

**RiMe**

**Rivista dell'Istituto  
di Storia dell'Europa Mediterranea**

ISBN 9788897317425

ISSN 2035-794X

numero 2/II n. s., giugno 2018

**Enseñando historia y patrimonio a través de los  
videojuegos: investigación e innovación**

**Teaching History and Heritage through video games:  
research and innovation**

José María Cuenca López  
Rocío Jiménez-Palacios

DOI: 10.7410/1353

Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea  
Consiglio Nazionale delle Ricerche  
<http://rime.cnr.it>



**Special Issue**

**Las Humanidades y su estudio a través de los  
videojuegos, la gamificación  
y las redes sociales**

**Humanities and their study through video games,  
gamification and social networks**

A cargo de / Edited by  
Maria Betlem Castellà Pujols - Luciano Gallinari

**Direttore responsabile**

Luciano GALLINARI

**Segreteria di redazione**

Esther MARTÍ SENTAÑES

**Comitato di redazione**

Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Gessica DI STEFANO, Yvonne FRACASSETTI, Raoudha GUEMARA, Maria Grazia KRAWCZYK, Maurizio LUPO, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Sebastiana NOCCO, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Oscar SANGUINETTI, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Federica SULAS, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI

**Comitato scientifico**

Luis ADÃO DA FONSECA, Sergio BELARDINELLI, Michele BRONDINO, Lucio CARACCILO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Giorgio ISRAEL, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Emilia PERASSI, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Sergio ZOPPI

**Comitato di lettura**

In accordo con i membri del Comitato scientifico, la Direzione di RiMe sottopone a referee, in forma anonima, tutti i contributi ricevuti per la pubblicazione

**Responsabile del sito**

Claudia FIRINO

RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea (<http://rime.cnr.it>)

Direzione: via G.B. Tuveri, 128 - 09129 CAGLIARI - I

Segreteria editoriale: via G.B. Tuveri 128 -09129 CAGLIARI - I

Telefono: +39 070403635 / 70 -Fax: +39 070498118

Redazione: [rime@isem.cnr.it](mailto:rime@isem.cnr.it) (invio contributi)

## RiMe 2/II n.s

### Special Issue

*Las Humanidades y su estudio a través de los videojuegos, la gamificación y las redes sociales*

*Humanities and their study through video games, gamification and social networks*

a cargo de / edited by

Maria Betlem Castellà Pujols - Luciano Gallinari

### Indice

Maria Betlem Castellà Pujols	5-12
<i>Las Humanidades y su estudio a través de los videojuegos, la gamificación y las redes sociales. Una introducción / Humanities and their study through video games, gamification and social networks: an introduction.</i>	
Luciano Gallinari	13-14
<i>Editorial. Besides History. An increasingly intertwined thread with other digital and non-digital disciplines and tools</i>	
Íñigo Mugueta Moreno	15-42
<i>La Historia de los gamers: Representaciones del Medievo y la Antigüedad en los videojuegos de estrategia multijugador / The History of Gamers: representations of the Medieval and Ancient eras in multi-player strategy video games.</i>	
José María Cuenca López - Rocío Jiménez-Palacios	43-64
<i>Enseñando historia y patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación / Teaching history and heritage through video games: research and innovation.</i>	
Emmanuelle Jacques	65-76
<i>Des jeux vidéo engagés, pour éduquer? Du théâtre de l'opprimé aux jeux</i>	

*vidéo: September 12th de Gonzalo Frasca / Engaged video games, to educate? From the theatre of the oppressed to video games: September 12th by Gonzalo Frasca.*

Stefania Manca 77-88  
*Social network sites in formal and informal learning: potentials and challenges for participatory culture.*

Israel Sanmartín 89-120  
*Historia medieval, historiografía y facebook: la creación de un espacio intelectual entre la cultura popular y el mundo académico / Medieval History, Historiography and Facebook: the creation of an intellectual space between popular culture and the academic world.*

Jaume Batlle Rodríguez - M. Vicenta González Argüello - Joan-Tomàs Pujolà Font 121-160  
*La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras / Narrative as a cohesive element of gamified tasks for the teaching of foreign languages.*

## Enseñando Historia y Patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación

### Teaching History and Heritage through video games: research and innovation

José María Cuenca López – Rocío Jiménez-Palacios  
(Universidad de Huelva)

#### *Resumen*

Los videojuegos son un recurso de gran interés para la enseñanza de la historia, permitiendo la interacción virtual del alumnado con la historia y el patrimonio, trabajando contenidos de gran abstracción de forma más concreta. Hay abundantes experiencias que relacionan historia y videojuegos, sin embargo es necesario profundizar en la investigación de estas innovaciones educativas. Se presenta un estudio de enseñanza de la historia en 1º de ESO con el videojuego Libertus. Esta experiencia pone de manifiesto la capacidad para abordar las emociones mediante la conexión videojuego-patrimonio.

#### *Palabras clave*

Videojuegos, educación patrimonial, didáctica de la historia, innovación educativa, investigación educativa.

#### *Abstract*

Video games are a resource of great interest for the teaching history, allowing the virtual interaction of students with history and heritage, working with highly abstracted content in a more concrete way. There are abundant experiences that relate history and videogames, however it is necessary to deepen the investigation of these educational innovations. A study of history teaching in 1st ESO is presented with the videogame Libertus. This experience highlights the ability to work with emotions through the videogame-heritage connection.

#### *Keywords*

Videogames, heritage education, history education, educational innovation, educational research.

---

1. Introducción. – 2. Marco referencial y antecedentes. – 3. Innovación e investigación para la enseñanza de la historia usando los videojuegos como recurso – 4. Desarrollo de la experiencia. – 5. Conclusiones. – 6. Referencias bibliográficas. – 7. Curriculum vitae.

## 1. *Introducción*

Con la revolución que supusieron las mejoras técnicas de los videojuegos en los años 80 se comenzaron a vislumbrar sus potencialidades como recurso didáctico, produciéndose diversos videojuegos de carácter educativo. Sin embargo, a finales de los años 90 se empieza a considerar el uso educativo de los videojuegos del mercado lúdico (Cuenca, 1999), como una forma de dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de una manera más motivadora y atractiva para el alumnado, especialmente de educación secundaria.

