidos del currículo escolar”. Una de las posibilidades que nos ofrecen es la de crear entornos de aprendizaje que ponen a disposición del estudiante una nueva forma de adquirir conceptos y trabajar con la información, siendo ellos mismos los mediadores en la construcción de los conocimientos. Estas nuevas corrientes educativas defienden el uso de métodos alternativos basados en otros medios de comunicación no escrita: medios audiovisuales e interactivos (cine, series, videojuegos, etc.).

En los últimos años el empleo de los videojuegos está despertando bastante interés. Según la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), los videojuegos se han convertido en la mayor industria de ocio y entretenimiento en España superando la música y el cine. En el año 2015 se vendieron en España un total de 8.965.000 unidades de videojuegos físicos (aDeSe, 2015). Esta misma asociación señala que según un estudio del Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE), el 72% de los niños y adolescentes de nuestro país afirmaron que utilizan los videojuegos, siendo un 62% los que confirman que lo hacen de forma habitual (aDeSe, 2013). Teniendo en cuenta estos datos es indiscutible la presencia de ellos en la vida de nuestros alumnos como parte de su tiempo de ocio, por lo que no es de extrañar el aumento del interés por su aplicación en las aulas.

A pesar de que un gran número de educadores reconocen el valor didáctico de los juegos, tristemente no ocurre lo mismo con los videojuegos. Estos son rechazados desde casa,

y/o incluso algunos centros escolares, sin cuestionarse qué tienen para que motiven y hagan esforzarse para aprender su manejo durante horas por parte de niños y adolescentes (Gómez del Castillo, 2007). Sin embargo, afortunadamente, cada vez más aumenta el número de defensores del uso de los videojuegos en el aula, argumentando que pueden ofrecer un fuerte potencial pedagógico, ya que se pueden desarrollar habilidades personales, sociales, cognitivas, emocionales, psicomotoras, espaciales, e incluso se potencia el uso de las TIC. Y es que, aunque pueda resultar obvio, el hecho de utilizar videojuegos conlleva implícito en sí mismo el aprendizaje, puesto que siempre se aprende con él casi de forma inconsciente (Becker, 2011; *apud.* Arias, Egea y García, 2017: 30).

Precisamente, el objetivo primordial del presente artículo es recopilar, en líneas generales, las principales investigaciones o casos de estudio que corroboran que el uso de los videojuegos en el aula, así como, específicamente en las materias de Geografía, Historia e Historia del Arte; contienen valor pedagógico como herramienta educativa. Otro de los objetivos es conocer cómo se deben emplear los videojuegos en el marco educativo y cómo diseñar actividades didácticas que incluyan los contenidos curriculares en secundaria.

Uso didáctico del videojuego en las aulas

Conocemos las grandes ventajas que desde siempre han ofrecido los juegos tradicionales en la enseñanza infantil, primaria y secundaria debido a su importante papel motivacional y por su fuerte capacidad integradora, colaborativa y cooperativa. Pero, de igual modo puede suceder con los videojuegos ya sean didácticos o no, que son bastante usados en ordenadores, tablets, smartphones, videoconsolas, etc. por el alumnado; y que pueden suponer un nuevo recurso en las aulas. Valverde (2010) señala que la mayoría de los investigadores del ámbito educativo están de acuerdo en afirmar que:

El uso de los juegos como recurso educativo es beneficioso para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado, ya que hacen posible un aprendizaje significativo; recalando la solución de problemas y orientando el aprendizaje hacia un proceso activo de comprensión y asimilación (Prensky, 2001; Gee, 2005; *apud.* Valverde, 2010: 87).

Su empleo como recurso educativo se viene defendiendo desde los últimos treinta años por un gran número de investigadores y educadores, ya que consideran que su uso en las aulas está estrechamente vinculado con una teoría de la educación basada en competencias que enfatizan el desarrollo constructivo de habilidades -o procedimientos-, conocimientos -o conceptos- y valores -o actitudes- (Contreras, Eguía, y Solano, 2011). Igualmente, Tejeiro, Pelegrín y Gómez (2009), afirman que favorece el aspecto de la diversión, la motivación y el interés; sobre todo en aquellos grupos de alumnado con dificultades especiales o con un alto riesgo de abandono escolar. Las investigaciones que se centran en su análisis como material didáctico tienen “el principal objetivo de conocer el valor que nos ofrecen a los docentes, el tipo de aprendizaje que promueven y en cómo se pueden plasmar estos procesos a las actividades escolares” (Gee, 2003; *apud.* Armando, 2010: 30).

