

# Aproximación al aprendizaje basado en videojuegos y su aplicación en las clases de geografía e historia

Approach to video games-based learning and its application in Geography and History classes

Miguel Fernández Cárcar (\*)

---

## Resumen

Los videojuegos tienen una presencia creciente en nuestra vida, pero desde siempre se los ha considerado un elemento de ocio sin aplicación educativa. Pese a que se ha demostrado que jugando con ellos se pueden adquirir una gran cantidad de aprendizajes, en los ámbitos académicos hay resistencias a considerarlos algo más que pasatiempos. Este trabajo consiste en una revisión bibliográfica de la literatura del tema disponible en las principales bases de datos académicas para mostrar que el aprendizaje basado en videojuegos puede ser considerada como una metodología educativa más, con un enorme potencial en el caso de la Didáctica de la Geografía y la Historia.

**Palabras Clave:** Videojuegos, Educación, Historia, Aprendizaje basado en videojuegos, Game-Studies.

## Abstract

Video games have a growing presence in our lives, but they have always been considered an element of leisure without educational application. Despite the fact that it has been shown that a great deal of learning can be acquired by playing with them, in academic circles there is resistance to considering them something more than hobbies. This work consists of a bibliographic review of the literature on the subject available in the main academic databases to show that video game-based learning can be considered as one more educational methodology, with enormous potential in the case of Geography and History Didactics.

**Key words:** Videogames, Education, History, Videogames-based learning, Game-Studies.

---

## 1. Introducción

El juego es una característica de la especie humana (Del Moral, 1996). Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida, incluso en la ancianidad.

Comúnmente, el juego se identifica con diversión, satisfacción y ocio, es decir, con la actividad contraria a una actividad seria. Pero su trascendencia es mucho mayor ya que, a través del juego, se transmiten valores, normas de conducta, se resuelven

\* Universidad Pública de Navarra (UPNA), miguel.fernandez@unavarra.es, ORCID: 0000-0003-3586-3095

Fernández-Cárcar, M., (2022). Aproximación al aprendizaje basado en videojuegos y su aplicación a las clases de geografía e historia. *Clio. History and History Teaching*, 48, pp. 92-105. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_clio/clio.2022486844](https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2022486844) - <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/clio> -recibido 30/3/2022, aceptado 24/11/2022

conflictos, se educa a los miembros jóvenes y se desarrollan muchas facetas de su personalidad. Es por eso por lo que muchos autores, bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano. En definitiva, han hablado de la función del juego en la educación.

Algunos pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al hecho de aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos (Otero, 2009). De hecho, los espartanos fueron los primeros en reconocer el potencial educativo del juego, por lo que tenían en casa muchos juguetes para estimular y alimentar la alegría del niño.

Uno de los primeros pensadores en reivindicar que la escuela ha de ser agradable e interesante para el niño y que el juego debe ser utilizado en la enseñanza fue Fénelon (1651-1715), aunque no fue hasta bien entrado el siglo XIX, cuando aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Las primeras ideas de ello, se pueden encontrar en Froebel (1826), quien transformó la educación del momento afirmando que, la educación de los niños, se lleva a cabo a través de tres tipos de operaciones: la acción, el juego y las tareas. Este autor fue el primero en defender que el juguete y la actividad lúdica son esenciales para aprender. Por su parte, Spencer (1855) consideraba el juego como el resultado de un exceso de energía acumulada y mediante el juego se gastan las energías sobrantes. Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación. Por su parte Groos (1898, 1901) define el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer.

Hasta finales del siglo XIX, jugar había estado relacionado con el entretenimiento y la diversión, concepto que, gracias a la Escuela Nueva, cambió, adquiriendo un importante protagonismo como metodología de enseñanza. Una vez empezado el siglo XX, autores como Hall (1904) asocian el juego con la evolución de la cultura

humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar la historia de la humanidad. Freud, por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología. Por ejemplo, Piaget (1932, 1946, 1966, 1969) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativa del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Autores como Garvey (1977) y Bruner (1984) retomando de alguna forma la teoría del instinto, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego.