Desde esos momentos hasta ahora se han multiplicado las investigaciones y las experimentaciones en el aula que ponen de manifiesto el valor de los videojuegos como recurso educativo. Así se pueden destacar los proyectos de investigación y las tesis doctorales que se han elaborado (entre las que se pueden citar: Sánchez Peris, 1998; Esnaola, 2005; García-Gigante, 2009; Tapia, 2011; González-Tardón, 2014; Sánchez-Rodríguez, 2014; Lorca, 2015; Fernández-García, 2016; Gayo, 2016; Ouariachi, 2017), junto a la creación de revistas especializadas y los congresos monográficos que se vienen celebrando en los últimos años, entre los que podemos destacar las diferentes ediciones del Congreso Internacional de Videojuegos y Educación<sup>1</sup>.

Aunque hay voces discrepantes aún que plantean lo inadecuado del videojuego en el ámbito educativo, y en general lo perciben como un problema con respecto a los valores que promueven en la sociedad actual, como recogen Díez (2008), Ortega y Fuentes (2009) o Etxeberría (2011), es cierto que muchas investigaciones no sólo entienden que es un gran recurso educativo, sino que son de gran utilidad para abordar diversas cuestiones sociales, como el acoso escolar (Guerra, 2017) e incluso médicas (Rodríguez-García, Trujillo y Alonso, 2016) y especialmente el tratamiento de la dislexia (Jiménez-González y Rojas, 2008; Rodríguez, Jiménez, Díaz y González, 2011).

Este trabajo aporta una reflexión teórica sobre el panorama del uso educativo de los videojuegos en el ámbito español, concretando en aquellas experiencias de enseñanza y aprendizaje de la historia a través del videojuego. Estos antecedentes conllevan a la presentación de una tesis doctoral que aúna un proceso de innovación educativa con la consiguiente investigación abordada en una tesis doctoral, enmarcada dentro del proyecto de investigación EPITEC<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> <[https://eventos.ull.es/event\\_detail/7679/detail/v-congreso-internacional-de-videojuegos-y-educacion.html](https://eventos.ull.es/event_detail/7679/detail/v-congreso-internacional-de-videojuegos-y-educacion.html)>

<sup>2</sup> Proyecto de Investigación “Educación Patrimonial para la Inteligencia Territorial y Emocional de la Ciudadanía. Análisis de buenas prácticas, diseño e intervención en la enseñanza



(financiado por el Plan Nacional de Investigación, Desarrollo e Innovación de España), que analiza el papel del videojuego como recurso para el tratamiento educativo del patrimonio desde la perspectiva de la educación emocional y de la formación de la ciudadanía.

## 2. Marco referencial y antecedentes

En el campo de la educación, el videojuego se entiende como un instrumento para abordar una multiplicidad de contenidos, desde prácticamente todas las disciplinas académicas: matemáticas (Uicab, Madera y Basto, 2014; Carvajal, Rojas y Murcia, 2016; Albarracín, Hernández y Gorgorió, 2017; Capell, Tejada y Bosco, 2017), educación en valores (García y Peñalba, 2011), física (Cuiñas, Vercauteren y Verhaevert, 2016), ciencias de la naturaleza (Ouariachi y Olvera-Lobo, 2017), educación artística (Pérez y Ortega, 2011), lengua (Maniega-Legarda, Yànez y Lara, 2011; Castro, 2015), lengua extranjera (Casañ, 2017), literatura (Serna y Rovira, 2016), música (Ramos y Botella, 2015 y 2016) o educación física (Castillo y Herrero, 2011; Chacón y otros, 2017), en todos los niveles educativos. En los últimos años también se plantea el papel del videojuego para la potenciación, desde una perspectiva transversal, de la educación emocional como elemento clave para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje (Cejudo y Latorre, 2015; Digón e Iglesias-Amorín, 2013) y su relación con la neurociencia (Howard, 2017).

Dentro de la enseñanza de las ciencias sociales, se ha comprobado en diversas investigaciones que ese carácter interdisciplinar es de gran interés para abordar con el alumnado el ámbito del conocimiento social (Sánchez-Rodríguez, Alfageme y Serrano, 2010), incorporando contenidos económicos, políticos, artísticos, espaciales y temporales (cuadro 1) que permitan una mejor comprensión de la realidad del presente y del pasado (Cuenca y Martín-Cáceres, 2010; Guevara, 2015; Jiménez-Palacios y Cuenca, 2015; Medel e Iturriaga, 2016; Rodríguez-Domenech y Gutiérrez-Ruiz, 2016).

Tipo de juegos	Características generales
Económicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aspectos relacionados con el mercado, los procesos de producción y las actividades económicas</li> <li>• Ambientados en la actualidad o en un presente o futuro muy cercano</li> <li>• Requiere la capacidad de interpretación y uso de los instrumentos de</li> </ul>

obligatoria" (EPITEC), con código EDU2015-67953-P, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad (España) y los fondos FEDER (Unión Europea).

	<p>representación y análisis económicos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se fomenta enormemente la competitividad entre los jugadores</li> <li>• Suelen ser juegos con un desarrollo bastante complejo</li> </ul>
Sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Basados en la vida cotidiana</li> <li>• Desarrollan aspectos relativos al comportamiento y las relaciones sociales.</li> <li>• Análisis de las formas de vida y de las posibles respuestas ante determinados problemas y conflictos sociales</li> </ul>
Geográficos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de nociones espaciales y conocimiento de características físicas y humanas de determinados territorios</li> <li>• Fomenta la interpretación y uso de los instrumentos de representación y análisis geográficos</li> <li>• Suelen proponer búsquedas y reconocimiento de espacios a través de mapas, planos y estadísticas</li> <li>• Análisis de problemas ambientales y urbanísticos</li> </ul>
Artísticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos ambientados en contextos histórico-artísticos que actúan como marco para el desarrollo del juego</li> <li>• Aproximación a las características culturales de los diferentes periodos artísticos</li> <li>• Promueven el conocimiento y valoración del patrimonio histórico-artístico</li> <li>• Reconstrucción virtual de elementos histórico-artísticos originales</li> </ul>
Históricos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ambienta inicialmente en un periodo histórico determinado, pudiéndose desarrollar una evolución histórica más o menos amplia</li> <li>• Centrados en aspectos monumentales y patrimoniales (arquitectónicos, tecnológicos e indumentaria) que contextualizan los periodos históricos y determinan las características culturales de la/s civilización/es representada/s</li> <li>• El jugador toma el rol de gobernante de una civilización que debe mantener, desarrollar y proteger o de detective que busca resolver algunos enigmas a lo largo de la historia</li> <li>• Fomenta la interpretación y uso de los instrumentos de representación y análisis sociohistórico (mapas, diagramas de doble entrada, ejes cronológicos)</li> <li>• Se proporciona una información histórica más o menos rigurosa y amplia</li> </ul>

Cuadro 1. Características de los videojuegos relacionados con las Ciencias Sociales (Cuenca, 2006, p. 116).