Dentro de estas investigaciones destacan las llevadas a cabo por James P. Gee y Kurt D. Squire por la Wisconsin-Madison University. Se trata de un importante grupo de investigación que trabaja sobre el uso educativo de los juegos de ordenador y cuyos estudios han dado lugar a importantes conocimientos de la materia colocándoles como principales figuras en el campo (Egenfeldt- Nielsen, 2009). Muchas de sus obras son el germen inspirador de la mayoría de los estudios posteriores en lo que se refiere al tema del aprendizaje con juegos y/o videojuegos. Estas nuevas tendencias han dado lugar a la aparición de nuevos conceptos de enseñanza como el conocido como *edutainment*, una palabra combinada inglesa compuesta por *education* y *entertainment* (educación y entretenimiento). Este movimiento defiende la formación que une la presentación de los conocimientos educativos con elementos de entretenimiento con el principal objetivo de motivar al alumnado en el proceso de aprendizaje. Kurt D. Squire en sus estudios ha empleado los videojuegos en diferentes asignaturas, pero incide especialmente en destacar los positivos efectos que causan su empleo en materias como las Ciencias Sociales (CCSS), la Historia y la Geografía (Squire, 2003; *apud.* Egenfeldt- Nielsen, 2009).

Es recomendable la lectura del trabajo de Julián Pindado, “Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos” (2005), donde hace toda una recopilación de los estudios más relevantes a nivel internacional y nacional que defienden el uso de los videojuegos como herramienta educativa y su inmersión en el currículo educativo (Pindado, 2005). En este sentido, también destaca el reciente artículo “Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas” (2016), donde aparecen recopilados los proyectos pedagógicos más destacados a nivel nacional (López y Jesús Rodríguez, 2016).

En España los primeros trabajos referentes a los videojuegos como recurso didáctico fueron llevados a cabo por el conocido como Grupo F9 (F9: Aprovechamiento didáctico de los juegos de ordenador en la escuela primaria y ESO) entre los años 1992 y 1993. Está formado por nueve miembros profesores de primaria y secundaria, asesorado por Begoña Gros, profesora de la Facultad de Pedagogía de la Universidad de Barcelona. Sus investigaciones se centran en la utilización de las técnicas pedagógicas que desde siempre han amparado la utilización de los juegos para aprender en las aulas. Por consiguiente, defienden el videojuego como una nueva herramienta tecnológica-didáctica basándose en los resultados de su puesta en práctica.

Otra investigación destacada es la llevada a cabo por M^a Teresa Gómez del Castillo con su artículo “Videojuegos y transmisión de valores” (2007). Su estudio señala la gran cantidad de posibilidades didácticas que pueden ofrecer los videojuegos a los docentes y defiende que es posible el aprendizaje a través de su uso. Gómez del Castillo concretamente destaca que se pueden potenciar infinidad de aspectos no únicamente los cognitivos e intelectuales, sino que también potencian otros aspectos como “los afectivos, los valores socializadores y actitudinales, las habilidades, competencias y destrezas; el uso de las TIC y con ello la alfabetización digital” (Gómez del Castillo, 2007: 2). Aunque no solo debemos tener en cuenta los aspectos positivos, ya que como señalan otros investigadores (Estalló, Masferrer

y Aguirre, 2001; Gómez del Castillo, 2007; *apud*. Tejeiro *et al.*, 2009); existen otros aspectos negativos que se pueden potenciar con el uso de los videojuegos como son: la violencia o agresividad, el sexismo, la competitividad excesiva y poco sana, la adicción, el aislamiento o individualismo, la ansiedad, los sentimientos hostiles, etc.