Vygotsky (1978), dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Subraya, además, que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión cultural y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño adulto. La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas depende del tipo de andadura que se le proporcione al niño. A que esta andadura sea efectiva contribuye, por supuesto, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones... etc, actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes. Según Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende. De hecho, es importante destacar que el juego (como parte de las teorías del aprendizaje experiencial desarrolladas por David Kolb en 1984) se plantea como un modelo relevante para facilitar los cambios de pensamiento y, por ende, de conducta.

Como se puede ver, el aprendizaje basado en el juego es una metodología defendida por grandes autores y por los principales pedagogos modernos. No obstante, no hay que confundir el aprendizaje basado en el juego con la gamificación ya que se confunden con facilidad.

Mientras que el aprendizaje basado en el juego se basa en la utilización de juegos adaptados al contenido que se quiere trabajar en el aula, la gamificación se sirve de estrategias propias del mundo lúdico para aumentar la motivación del alumnado (insignias, puntuaciones, rankings, etc...). Es importante diferenciar estas dos cosas porque se puede gamificar sin jugar. Por ello, es imprescindible combinar la gamificación con cualquier metodología, ya que ésta es la que garantiza el aprendizaje. Un profesor puede gamificar una asignatura sin dejar de hacer clases magistrales mientras utiliza los recursos y materiales que ha empleado toda su vida. Con el aprendizaje basado en el juego esto es más complicado ya que te exige variar el enfoque metodológico de tus clases. En resumen, la gamificación no es una metodología, es una técnica de aumento de la motivación, pero el aprendizaje basado en el juego sí lo es y por tanto no se deben confundir.

## **2. Metodología**

La metodología empleada en este estudio ha sido la revisión bibliográfica. Para la obtención de las fuentes que contiene el trabajo se han realizado búsquedas en las bases de datos científicas de Scopus y Dialnet.

## **3. Resultados**

Pese a que la utilización del juego como recurso didáctico parece ser una idea aceptada y consolidada en el mundo educativo y que tiene muchos efectos positivos: jugar en el exterior, es sinónimo de aire puro, movimiento, diversión, etc... Si se habla de juegos de mesa, hablamos de cooperación, coordinación, trabajo en equipo, etc... Cuando se habla de aprender jugando a videojuegos, la cosa cambia porque los videojuegos no tienen la misma buena prensa.

Se ha podido comprobar que autores como Juul, (2010); Eichner, (2013); Rodríguez y Jiménez Alcázar, (2015); Coronado Schwindt y Gerardi, (2015) muestran su asombro al ver cómo, pese al grado de penetración social de los videojuegos a nivel cultural, no

existe una correlación que equiparase su uso en el proceso de enseñanza como, por ejemplo, ocurría con la novela, el comic u otros medios audiovisuales, como el cine, la televisión o el propio YouTube. Es por tanto que esta metodología ha quedado denostada por buena parte del profesorado.

Sin embargo, los mismos estudios explican que la relación entre el juego y el videojuego es indisoluble, aunque al ser una industria joven, es todavía más joven la investigación en videojuegos. Pese a ello, la investigación en este campo es muy fértil porque hay muchísimo que investigar y muchos ámbitos que todavía no se han tocado, pero se ha comprobado que, de entre todos los campos, destacan las investigaciones en educación, utilizando los videojuegos en las aulas como herramientas interactivas (Gros, 2004; Saz, 2004; Bernat Cuello, 2008; Lacasa, Martínez, Méndez, Cortés y Checa, 2008; Lacasa, 2011; García, Lacasa y Martínez, 2012; Monjelat y Méndez, 2012a, 2012b; García y Raposo, 2013).

El precursor de todo ello fue James Paul Gee con su obra *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (2003). En ella se explica que los videojuegos pueden enseñar muchas cosas, aunque la cuestión es qué puede enseñar cada videojuego, y si lo que enseña puede tener una rentabilidad o eficacia en términos de tiempo. Para ello, es fundamental el papel del profesor que debe conocer de primera mano el videojuego que va a utilizar en el aula, para poder definir correctamente los objetivos didácticos, saber si tiene un nivel apropiado de dificultad para su alumnado y resolver los problemas técnicos que surjan durante las sesiones.