Sin duda, dentro de la enseñanza de las Ciencias Sociales, junto al campo de la enseñanza de la historia que se trata específicamente a continuación, son las experiencias en las que se trabaja con la geografía las más abundantes y ricas didácticamente, tal como se puede comprobar en los trabajos de Toro y Muñoz (2012) o Cuadrado (2013), siendo un ejemplo claro de estas propuestas el caso

del videojuego SimCity, que permite abordar contenidos de análisis espacial, los recursos y problemas para el desarrollo de una ciudad actual (Monjolat, Méndez y Lacasa, 2012).

Centrándonos en el caso de la enseñanza de la historia el videojuego se puede configurar como un laboratorio de experimentación, en el que el alumnado puede trabajar e interactuar virtualmente con el conocimiento sociohistórico y con el patrimonio (Cuenca, 2006). De esta manera, el potencial didáctico del videojuego se multiplica, ya que las posibilidades de dinamización del alumnado conllevan una enorme motivación y permiten la participación directa en el descubrimiento de la historia y el establecimiento de hipótesis para trabajar a partir de ellas. Si a ello le unimos el tratamiento a partir de problemas socialmente relevantes y una selección de contenidos vinculados a estos problemas el planteamiento innovador es evidente, sólo sería necesario el proceso de investigación que constatará científicamente la eficiencia didáctica del recurso y de la perspectiva desde la que se trabaja con él (Cuenca y Martín-Cáceres, 2010).

Son diversos los juegos que han sido estudiados o con los que se han desarrollado experimentaciones didácticas para abordar la enseñanza de la historia, tanto en educación primaria como secundaria. Así se puede destacar los trabajos sobre “Age of Empires” (Cuenca, 1999; Ayen, 2010), Empire Earth (Cuenca, Martín-Cáceres y Estepa, 2011), Civilization (Pereira-García y Gómez-Gonzalvo, 2015). Queda por hacer estudios sobre videojuegos más actuales como Europa Universalis IV o los casos de Call of Duty y Assassin’s Creed, en los cuales el debate educativo se ha centrado en la adecuación del juego al ámbito educativo, a pesar de la calidad de la representación de la historia y del patrimonio asociado (Téllez y Iturriaga, 2014). Quizás sean los periodos medieval y antiguo los más representados en los estudios de análisis de contenido realizados (Rodríguez-García, 2008; Jiménez-Alcázar, 2009), sin embargo, parece que los juegos más adecuados para su aplicación al aula son los que permiten una evolución temporal, simbolizada por representaciones de los elementos patrimoniales que caracterizan cada etapa histórica, como es el caso de “Age of Empires” o “Empire Earth, por ejemplo, o sus versiones más modernas adaptadas a dispositivos móviles como “Empires”.

Así, el patrimonio se convierte en el elemento clave que caracteriza la evolución temporal, lo que le proporciona un valor especial a través del videojuego que simula el papel real del patrimonio en las sociedades actuales (Jiménez-Palacios y Cuenca, 2017; Egea, Arias y García-López, 2017). De esta manera, el alumnado interactúa de forma virtual con el patrimonio (edificios, monumentos, tecnologías, vestimentas...), lo vincula a una etapa determinada y

puede analizar sus características y sentido sociocultural en un periodo histórico determinado.

*3. Innovación e investigación para la enseñanza de la historia usando los videojuegos como recurso.*

El carácter de innovación educativa del uso del videojuego no sólo radica en el empleo de una tecnología muy actual y novedosa, de gran atractivo para el alumnado, sino también en la selección y el tratamiento de los contenidos vinculados a él (cuadro 2).

Ámbito de trabajo	Tipo de Contenido	Contenidos
Temporal	Conceptual	Tiempo; Cronología, Evolución; Cambio/permanencia; Multicausalidad; Espacio; Patrimonio; Comercio; Recursos económicos; Relación ser humano/medio; Sociedad; Civilización; Diversidad sociocultural; Instituciones políticas
	Procedimental	Observación; Orientación temporal; Interpretación de gráficos; líneas temporales
	Actitudinal	Resolución de conflictos; Empatía histórica; Conservación medio ambiente/patrimonio histórico
Espacial	Conceptual	Espacio; Recursos económicos; Relación ser humano/medio; Infraestructuras; Sociedad; Cultura; Diversidad sociocultural/natural; Instituciones políticas
	Procedimental	Observación; Destrezas manuales; Orientación/representación espacial; Interpretación/elaboración de gráficos
	Actitudinal	Resolución de conflictos; Empatía social; Conservación del medioambiente
Económico	Conceptual	Comercio/mercado; Producción/productividad; Recursos económicos
	Procedimental	Destrezas manuales, Agilidad mental; Interpretación/elaboración de gráficos
	Actitudinal	Respeto; Resolución de conflictos; Competitividad positiva
Social	Conceptual	Sociedad; Cultura; Tradiciones; Identidad; Diversidad sociocultural
	Procedimental	Creatividad; Destrezas manuales; Observación; Orientación espacial; Intercomunicación
	Actitudinal	Respeto, Resolución de conflictos; Empatía social; competitividad positiva
Artístico	Conceptual	Arte; Patrimonio; Tiempo; Cultura; Diversidad sociocultural
	Procedimental	Creatividad; Observación; Orientación espacial/temporal; Análisis estilístico
	Actitudinal	Empatía histórica; Conservación del patrimonio histórico

Cuadro 2. Selección de contenidos para trabajar la historia con los videojuegos (Cuenca, Martín-Cáceres y Estepa, 2011).

A una selección innovadora y significativa de los contenidos a trabajar con el alumnado en una propuesta didáctica, hay que unir la importancia de trabajar los videojuegos desde la perspectiva de la resolución de problemas relevantes (cuadro 3). Así se han planteado algunas experiencias que abordan cuestiones clave como la democracia, los conflictos bélicos, los problemas medioambientales, la ciudadanía, la economía... (Cuenca y Martín-Cáceres, 2010).