En los últimos años se han formado nuevos grupos de investigación que han dado como resultado nuevos proyectos tan innovadores como el “Proyecto Aprendiendo con Videojuegos” (2008-9) o el “Proyecto Videojuegos Comerciales y Aprendizaje Escolar” (2011). Ambos fueron llevados a cabo por el grupo de trabajo de la Universidad de Alcalá de Henares (UAH) y la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), denominado GIPI (Grupo Imágenes, Palabras e Ideas). Está formado por seis profesores coordinados por Pilar Lacasa, catedrática de Educación y Comunicación de la UAH; que comenzó a trabajar a finales de los años 80 impulsado por la inquietud de responder a los retos que cada día plantean a la sociedad los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.

Otro de los grupos destacados es el conocido SPIDER (Smarter People Through Interactive Digital Entertainment Resources), un grupo de trabajo formado por profesores de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) e investigadores del programa *Communication & New Media* (IN3). Los coordinadores del grupo son Daniel Aranda y Jordi Sánchez-Navarro doctores en Comunicación Audiovisual de la UOC. Sus investigaciones se centran en el estudio del ocio digital (videojuegos, teléfonos móviles y otros dispositivos portátiles). Se interesan especialmente desde la perspectiva del diseño en sí y la estructura, pero también por las formas de consumo y las prácticas sociales que conllevan. El grupo es bastante activo y fruto de su investigación han dado como resultado multitud de proyectos como el “Proyecto Lost in la Mancha”, juego formativo online para el aprendizaje del español como lengua extranjera (2009-2012); o el “Proyecto ExperienciART”, una plataforma socio-tecnológica para enriquecer la visita a los museos a través de realidad aumentada y la gamificación (2012-2014).

En términos generales, podríamos afirmar que la gran mayoría de los investigadores sobre la temática parecen estar de acuerdo en afirmar que el uso de los videojuegos en el aula puede ofrecer infinidad de posibilidades en todas las disciplinas educativas, aunque es especialmente destacable su uso en las Ciencias Sociales, la Geografía y la Historia. Como señala Valverde (2010: 89), “son precisamente los juegos de simulación y/o estrategia histórica los que hacen necesario que los jugadores dominen datos geográficos, manejen con cierta facilidad conceptos históricos y comprendan las relaciones entre sistemas geográficos, políticos, diplomáticos, económicos, sociológicos e históricos”.

Uso didáctico del videojuego en Geografía, Historia e Historia del Arte.

En cuanto a grupos de investigación centrados en el ámbito de las Humanidades destaca el conocido como DESYM (Formación inicial y desarrollo profesional del profesorado), integrado por profesores de la Universidad de Huelva (UHU). El grupo es dirigido por José M. Cuenca, profesor de la Facultad de Educación y principal figura nacional centrada en el estudio de la aplicación de videojuegos en el ámbito de las CCSS. Entre sus múltiples trabajos

destacan: “La enseñanza de contenidos socio-históricos y patrimoniales a través de los juegos informáticos de simulación” (2006), “Virtual games in social science education Computers & Education” (2010), “Historia y videojuegos: una propuesta de trabajo para el aula de 1.º de ESO” (2011), “Qué se aprende de la historia y el paisaje medieval a través de los videojuegos? Un análisis didáctico” (2012) o “Construyendo el conocimiento a través de videojuegos (2016)”.

Por otro lado, existe un nuevo grupo encabezado por Juan F. Jiménez profesor de la Facultad de Letras en la UMU. Uno de sus proyectos más importantes es el conocido como “Historia y videojuegos. El impacto de los medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval”. Además, destaca uno de sus últimos trabajos “Estudiar la Edad Media desde el presente: un taller didáctico en aulas de ESO con videojuegos” (2014) realizado junto con Iñigo Mugueta. Ambos grupos, tratan de analizar las potencialidades educativas que pueden contener los videojuegos para la enseñanza de los contenidos curriculares en educación tanto (Mugueta y Jiménez, 2014).