Esto es así porque, aunque los videojuegos que se van a utilizar en el aula sean buenos y haya un asesoramiento serio detrás, esto no garantiza que el alumnado aprenda con ellos solamente por jugarlos (al igual que no aprende todo lo necesario por el mero hecho de ver una película o leer una novela sobre el tema). Es necesario que el profesor diseñe estrategias de aprendizaje complementarias a la jugabilidad, actividades que refuercen la conexión simbólica entre el videojuego y el contenido a aprender.

Con todas estas evidencias parece claro que los videojuegos se tienen que dejar de ver como un mero entretenimiento. Es verdad que permite disfrutar, pero además, son un fenómeno cultural que está intrínsecamente ligado a todas las áreas de la

sociedad. Además, los videojuegos potencian ciertas habilidades (más allá de los contenidos específicos en los que esté basada la asignatura) como reflejos, habilidades cognitivas, posicionamiento y orientación espacial o visión en tres dimensiones, entre otras.

El punto fuerte de los videojuegos radica en su carácter interactivo, es decir, que, a diferencia de las novelas y las películas, donde el receptor es un simple lector o espectador pasivo, dentro del videojuego es posible intervenir en la acción. De esta manera, el jugador pasa a ser protagonista de lo que está viviendo, haciendo que lo viva en primera persona y que lo que aprenda lo haga de manera significativa.

También es cierto que los videojuegos motivan a los estudiantes y los llevan a un estado de ánimo propicio para el aprendizaje. Por ello los videojuegos permiten crear clases más interactivas, emocionales y amenas, pudiendo explicar con facilidad temáticas más complejas y asegurando la comprensión de todos los estudiantes. Pese a todo, hay que entender los videojuegos como un recurso educativo más. Con ello no se quiere desacreditar ni acabar con el resto de recursos y metodologías, de hecho, si todo se convirtiese en aprendizaje basado en videojuegos se perdería la motivación extra que implica trabajar con ellos. Por eso los videojuegos deben utilizarse puntualmente en las clases y no de manera habitual.

Debido al auge del uso de videojuegos en educación han aparecido los llamados Serious Games, término acuñado por Clark Abt (1970). El propósito principal de estos videojuegos no es el entretenimiento, sino que van un paso más allá. Su objetivo es formar, educar, persuadir, informar e incluso denunciar a través de mecánicas interactivas desde diferentes áreas.

Actualmente, existen una infinidad de proyectos donde los Serious Games han demostrado ser un gran vehículo para la formación del alumnado. De hecho, se están empezando a utilizar para el aprendizaje de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), que nacieron en 2015, cuando las Naciones Unidas aprobaron la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, una hoja de ruta universal para poner fin a la pobreza, luchar contra la desigualdad y la injusticia y hacer frente al cambio climático. En ella se fijaron 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) con 169 metas a alcanzar en el año 2030.

Gracias a los Serious Games, se pueden trabajar cualquiera de los 17, desde la reducción de las desigualdades hasta prevenir el cambio climático. De hecho, la temática medioambiental se ha involucrado en la industria gaming con fuerza durante los últimos años. Así, videojuegos como Ekokids y Consumópolis enseñan a quienes lo juegan sobre el cambio climático, reciclaje y ahorro de agua. O el videojuego “Cities Skylines: Green Cities” es una oportunidad de crear ciudades libres de contaminación y urbes ecológicas.

#### **4. Discusión de los resultados**

Todo el potencial que tiene la metodología explicada más arriba es perfectamente aplicable a las clases de Geografía e Historia, de hecho es una de las asignaturas donde más fácil es introducir videojuegos (de temática histórica) y donde mejores resultados se pueden obtener.

Se ha comprobado que son muchos los estudios actuales que están investigando el potencial de los videojuegos como herramientas para el conocimiento de la Historia. Autores como Salvador Gómez-García (2014), Alberto Venegas (2020) o Antonio Cesar Moreno (2022) estudian las contradicciones históricas existentes en los videojuegos, la representación de la historia en los mismos o la fuerte carga política que tienen muchos de ellos.