Ámbito del problema	Cuestiones a desarrollar asociadas al problema
Conflictos bélicos.	¿Qué guerras hay en la actualidad? ¿Por qué hay guerras? ¿Cuáles pueden ser las consecuencias? ¿Se pueden evitar las guerras? ¿De qué depende la victoria o derrota en una guerra?
Urbanismo y gestión del territorio	¿Qué son las ciudades? ¿Qué necesidades tiene y qué infraestructuras requiere? ¿Cómo se gestionan los recursos?
Democracia y ciudadanía	¿Quién manda en una sociedad? ¿Qué responsabilidades tiene? ¿Cómo se estructura la población?
Economía y comercio	¿Para qué sirve la economía? ¿Por qué consideramos a una sociedad rica o pobre? ¿Qué importancia tiene la economía en una sociedad?
Medioambiente	¿Cómo influye el medioambiente en la evolución de una sociedad? ¿Es importante conservar el medioambiente? ¿Por qué? ¿Cómo y qué tipo de contaminación medioambiental existe? ¿Cuáles son las consecuencias de la destrucción o modificación del medioambiente?

Cuadro 3. Ejemplos de problemas sociales relevantes a trabajar en la enseñanza de la historia a través de videojuegos, para el planteamiento de hipótesis iniciales de trabajo (Cuenca, Martín-Cáceres y Estepa, 2011, p. 69).

Existen abundantes experiencias innovadoras, de una u otra manera, en las que se aborda la enseñanza de la historia a través de los videojuegos, como otro recurso educativo más. Junto a las que ya hemos comentado anteriormente se pueden citar también los trabajos de Gálvez (2006) Irigaray y Luna (2014), Jiménez-Palacios y Cuenca (2017) o Moreno (2010), entre otros.

Es fundamental analizar estas experiencias innovadoras, para evaluarlas y comprobar desde perspectivas investigadoras la relevancia educativa de este recurso. Así se plantea el estudio aquí presentado, sobre el que ahora nos centramos en la presentación de la experiencia llevada a cabo y del que actualmente se está analizando la información recogida mediante la observación participante, las entrevistas a los docentes y al alumnado y la revisión de la producción de aula.

Los informantes de este estudio son un total de 30 alumnos/as del curso 1º de ESO del IES El Galeón, un centro localizado en la provincia de Huelva, concretamente en el pueblo de Isla Cristina.

El videojuego, recurso de esta experiencia, es “Libertus, ruta hacia la libertad”, un juego cultural cuyo objetivo es dar a conocer la ruta Bética romana. En él se aborda la temática correspondiente a parte de la unidad que se pretendía trabajar con el grupo, ya que hace un recorrido por diferentes ciudades de la Bética romana mostrando elementos patrimoniales, que aún podemos presenciar en la actualidad, así como formas de vida, costumbres, tradiciones, etc., propios de dicha época. La secuencia se completó con otras actividades de carácter creativo e investigativo que incidieron de manera positiva en el desarrollo de habilidades y capacidades de los alumnos/as.

#### *4. Desarrollo de la experiencia*

Dentro de las posibilidades que ofrece la utilización de un videojuego en el aula, en primer lugar se llevó a cabo el diseño de una secuencia de actividades en la que se integrara éste como un recurso para la enseñanza y aprendizaje del patrimonio, entendiéndolo desde un punto de vista holístico, ya que nuestro interés principal incide en la educación patrimonial como forma de comprensión y conocimiento de las Ciencias Sociales, en este caso, el estudio de la Bética romana como parte de la unidad dedicada al periodo clásico.

Las diferentes actividades de la secuencia están estructuradas a partir de las fases de planificación, búsqueda, estructuración y evaluación para obtener una construcción del conocimiento más significativo. Ésta se realizó utilizando la resolución de problemas como propuesta metodológica, acercando al alumnado al conocimiento en base a cuestiones que pudieran suscitar interés y cierta relevancia para el entendimiento de la presencia romana en Andalucía. En el siguiente cuadro (cuadro4) se pueden observar las cuestiones referentes al patrimonio en todas sus vertientes bajo una pregunta principal inicial: ¿Qué recuerda nuestro entorno (Andalucía) de Roma? A continuación se detallan los objetivos generales y específicos que se persiguen con el trabajo de la secuencia de actividades.

Ámbitos del problema	Cuestiones a desarrollar relacionadas con el problema
<b>Patrimonio Natural</b>	¿Cómo era el paisaje de la Bética romana? ¿En qué se parece al actual? ¿De qué manera se aprovechaban de los recursos naturales? ¿Incidían los romanos en el medio natural igual que hacemos en la actualidad?
<b>Patrimonio Histórico Artístico</b>	¿Cuáles eran los edificios más importantes del periodo romano en la Bética? ¿Se conservan aún? ¿Quién podía acceder a los edificios? ¿Cómo eran las casas romanas? ¿Todas las casas eran iguales? ¿Quiénes vivían en la casa? ¿Cómo se comunicaban con otras ciudades? ¿Qué conservamos del paisaje urbanístico de la Bética romana?
<b>Patrimonio Científico tecnológico</b>	¿Había industria en época romana? ¿Cómo era? ¿Con qué instrumentos o herramientas trabajaban? ¿Qué medios de transporte existían? ¿Para qué servían los medios de transporte?
<b>Patrimonio Etnológico</b>	¿Qué oficios desempeñaban los romanos en la Bética? ¿Existen actualmente? ¿Qué tradiciones tenían los romanos?
<b>Patrimonio Inmaterial</b>	¿Existía la música en la bética romana? ¿Cómo eran las celebraciones? ¿Se parecen a las que hacemos hoy en día? ¿Cómo difundían su cultura? ¿Por qué ha llegado hasta nosotros?

Cuadro 4. Ejemplos de preguntas relacionadas con los ámbitos del problema (Jiménez-Palacios y Cuenca López, 2017b)

Los objetivos generales son:

- Profundizar el conocimiento del mundo romano y de sus características sociales, económicas, políticas, culturales y naturales en el contexto andaluz, a través del patrimonio.
- Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal. (RD)
- Potenciar la capacidad de observación, indagación e investigación así como habilidades de comunicación con los compañeros/as, atención, organización, toma de decisiones, etc.
- Fomentar la creatividad, el desarrollo de la visión espacial y temporal, la expresión oral, la capacidad de vincular el pasado con el presente.
- Desarrollar la capacidad de expresión, de tomar iniciativas y de formulación de preguntas.

Los objetivos específicos que pretendemos alcanzar con el diseño de esta secuenciación de actividades es:

- Conocer qué es el Patrimonio y los diferentes tipos.
- Diferenciar elementos patrimoniales.