Asimismo, destacan toda una serie de estudios de investigación, experimentación y análisis de casos concretos. En primer lugar, sobresale el estudio llevado a cabo por un grupo de profesores de la UMU, encabezados por M^a Isabel Vera y Manuel R. Cabeza en el año 2008. En su artículo “El videojuego como recurso didáctico en el aprendizaje de la geografía” realizan un estudio de caso en el que se empleó el videojuego de simulación *Caesar III*. En su estudio señalan que el uso del videojuego provocó la mejora de la comprensión de los conceptos históricos y geográficos por parte del alumnado, además de incrementar la motivación. En segundo lugar, otro de los estudios específicos del ámbito de las CCSS es el realizado por Francisco Ayén, profesor del IES “Antonio Sequeros” de Los Montesinos (Alicante) en el año 2011. En su artículo “Los videojuegos en la didáctica de la Historia” se exponen los beneficios del uso de los videojuegos como recurso didáctico en la enseñanza secundaria y aconseja toda una serie de videojuegos de estrategia que pueden ser utilizados como: *Imperium Civitas*, la saga *Total War*, *Universalis II y III*, etc.

En tercer lugar, recomendamos el estudio realizado por Clemente Sánchez denominado “Motivación y aprendizaje de las Ciencias Sociales en estudiantes de PCPI con un videojuego a través de pizarra digital. Un estudio de caso” (2014), donde utiliza el videojuego *Faraón* para tratar de aumentar la motivación entre grupos de adolescentes con ciertas dificultades de aprendizaje. En cuarto y último lugar, debemos destacar uno de los estudios más recientes e interesantes, llevado a cabo por Alejandro Egea, Laura Arias y Alejandro J. García, “Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria” (2017); donde se exponen los resultados del empleo de un videojuego de realidad virtual, *El Misterio de la Encomienda de Ricote*, al cual se juega mediante gafas *Oculus Rift*.

Como podemos apreciar, a pesar de existir un alto número de estudios, su uso sigue siendo cuestión controvertida, puesto que muchos de los docentes aun se muestran reticentes a emplear los videojuegos como instrumento de aprendizaje. Y es que consideran que su utilización también puede llevar asociada una serie de problemáticas como “dificultades

técnicas, carencia de tiempo, falta de formación e inseguridades del profesorado, que los contenidos de los juegos no siempre responden a asignaturas, etc.” (Gros, 2012, *apud.* López y Rodríguez, 2016: 5). Por ello, resulta imprescindible tratar de formar al profesorado constantemente para ir empleando este y otros recursos educativos con el fin de fomentar la experimentación como nuevas estrategias educativas (Cuenca, Martín y Estepa, 2014: 429). Aunque, afortunadamente, las metodologías que incluyen el videojuego como estrategia educativa van ganando adeptos y seguro lo hará cada vez más en el futuro.

¿Cómo diseñar y elaborar actividades de aula con videojuegos como herramienta educativa en Geografía, Historia o Historia del Arte?

En los últimos años el número de proyectos universitarios, trabajos de investigación, tesis doctorales, etc., que aplican o se inspiran en el uso de los videojuegos como recurso didáctico, han aumentado a un ritmo vertiginoso a la par de los avances tecnológicos. Cada vez son más los estudios de casos concretos que tratan de demostrar la infinidad de posibilidades de aprendizaje que pueden ofrecer a los docentes y al alumnado tanto los de tipo comercial como didáctico. Tras la lectura de ellos se extrae como conclusión que debe ser el profesor el encargado de insertar el uso de los videojuegos en las aulas y materializarlo en la creación de actividades que debe diseñar previamente. No se trata de que el alumno juegue simplemente, sino que debe ser parte o consecución de una actividad estructurada y organizada con un fin educativo.

A la hora de llevar a cabo la planificación de la actividad práctica se debe seguir un planteamiento semejante a la estructuración de cualquier otra actividad didáctica que pretenda incidir en la interiorización y asimilación de los contenidos trabajados en las sesiones de clase. En primer lugar, se debe proceder a la elección de un videojuego que se adapte a nuestras necesidades, es decir, que tenga en cuenta los siguientes factores comentados por Montero, Ruíz y Díaz (2010:41): “el grupo al que va dirigido, los objetivos que pretendemos conseguir con nuestra intervención, la secuencia metodológica [que se quiere emplear] y los recursos técnicos, temporales y económicos con los que contamos”. Además, se tiene que tener en cuenta que el videojuego sea fácilmente manejable y que el alumnado tenga experiencia en el uso de los mismos (Bourgonjon *et al.*; 2010; *apud.* Clemente, 2014: 10).