Sin embargo, el pionero en el uso de videojuegos en clases de Historia fue Kurt Squire con su tesis doctoral *Replaying History: Learning World History Through Playing Civilization III* (2004). Tras él, han sido muchos los investigadores que han experimentado con diferentes videojuegos de: Age of Empires, Assasins Creed, Civilization, etc... para analizar el potencial que muestran tras su uso en las aulas (Cuenca, 1999, 2001, 2006; Gros, 2008; Jimenez Alcazar, 2009, 2011; Watson, Mong y Harris, 2011; McCall, 2011; Valverde, 2014; Irigaray y Luna, 2014; Téllez e Iturriaga, 2014; Mugueta, Manzano, Alonso y Labiano, 2015; Mugueta y Manzano, 2016; López y Rodríguez, 2016; Rodríguez Domenech y Gutiérrez Ruiz, 2016; Medel e Iturriaga, 2016; Vicente, 2018; Iturriaga y Medel, 2018; Andión, 2018; Fernández, Mugueta y Revuelta, 2021).

Hay que entender que, jugar a videojuegos históricos significa llevar a cabo un juego simbólico (Ruiz de Velasco y Abad Molina, 2011), en el que se produce la unión entre

significantes y significados. Estos autores explican que los símbolos son “acciones significantes que remiten a ciertos significados ausentes”. Por tanto, para que las acciones del alumnado sean significantes, el conocimiento del significado tiene que estar bien asentado. Por su parte, Jeremiah McCall (siguiendo las ideas de los ya citados Garvey y Bruner) recalca la importancia de esa asociación de significados en los videojuegos históricos, y apunta que la simulación “sugiere” cómo son las cosas en el mundo real (2011: 22-23).

El éxito del medio en la didáctica de la Historia se debe, sobre todo, al hecho de la interactividad. Algo que aportan los videojuegos y que no han sido capaces de aportar otros medios, como el cine o las novelas históricas. Gracias a ese carácter interactivo, hay autores (Cuenca, 2006; McCall, 2011) que hablan de los videojuegos como verdaderos laboratorios de historia. Esto es así porque, hasta ahora, el docente se limitaba a explicar la historia de manera magistral sin poder experimentar aquello de lo que hablaba, pero a día de hoy (al igual que el docente de ciencias puede bajar al laboratorio para que alumnado vea con sus propios ojos qué es un glóbulo rojo) existe la posibilidad de que el alumnado de historia vea y viva en primera persona todo aquello que le ha sido explicado en clase.

También el tema de la enseñanza de los Objetivos de Desarrollo Sostenible es algo que va de la mano de la didáctica de las Ciencias Sociales. Esto es así porque el propio currículo escolar exige trabajar contenidos vinculados estrechamente con los ODS. Es el caso de temas como los problemas medioambientales, la distribución de la riqueza en el mundo, las guerras y su repercusión, etc..., temas ligados directamente con la Geografía y la Historia y que pueden ser trabajados de manera mucho más profunda y creando mayor conciencia social si se trabajan con videojuegos que traten estas temáticas.

La misma búsqueda de trabajos donde se aplique esta metodología al campo de la Geografía y la Historia ha demostrado que son innumerables las experiencias de aula que se están desarrollando a partir de videojuegos históricos. De hecho, es posible encontrar trabajos en los que se proponen diferentes estrategias del uso del videojuego en el aula y que buscan aprendizajes distintos: conceptuales, competenciales, etc... Sin embargo, todos ellos coinciden a la hora de afirmar que el

uso de videojuegos en el aula ha logrado el objetivo perseguido por los docentes y ha permitido que el alumnado disfrutara con el desarrollo de la actividad.

## **5. Conclusiones**

Las ventajas del aprendizaje basado en videojuegos son infinitas y abren una puerta a nuevas formas de educar de manera más inmersiva, hecho del que se puede aprovechar especialmente la didáctica de la geografía y la historia. Tanto es así que en algunos países ya han integrado los videojuegos en su sistema educativo. Es el caso del Departamento de Educación y Formación de Flandes, donde se ha creado una guía práctica para profesores de primaria y secundaria con más de 30 actividades, como la exploración de la antigua Grecia en *Assassin's Creed* o la reconstrucción de su escuela en *Minecraft*, entre otros. También, hace unos meses, el Gobierno de Polonia sumaba a las lecturas escolares recomendadas el videojuego *This War of Mine*.

Todo esto es un gran hito conseguido por la industria de los videojuegos, que muestra una vez más, como los videojuegos no son solo para el entretenimiento y el ocio, sino también pueden ser una gran herramienta para mejorar habilidades cognitivas, crear conciencia con el medio ambiente o incluso trabajar las emociones e incluso aprender historia.