- Analizar y Comprender la Historia a través de los elementos patrimoniales.
  - Identificar los elementos patrimoniales en la actualidad.
  - Explicar la evolución (el paso del tiempo) a través del patrimonio.
  - Vincular el patrimonio con nuestra propia identidad.
  - Trabajar y comprender contenidos abstractos conectados con el patrimonio.
    - Desarrollar habilidades de comunicación tanto entre los compañeros como para los compañeros.
    - Respetar el trabajo de los compañeros
    - Participar en las actividades y debates que se generen.
    - Incentivar la creatividad.
    - Desarrollar la motivación y el desarrollo personal.
    - Generar un espíritu crítico.
    - Profundizar en el manejo de las TIC.
    - Aprender a buscar y tratar la información.
    - Desarrollar la capacidad de percepción espacial y temporal.

Una vez diseñada la secuencia de actividades, se creó un cuestionario previo en coordinación con la docente de la asignatura de Ciencias Sociales del grupo con el que se realizó la experiencia. Está dividido en dos partes, una de carácter más general sobre los conocimientos y usos cotidianos que hacen de videojuegos “¿Qué sabes sobre videojuegos?” (8 preguntas) y una segunda centrada en el proceso de enseñanza-aprendizaje con videojuegos sin haber tenido una experiencia previa en el aula “Los videojuegos en el aula” (6 preguntas). En base a estos dos grandes apartados se han articulado una serie de preguntas cerradas, semiabiertas y abiertas en las que los/as participantes han tenido la opción de expresar su opinión y sus conocimientos ya adquiridos en base a experiencias previas al respecto de la cuestión, así como contestar a preguntas cerradas con un determinado número de posibilidades de respuestas pudiendo obtener resultados de carácter cuantitativo del caso, pero siempre tratando los datos con una visión cualitativa.

La secuencia de actividades se desarrolló en cuatro sesiones de una hora aproximadamente de duración y una sesión de dos horas. En el cuadro 5 se muestra la planificación de la experiencia.



DÍA/TIEMPO	FASE	ACTIVIDAD	OBJETIVOS
1/ 1 hora	Planificación y búsqueda	Palabras clave	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer las ideas previas.</li> <li>Indagar en el concepto de patrimonio según los alumnos/as.</li> </ul>
2/ 2 horas	Búsqueda	Viaje al pasado	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observar e interactuar en la época romana.</li> <li>Buscar información sobre el patrimonio.</li> </ul>
3/ 1 hora	Búsqueda y estructuración	Tu propio final	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asimilar el contenido.</li> <li>Utilizar los conocimientos adquiridos.</li> <li>Emplear la imaginación y creatividad.</li> </ul>
4/ 1 hora	Estructuración	¡Por Minerva!	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usar la creatividad.</li> <li>Sintetizar y estructurar los conocimientos</li> <li>Asimilar y exponer el contenido que se ha desarrollado.</li> </ul>
5/ 1 hora	Estructuración y evaluación	A que no sabes...	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprobar los conocimientos adquiridos.</li> </ul>

Cuadro 5. Planificación de la secuencia de actividades.

En la primera sesión y como toma de contacto con los discentes se lanzó una pregunta inicial, ¿Qué es el patrimonio? Y ¿Qué elementos calificarían como patrimoniales?, de esta forma pretendimos acercarnos al concepto de patrimonio que tenían y conocer desde dónde partíamos para realizar nuestras actividades. Una vez finalizada esta primera intervención se formaron 6 grupos de 5 alumnos/as cada uno, forma de la que trabajarían durante todas las sesiones restantes (imagen 1).



Imagen 1. El alumnado comenzando la propuesta didáctica trabajando en grupo.

La primera actividad “Palabras clave” consistió en el reparto de diferentes tarjetas con una imagen donde quedaban representados los diferentes tipos de patrimonio (histórico-artístico, monumental, urbano, etnológico, científico-tecnológico y natural). Detrás de cada tarjeta aparecía el nombre de la imagen representada y dos o tres preguntas referentes a la misma, en algunos casos son imágenes que no asocian a la actualidad por lo que tenían que dar rienda suelta a la imaginación. Una vez que todos los grupos vieron y contestaron todas las tarjetas, cada uno eligió dos imágenes y las presentaron ante sus compañeros/as respondiendo a las cuestiones, de esta forma se enriquecieron las respuestas a través de las aportaciones y correcciones por parte de los integrantes del resto de grupos.

En la segunda sesión se emplearon dos horas para la actividad “Viaje al pasado” que consistió en la búsqueda de información y contextualización de los conocimientos a través del videojuego “Libertus, ruta hacia la libertad”. Para ello les dimos a los diferentes grupos unas preguntas relacionadas con un tipo de patrimonio cuyas respuestas debían encontrar interactuando con el videojuego, debido a que no era posible jugar el videojuego completo, se les indicó los capítulos en los que tenían que indagar para encontrar las respuestas. Cada grupo tenía a su disposición un ordenador por lo que se hizo un reparto de tareas entre los miembros (observación, anotación y juego) y rotaron cada cierto tiempo estipulado para que todos pudieran jugar (imagen 2).

En la tercera sesión se les propuso que elaboraran, de manera individual, su propio final del videojuego teniendo en cuenta los diversos elementos que han

tratado durante el uso del mismo así como el propio contexto en el que han estado inmersos durante el tiempo que han dedicado al juego, con el objetivo de saber si han asimilado conceptos, si los usan y si lo hacen de manera idónea en su redacción.

La cuarta sesión se empleó en el trabajo creativo a través de la actividad “¡Por Minerva!”, en la que a través de un mural tenían que plasmar aquello que más les había interesado de las sesiones anteriores. Una actividad totalmente de libre creación adaptada a los materiales proporcionados para tal fin. Una vez terminados los murales, cada grupo hizo una presentación oral de sus trabajos al resto de los compañeros/as, mostrando así el manejo de conceptos, procedimientos y actitudes adquiridos en las diferentes sesiones (imagen 3).

Por último, como actividad de la fase de evaluación, se realizó una batería de preguntas, que se les presentó a modo de quiz interactivo en la pizarra digital, en las que debían de consensuar la respuesta con los miembros de los grupos y contestar, por turnos, lo antes posible, generando una competitividad positiva entre ellos que les permitió estar concentrados y con una alta capacidad de atención para resolver las diferentes cuestiones que iban saliendo.