Por ello, para adentrarnos en el diseño de la actividad, es imprescindible conocer el concepto propio de *videojuego* y de la tipología y clasificación existente de los mismos. Existen infinidad de definiciones sobre el concepto de videojuego, de entre las cuales nosotros hemos destacamos la realizada por Jiménez (2011: 368): “un videojuego básicamente es un elemento de ocio o propuesta lúdica definido por una interacción entre jugador y una máquina destinada a tal efecto (hardware), por medio de un lenguaje específico (software)”.

Con respecto a las tipologías de videojuegos existe una gran variedad de clasificaciones influidas por diversos factores como la tipología de hardware o soporte que se emplea, la temática o contenidos que incluye, la función que desempeña (comerciales o didácticos), o el tipo de usuario o público al que va dirigido (clasificación por edad). La

clasificación más común suele ser la que se realiza sobre la temática o contenido del videojuego. Una de las clasificaciones mejor elaborada es la realizada por Gómez del Castillo (2007), que establece seis tipologías: arcade, deportivos, estrategia, simulación, mesa y acción. Debemos tener en cuenta que un mismo videojuego puede ser considerado de dos o más temáticas debido a la amplia variedad de contenidos que incluyen, por lo que, puede resultar difícil definir y ubicar en una sola tipología.

Otra de las clasificaciones que se debe conocer es la realizada con respecto a la edad de los posibles usuarios. Para ello se creó el sistema *código PEGI* (Pan European Game Information) realizado en el 2003 por la Federación de Software Interactivo de Europa (ISFE). El código se realizó con el fin de garantizar la idoneidad del contenido de los productos de entretenimiento, como son las películas, los vídeos, los DVD, los videojuegos, etc. Sin carácter prohibitivo, la clasificación se sustenta en que sea apropiado para una determinada edad según el tipo de contenido, con el fin de aconsejar a los usuarios y al público en general sobre su uso. Para ello se colocan en el anverso y reverso de los estuches de los videojuegos unas etiquetas dependiendo de la edad a la que corresponde, siendo cinco las edades comprendidas: tres, siete, doce, dieciséis y dieciocho. Además, aparecen otras etiquetas en el reverso que son descriptores que indican los motivos por los cuales un videojuego ha obtenido una categoría concreta de edad. Existen ocho descriptores: violencia, lenguaje soez, miedo, drogas, sexo, discriminación, juego y juego en línea con otras personas. Por otra parte, otro factor esencial a tener en cuenta es el tipo de plataforma o soporte que se va a emplear, ya sea Windows (a través de PC), Android (Tablet o Smartphone) o iOS Apple (iPad o iPhone).

Después de conocer todos estos datos y tras seleccionar el videojuego, debemos encomendarnos a diseñar la actividad didáctica en sí y para ello se pueden seguir las siguientes pautas:

- 1.º Concretar los contenidos que se quieren trabajar y establecer los propósitos que se pretenden conseguir (Concreción curricular).
- 2.º Seleccionar, plantear y elaborar los instrumentos o herramientas que se van a emplear.
- 3.º Programar la intervención.
- 4.º Desarrollar y evaluar la intervención.
- 5.º Analizar los resultados y compartir la experiencia con la comunidad educativa.

Todas estas recomendaciones son una sencilla propuesta que trata de guiar y motivar a aquellos docentes que quieran iniciarse en el diseño de actividades con videojuegos como una primera toma de contacto. Es decir, pretendemos que sirva como una breve guía que incite a los profesores a asumir nuevos retos y desafíos en los que aventurarse para aprovechar la potencialidad de este nuevo recurso.