Una vez finalizada la intervención en el aula, pasamos un segundo cuestionario que completaría al que realizaron previamente a la experiencia con el videojuego en el aula. Este segundo cuestionario está enmarcado en dos apartados, el primero debían responder a preguntas relacionadas con la propia experiencia (7 preguntas) y el segundo más relacionado con las emociones que habían podido sentir al trabajar parte de una unidad con un recurso innovador como es el videojuego (8 preguntas). Al igual que el cuestionario previo se compone de preguntas abiertas, semiabiertas y cerradas, de esta forma el alumnado ha podido expresar de forma libre su opinión al respecto.



Imagen 2. El alumnado trabajando en el aula con el videojuego.

Para completar la información de los discentes se utilizó la elaboración de narrativas como otro instrumento de recogida de datos. El hecho de utilizar narrativas ha sido para dejar que el alumnado plasmara lo que más y lo que menos le había gustado del conjunto de las sesiones, pudiendo obtener otros datos que no se contemplaran en las preguntas de los diferentes cuestionarios.



Imagen 3. Construyendo el mural y presentando los resultados del trabajo.

Por otro lado, hemos obtenido información a partir del diario del docente en el que recoge su visión del trabajo que ha realizado el alumnado de su grupo durante la intervención que se ha hecho en el aula, y un registro de observación de los investigadores que han estado presentes en todo momento en la clase y participando de manera activa y pasiva a lo largo de las diferentes sesiones. Ambos registros se han diseñado con la intencionalidad de recoger impresiones de cómo trabajan los alumno/as en grupo, qué conflictos se desarrollan y cómo los resuelven, cómo es el clima de aula, qué y cómo es la comunicación entre iguales y entre discente y docente, etc., todo ello con el fin de poder componer una imagen del contexto en el que se ha desarrollado la experimentación más objetiva, es decir, que no sea exclusivamente la visión de los investigadores, necesaria también, sino que el docente exprese su propia versión de la experiencia con su alumnado.

### 5. Conclusiones

Parece claro que uno de los aspectos iniciales a tener en cuenta dentro de los procesos de innovación educativa es la determinación de los recursos a usar, pero especialmente es clave la selección de los contenidos a trabajar para alcanzar las competencias que se consideran básicas dentro de la educación obligatoria. Desde nuestra perspectiva, y apoyándonos en las investigaciones previas y el estudio aquí presentado, los recursos deben promover la interacción y participación, dando protagonismo al alumnado en su propio proceso de aprendizaje, y los contenidos han de ser relevantes para atender a problemas sociales de la actualidad.

La experiencia llevada a cabo ha puesto de manifiesto el papel que puede tener el videojuego para abordar cuestiones clave en la enseñanza de la historia y, más concretamente, del patrimonio. Lo más relevante es cómo, a través del videojuego, se concretan unos contenidos patrimoniales de gran abstracción, siendo posible conectar aspectos inicialmente alejados de los intereses del alumnado con sus ámbitos de motivación, a través de la mediación del juego.

Todo ello se desarrolla potenciando aspectos relacionados con la educación emocional, con los que se vincula el tratamiento del patrimonio, desde la perspectiva de la identidad y de los símbolos culturales. A su vez, la educación emocional conlleva el desarrollo de procesos de motivación y acercamiento al conocimiento sociohistórico y patrimonial, al desarrollo de la iniciativa individual y colectiva y a la promoción de las capacidades personales.

Los primeros resultados de la investigación indican que este videojuego apoya y potencia la consecución de diversas competencias educativas. Podemos citar, de forma evidente, las competencias social y ciudadana y digital. A ellas

se pueden unir sin duda, si trabajamos desde la perspectiva de resolución de problemas relevantes, otras competencias clave: sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales y aprender a aprender. La dinamicidad de la propuesta didáctica y la motivación que conlleva implica el tratamiento de estas competencias de manera abierta y activa, a través de las actividades individuales y colectivas, mediante el desarrollo de trabajos en grupo, propuestas para acercarnos al mundo de la Andalucía romana, en este caso concreto.

Los próximos resultados del estudio van a ir en la línea de concretar los aportes teórico-prácticos de la propuesta didáctica a la formación social y ciudadana del alumnado, considerar la práctica deseable para trabajar el patrimonio en la enseñanza obligatoria a través de recursos innovadores y conectar con las identidades personales y comunitarias.

#### 6. Referencias bibliográficas

- Albarracín Gordo, Lluís - Hernández Sabaté, Aura - Gorgorió i Solá, María Núria (2017) 'Los videojuegos como objeto de investigación incipiente en Educación Matemática', *Modelling in Science Education and Learning*, 1(10), pp. 53-72.
- Ayén, Francisco (2010) 'Aprender Historia con el juego Age of Empire', *Clío: History and History Teaching*, 36.
- Capell Masip, Nuria - Tejada Fernández, José - Bosco, Alejandra (2017) 'Los videojuegos como medio de aprendizaje: un estudio de caso en matemáticas en Educación Primaria', *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, 25, pp. 133-150.
- Carvajal Gutiérrez, Guillermo - Rojas Zambrano, Paola Andrea - Murcia Londoño, Euclides (2016) 'El videojuego "El Misterio de la Pirámide", una propuesta interactiva para el aprendizaje de las matemáticas', *Anduli: revista andaluza de ciencias sociales*, 15, pp. 177-188.
- Casañ Pitarch, Ricardo (2017) 'Videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras: actividades y recursos para el aprendizaje', *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, 33.
- Castillo del Fernández, Héctor - Herrero Martínez, David (2011) 'Desarrollo de habilidades de alfabetización a través de los videojuegos deportivos', en Gértrudix Barrio, Manuel - Gértrudix Barrio, Felipe - García García, Francisco (coords) *Actas II Congreso Internacional Sociedad Digital: espacios para la interactividad y la inmersión*. Madrid: Icono 14, pp. 276-289.