Conclusión

Consideramos que tras llevar a cabo el proceso de investigación y recopilación de las fuentes bibliográficas se podría decir que el empleo de los videojuegos como herramienta didáctica es viable en las aulas. En la mayoría, salvo ciertas excepciones, se afirma que incrementa la motivación y se trabajan habilidades y competencias claves (competencia digital, aprender a aprender, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, etc.¹), así como, puede resultar ser altamente eficaz para trabajar los contenidos curriculares. Se defiende que los alumnos mejoran habilidades referentes a la búsqueda de información, capacidad de síntesis, pensamiento crítico y reflexivo, el trabajar de manera activa y participativa, es decir, que los estudiantes sean los protagonistas indiscutibles de su propio aprendizaje. Por lo tanto, se adquiere la “curiosidad e inquietud por probar y por investigar” (Gómez del Castillo, 2007: 5), una de las habilidades clave que se debe estimular en educación. Asimismo, es indiscutible que con su uso se potencia la alfabetización digital fomentando el uso de las TIC. Con respecto al tema de conseguir captar la motivación, atención e implicación, la mayoría, señalan que se puede lograr, puesto que los resultados muestran que se ha podido constatar una evolución de la mejora del alumnado respecto a la situación inicial.

Por otro lado, también se ha podido constatar que se pueden diseñar actividades didácticas en la que se emplee un videojuego sin que sea necesario usarlo únicamente como factor lúdico, es decir; se pueden utilizar de forma diferente de manera que los alumnos los utilicen para trabajar los contenidos curriculares. Los docentes “tenemos que ser capaces de presentar un código que defina la forma en la que los sujetos van a comunicarse, crear y leer el mensaje” algo esencial a la hora de elaborar cualquier material educativo (Zagalo, 2010: 62). A pesar de existir bastante bibliografía sobre como diseñar actividades con videojuegos consideramos que aún queda mucho por recorrer en ese camino. Igualmente, se considera que el alumnado puede mejorar sus destrezas para interiorizar y comprender mejor los conceptos y/o contenidos referentes a la Geografía, Historia e Hª del Arte. Por lo tanto, parece ser un recurso didáctico con gran potencial que aporta conocimientos y experiencias. Como nos indican Téllez e Iturriaga (2014:151) “sigue siendo un recurso válido para el aprendizaje significativo de muchas cosas. Máxime si se tiene en cuenta que [el videojuego] incorpora información escrita...de cada uno de los personajes, monumentos ...”.

En general, hemos podido observar que es necesario que los docentes nos impliquemos aún más en conocer al alumnado para “explorar y proponer nuevas estrategias que permitan disminuir la brecha de carácter cultural que separa aquello que motiva, implica

¹Tres de las siete competencias que se deben desarrollar en la Educación Secundaria Obligatoria, siguiendo las disposiciones del Decreto nº 220/2015, de 2 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia (BORM de 3 de septiembre), y al amparo de lo previsto en el artículo 2.2 del Real Decreto 1.105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE de 3 de enero).

vivencia habitualmente a los estudiantes y lo que planean e implementan los docentes como parte de sus desempeños profesionales” (Esnaola, 2006; *apud.* Gros, 2008:112). Y es que, como docentes, debemos ser los encargados de emplear los medios tecnológicos y aprovechar las nuevas oportunidades que pueden ofrecer en el ámbito educativo. Se debe potenciar la creatividad y la imaginación para elaborar nuevas actividades didácticas que consigan captar la atención del alumnado. Nuestro interés debe contribuir en utilizar estos nuevos instrumentos en las aulas, no solo como recursos para captar el interés o la motivación, sino para trabajar los contenidos curriculares y desarrollar habilidades, capacidades y/o destrezas.

Debemos ser conscientes de que existen trabajos de investigación que proponen nuevos modelos educativos interesantes que emplean nuevos recursos didácticos y que ofrecen distintos métodos para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Resulta entristecedor que a pesar de existir estudios sobre el uso de los videojuegos la mayoría del profesorado se muestra reticente en su empleo, quizá por el desconocimiento o la falta de formación en el campo disciplinar de la innovación didáctica. Desafortunadamente, parece que no se están aprovechando adecuadamente los nuevos medios y recursos, y por ello, la solución estaría en una formación permanente del profesorado donde la innovación educativa tenga un papel relevante. Como conclusión final, se puede reafirmar que los videojuegos en educación suponen un nuevo recurso que al igual que el cine o la literatura ofrece enormes posibilidades para la planificación de propuestas didácticas que fomenten el aprendizaje significativo.