- Castro de, Adela (2015) 'Maximum Consequencia: un videojuego educativo para ejercitar la comprensión lectora', *Innovación educativa*, 25, pp. 191-206.
- Cejudo Prado, Javier - Latorre, Sebastián (2015) 'Efectos del videojuego Spock sobre la mejora de la inteligencia emocional en adolescentes', *Electronic journal of research in educational psychology*, 36 (13), pp. 319-342.
- Cuadrado Alvarado, Alfonso (2013) 'Los videojuegos como herramienta de la nueva percepción de la geografía urbana', en Aranda Juárez, Daniel - Sánchez Navarro, Jordi (coords) *Educación mediática y competencia digital: ludoliteracy, creación colectiva y aprendizajes*, pp. 624-634.
- Cuenca López, José M<sup>a</sup> (1999) 'Los juegos de simulación informáticos como recurso para la enseñanza de la historia: análisis de caso "Age of Empires"', *Aula de innovación educativa*, 80, pp. 22-24.
- (2006) 'La enseñanza de contenidos sociohistóricos y patrimoniales a través de los juegos informáticos de simulación', *Treballs d'Arqueologia*, 12, pp. 111-126.
- Cuenca López, José M<sup>a</sup> - Martín Cáceres, Myriam José (2010a) 'La resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias sociales a través de videojuegos', *Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 63, pp. 32-42.
- (2010b) 'Virtual games in social science education', *Computers & Education*, 55, pp. 1336-1345.
- Cuenca López, José M<sup>a</sup> - Martín, Myriam José - Estepa, Jesús (2011) 'Historia y videojuegos: una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO', *Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 69, pp. 64-73.
- Cuññas Gómez, Íñigo - Vercauteren, Laurens - Verhaevert, Jo (2016) 'Aprender jugando: enseñando conceptos de RADAR mediante un videojuego', en Membiela Iglesia, Pedro - Cebreiros, María Isabel - Casado, Natalia (coords.) *Presente y futuro de la docencia universitaria: Presente e futuro da docencia universitaria*. Ourense: Educación Editora, pp. 305-310.
- Díez Gutiérrez, Enrique Javier (2008) 'Videojuegos y violencia: prevención desde la educación', en Maya Frades, Valentina (ed.) *Mujeres rurales: estudios multidisciplinares de género*. Salamanca. Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 299-337.
- Digón Regueiro, Patricia - Iglesias-Amorín, Fernando (2013) 'La creación de un videojuego para trabajar la inteligencia emocional en la educación infantil desde enfoques críticos', en Aranda Juárez, Daniel - Sánchez Navarro, Jordi (coords) *Educación mediática y competencia digital: ludoliteracy, creación colectiva*

- y aprendizajes*. II Congreso Internacional (Barcelona, 14 y 15 de noviembre de 2013). Barcelona: Obra social La Caixa, pp. 674-688.
- Egea, Alejandro - Arias, Laura - García-López, Alfonso J. (2017) 'Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria', *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 2, pp. 28-40.
- Esnaola Horacek, Graciela Alicia (2005) 'La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela'. Tesis doctoral. Universitat de València.
- Etxeberria Balerdi, Félix (2011) 'Videojuegos violentos y agresividad', *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, 18, pp. 31-39.
- Fernández García, Laura Carlota (2016) 'Videojuegos educativos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en aulas de educación primaria'. Tesis doctoral. Universidad de Oviedo.
- Gálvez de la Cuesta, María del Carmen (2006) 'Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula', *Icono* 14, 1(4).
- García Gigante, Benjamín (2009) 'Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares'. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Madrid.
- García Tejedor, Álvaro (2011) 'IREDDIA, el Secreto de Atram: un Videojuego para Educar en Valores', *RED: Revista de Educación a Distancia*, 28.
- Gayo Santacecilia, Francisco Javier (2016) 'Percepción del cambio representativo-icónico y apreciación tecnológica del "game-art" en estudiantes de videojuego de la Comunidad de Madrid (2013-2015): jugabilidad, estética e inmersión'. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- González Tardón, Carlos (2014) 'Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas'. Tesis doctoral. Universidad de Deusto.
- Guerra Antequera, Jorge (2017) 'Estudio evaluativo de prevención del acoso escolar con un videojuego'. Tesis doctoral. Universidad de Extremadura.
- Guevara Sánchez, José Manuel (2015) 'Press Start, los videojuegos como recurso educativo: una propuesta de trabajo con Minecraft y Ciencias Sociales', *Ar@cne*, 200.



- Howard Jones, Paul (2017) 'Videojuegos, neurociencias y educación', en Lipina, Sebastián J. - Sigman, Mariano - Fernández Slezak, Diego (coords.) *Pensar las TIC desde la ciencia cognitiva y la neurociencia*. Barcelona: Gedisa, pp. 69-92.
- Irigaray, María Victoria - Luna, María del Rosario (2014) 'La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia: dos experiencias áulicas en la escuela secundaria', *Clio & asociados: La historia enseñada*, 18-19, pp. 411-437.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2009) 'Videojuegos y Edad Media', *Imago temporis. Medium Aevum*, III, pp. 551-587.
- Jiménez González, Juan Eugenio - Rojas, Estefanía (2008) 'Efectos del videojuego Tradislexia en la conciencia fonológica y reconocimiento de palabras en niños disléxicos', *Psicothema*, 3(20), pp. 347-353.
- Jiménez-Palacios, Rocío - Cuenca López, José M<sup>a</sup> (2015) 'El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales', *Clio: History an History Teaching*, 41.
- (2017) 'La presencia del patrimonio en los videojuegos. Nuevas perspectivas para la educación patrimonial', en Martínez Medina, Ramón - García-Morís, Roberto - García Ruiz, Carmen Rosa (coords.) *Investigación en didáctica de las ciencias sociales. Retos, preguntas y líneas de investigación*. Córdoba: Universidad de Córdoba - AUPDCS, pp.422-431.
- (2017b) 'Libertus. Un videojuego para enseñar Roma en la ESO', *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, pp. 41-44.
- Lorca Marín, Antonio Alejandro (2015) 'Los videojuegos en la Didáctica de las Ciencias Experimentales'. Tesis doctoral. Universidad de Huelva.
- Maniega-Legarda, David - Yáñez Vilanova, Pau - Lara Navarra, Pablo (2011) 'Uso de un videojuego inmersivo 3D para el aprendizaje del español: El caso de "Lost in La Mancha"', *Icono14*, 2 (9).
- Medel Marchena, Ignacio - Iturriaga Barco, Diego (2016) 'Videojuegos como recursos para las clases de Ciencias Sociales: una propuesta para Secundaria del juego Civilization V', en Roig Vila, Rosabel (coord.) *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Barcelona: Octaedro, pp. 2676-3114.
- Monjolat, Natalia - Méndez Zeballos, Laura - Lacasa Díaz, Pilar (2012) 'Procesos de Resolución de Problemas y videojuegos: el caso de Sim City Creator', *Electronic journal of research in educational psychology*, 28(10), pp. 1493-1522.
- Moreno Castañeda, Manuel (2010) 'Aprender Historia en ambientes virtuales', *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, 9, pp. 58-82.

- Ortega Carrillo, José Antonio - Fuentes Esparrell, Juan Antonio (2009) 'Los videojuegos violentos y su incidencia en la educación en valores: los centros educativos como agencias de cultura de paz', *Educatio siglo XXI: Revista de la Facultad de Educación*, 27(2), pp. 119-146.
- Ouriachi Peralta, Tania (2017) 'Gamificación como herramienta de educomunicación estratégica en la lucha contra el cambio climático: Los juegos online en adolescentes'. Tesis doctoral. Universidad de Granada.
- Ouariachi Peralta, Tania - Olvera-Lobo, María Dolores (2017) 'Evaluación de juegos online para la enseñanza y el aprendizaje del cambio climático', *Enseñanza de las Ciencias*, 35 (1), pp. 193-214.
- Pérez García, Álvaro - Ortega Carrillo, José Antonio (2011) 'El Potencial Didáctico de los Videojuegos: "The Movies" un Videojuego que Fomenta la Creatividad Audiovisual', *Etic@net*, 10.
- Pereira-García, Sofía - Gómez Gonzalvo, Fernando (2015) 'La reconstrucción del paso del tiempo en el videojuego Sid Meier's Civilization IV. Una perspectiva educativa', *LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos*, 4, pp. 13-27.
- Ramos Ahijado, Sonsoles - Botella Nicolás, Ana María (2015) 'Educación musical a través de los videojuegos en la etapa de educación infantil', en Gómez Carrasco, Cosme Jesús - Izquierdo Rus, Tomás (coords.) *Experiencias y recursos de innovación en educación infantil*. Murcia: Editum, pp. 199-206.
- (2016) 'Los videojuegos como herramientas de aprendizaje: Una experiencia de innovación con la ópera de Mozart', *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, 9, pp. 161-171.
- Rodríguez Domenech, María de los Ángeles - Gutiérrez Ruiz, Desiré (2016) 'Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos', *Revista Iberoamericana de Educación*, 2 (72).
- Rodríguez García, Antonio Manuel - Trujillo Torres, Juan Manuel - Alonso García, Santiago (2016) 'Exergaming para la mejora de la salud y la condición física de niños hospitalizados con diversidad funcional: el caso de "Tango: H"', en Zurita Ortega, Félix - Pérez Cortés, Antonio José - Castro Sánchez, Manuel - Chacón Cuberos, Ramón - Espejo Garcés, Tamara (coords.) *I Congreso Internacional en Investigación y Didáctica de la Educación Física: II Jornadas de Investigadores en Didáctica de la Educación Física*. Granada: Universidad de Granada, pp. 332-336.
- Rodríguez García, José Manuel (2008) 'El uso de Internet y los videojuegos en la didáctica de la Historia Medieval', en Echevarría Arsuaga, Ana (coord.) *La*

*Historia medieval en la Enseñanza Secundaria Obligatoria: un balance*. UNED, pp. 177-216.

- Rodríguez, Cristina - Jiménez González, Juan Eugenio - Díaz Megolla, Alicia - González Martín, Desirée (2011) 'Tradislexia: un videojuego para la mejora de la lectura en niños con dislexia', en González González, Carina Soledad (coord.) *Nuevas Tendencias en TIC y Educación*. I, Madrid: Bubok Publishing, pp. 122-134.
- Sánchez Peris, Francesc J. (1998) 'Valores, estilos de vida y educación de los niños en relación al videojuego: bases para un programa de acción'. Tesis doctoral. Universitat de València.
- Sánchez Rodríguez, Pedro A. (2014) 'Evaluación del uso de los videojuegos como medio de enseñanza-aprendizaje. Una perspectiva desde la opinión de los estudiantes de Grado de la Universidad de Murcia'. Tesis doctoral. Universidad de Murcia.
- Sánchez Rodríguez, Pedro A. - Alfageme González, María Begoña - Serrano Pastor, Francisca José (2010) 'Aspectos sociales de los videojuegos', *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 1(9), pp. 29-41.
- Serna Rodrigo, Rocío - Rovira Collado, José (2016) 'Aportaciones de los videojuegos a la Educación Literaria', en Tortosa Ybáñez, María Teresa - Grau Company, Salvador - Álvarez Teruel, José Daniel (coords.) *XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria: Investigación, Innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares*. Alacant: Universitat d'Alacant, pp. 772-785.
- Tapia Meléndez, Laura (2011) 'El videojuego como herramienta educativa en entornos de aprendizaje informal'. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- Téllez, Diego - Iturriaga, Diego (2014) 'Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed', *Contextos educativos*, 17, pp. 145-155.
- Toro Sánchez, Francisco Javier - Muñoz Bandera, Juan Francisco (2012) 'Los videojuegos como recurso para la Didáctica de la Geografía', en González, Rafael de Miguel - de Lázaro y Torres, María Luisa - Marrón Gaité, María Jesús (coords.) *La educación geográfica digital*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza, pp. 691-693.
- Uicab, Rocío - Madera Ramírez, Francisco - Basto Díaz, Luis (2014) 'Videojuego para el repaso de fracciones "Tséem Took y la princesa de Uxmal Versión 1.1"', *TE & ET: Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación en Tecnología*, 14, pp. 87-95.

Venegas Ramos, Alberto (2017) 'El consumo de la Prehistoria a través del videojuego: representaciones, tipologías y causas', *Espacio, tiempo y forma. Serie I, Prehistoria y arqueología*, 10, pp. 13-36.

#### 7. *Curriculum vitae*

José María Cuenca López es profesor titular de Didáctica de las Ciencias Sociales en la Universidad de Huelva, Doctor en Psicopedagogía y Licenciado en Geografía e Historia. Imparte docencia en los grados de Maestro de Educación Infantil y de Educación Primaria, en el Máster de Formación del Profesorado de Enseñanza Secundaria, en el Máster de Investigación en la Enseñanza de las Ciencias y en el Máster de Patrimonio Histórico y Cultural. Es Investigador Principal del Grupo de Investigación "Formación Inicial y Desarrollo Profesional del Profesorado" y del Proyecto EPITEC. <<http://orcid.org/0000-0002-0190-5739>>

Rocío Jiménez-Palacios es profesora de la Universidad de Huelva en el área de Didáctica de las Ciencias Sociales. Licenciada en Historia con posgrado en Investigación en la Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Experimentales, Sociales y Matemáticas. Investigadora en el Grupo de Investigación DESYM y miembro del Proyecto EPITEC. <<http://orcid.org/0000-0003-0746-9170>>