Referencias bibliográficas

- ARMANDO, J. (2010). Lo que podemos aprender de los videojuegos sobre la enseñanza y los materiales educativos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 9 (1), 29-41. Recuperado de: <http://www.dialnet.unirioja.es/ejemplar/248552>
- ADESE. Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (2013). *Balance económico 2013. Industria Española del Videojuego*. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/docs/documentacion/resultados-anuales>
- ADESE. Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. (2015). Videojuegos y adultos. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/documentacion/estudios-y-analisis/>
- BLÁZQUEZ, F. (Coord.). (2001). *Sociedad de la información y educación*. Mérida: Junta de Extremadura. Conserjería de Educación, Ciencia y Tecnología. Recuperado de: <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/obsciberprome/blanquez.pdf>
- CLEMENTE, J.J. (2014). Motivación y aprendizaje de las Ciencias Sociales en estudiantes de PCPI con un videojuego a través de pizarra digital. Un estudio de caso. *Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)*, 30, 1-15. Recuperado de: <http://www.pangea.org/dim/revista.htm>

- CONTRERAS, R. S, EGUÍA, J. L. y SOLANO, L. (2011). Videojuegos como un entorno de aprendizaje. El Caso de “Monturiol el joc”. *Revista Icono14*, 9 (2), 249-261. Recuperado de: <http://www.icono14.net>
- CUENCA, J.M., MARTÍN, M.J. y ESTEPA, J. (2014). El uso de los videojuegos en la formación inicial del profesorado de educación infantil para la enseñanza de las ciencias sociales. En Pagès, J. y Santiesteban, A. (Coords.), *Una mirada al pasado y un proyecto de futuro: investigación e innovación en didáctica de las ciencias sociales* (pp. 429-438).
- EGEA, A., ARIAS, L. y GARCÍA, A.J. (2017). Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria. *RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 2, 28-40. Doi: <http://dx.doi.org/10.6018/riite/2017/283801>
- EGENFELDT- NIELSEN, S. (2009). Los videojuegos como herramienta de aprendizaje. En Aranda, D. y Sánchez-Navarro, J. (Eds.), *Aprovecha el tiempo y juega: Algunas claves para entender los videojuegos*, (pp.185-205). Barcelona: Editorial Advisory Board.
- GÓMEZ DEL CASTILLO, M. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43 (6), 1-10. Recuperado de: <http://www.dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2358656>
- JIMÉNEZ, J.F. (2011). Cruzadas, cruzados y videojuegos. *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, (17), 363-407. Recuperado de: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/25680>
- LÓPEZ, S. y RODRIGUEZ, J. (2016). Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 33, 1-8. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/306811>
- MONTERO, E., RUÍZ, M. y DÍAZ, B. (2010). *Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos veces*. Madrid: Narcea.
- MUGUET, I. y JIMÉNEZ, J.F. (2014). Estudiar la Edad Media desde el presente: un taller didáctico en aulas de ESO con videojuegos. En Revuelta, F.I. Fernández, M. R., Pedrera, M.I. y Valverde, J. (Coords.), *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, (pp.237-276). Extremadura: Bubok Publishing. S.L.
- PINDADO, J., (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel-bit*, (26), 55-67. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1227433>
- TEJEIRO, R., PELEGRÍN, M. y GÓMEZ J.L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1 (7), 235-250. Recuperado de: <http://www.revistacomunicacion.es>
- VALVERDE, J. (2010). Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa. *Tejuelo*, (9), 83-99. Recuperado de: <http://www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/371933>

Autora:



Antonia Vicente Saorín

Correo electrónico: antonia.vicente@um.es

Licenciada en Historia (2006-2011) por la Universidad de Murcia (UMU).

Además, he realizado el Máster en Gestión del Patrimonio y Arqueología Aplicada (2011-2012) y el Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional especialidad Geografía, Historia e Hª del Arte (2014-2015), ambos impartidos por la Universidad de Murcia.