No obstante, A pesar de que en los últimos años los videojuegos han mejorado su prestigio social, mucha gente es reacia a verlos como algo normal. Y mucho menos a aceptar que puedan ser un recurso educativo. Por ello, hay autores (Prensky, 2006) que advierten que para educar con videojuegos y poderlos llevar al aula como una herramienta didáctica más, primero hay que educar en videojuegos. Esto consistiría en mostrar el potencial didáctico de los videojuegos a docentes, familias y alumnos de una manera objetiva. De esta manera se entendería todo lo que este medio puede ofrecer y se podría demostrar que los videojuegos son un gran aliado para la educación.

## 6. Referencias bibliográficas

- Abt, C. (1970). *Serious Games. Maryland*. University press of America.
- Andión, C. (2018). La Historia Contemporánea a través de un videojuego: un taller didáctico con el Civilization III. En Jiménez, J.F., Rodríguez, G. F. y Maris, Stella (Coord.). *El videojuego en el aula de Ciencias y Humanidades*, (9-42) Murcia: Universidad de Murcia.
- Berger, K. S. y Thompson, R. A. (1997). *Psicología Del Desarrollo: Infancia y Adolescencia*. Medica Panamericana, Madrid.
- Bernat Cuello, A. (2008). La construcción de conocimientos y la adquisición de competencias mediante el uso de los videojuegos. En B. Gros (coord.). *Videojuegos y aprendizaje*. (93-112) Barcelona: GRAO
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid. Alianza.
- Coronado Schwindt, G. y Gerardi, J. (2015). Nuevos horizontes para la Historia Antigua y Medieval: los videojuegos como desafíos para la investigación y la enseñanza. *Scriptorium*, año V, 7, 59-68.
- Cuenca, J.M. (1999). Los juegos de simulación informáticos como recurso para la enseñanza de la historia: análisis de caso. *Aula de innovación educativa*, 80, 22-24.
- Cuenca, J.M. (2001). Los juegos informáticos de simulación en la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 30, 69-82.
- Cuenca, J.M. (2006). La enseñanza de contenidos sociohistóricos y patrimoniales a través de los juegos informáticos de simulación. *Treballs d'Arqueologia*, 12, 111-126.
- Del Moral, E. (1996). Videojuegos, juegos de rol y simuladores. *Cuadernos de Pedagogía*, 246, 84-88.
- Eichner, S. (2013). *Agency and Media Reception. Experiencing video games, film and television*. Germany.
- Fernández, M., Mugueta, Í. y Revuelta, F.I. (2021). Europa Universalis II vs. Age of Empires II, cotejo de aprendizajes históricos sobre la Baja Edad Media a partir del trabajo didáctico con dos videojuegos de estrategia en 2.º de la ESO. En J. Rodríguez y S. López (Coords.). *Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos sociocomunitarios*. Barcelona: Editorial Octaedro.
- Freud, S. (1996) Mas allá del principio de placer. *Tomo XVIII. Obras completas*, Bs As: Amorrortu.

- Froebel, F. (1826) *La educación de las personas, el arte de educación, instrucción y enseñanza, dirigido a la institución educativa alemana en general a Keilhau*. Primer v., Keilhau-Leipzig.
- García, M.F. y Raposo, M. (2013). Trabajando con videojuegos en el aula: una experiencia con Wii Music. *Tendencias Pedagógicas*, 22, 45-58.
- García, M.R., Lacasa,P. y Martínez. R. (2012). Los videojuegos en el aula: aprender a resolver problemas. *Revista infancias imágenes*, 11 (1), 60-67.
- Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Madrid. Morata.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. Association for Computing Machinery. New York.
- Gómez-García, S. (2014). *¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo? una introducción a los "serious games"*. Logroño. UNIR Editorial.
- Groos, K. (1898). *The Play of Animals*. Nueva York. Appleton.
- Groos, K. (1901). *The play of man*. Nueva York. Appleton.
- Gros, B. (Coord.) (2004). *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Gros, B. (2008). Con el dedo en la pantalla: el uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares. *Revista electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9 (3).
- Hall, S. (1904). *Adolescence*. Nueva York. Appleton.
- Irigaray, M<sup>a</sup> V. y Luna, M<sup>a</sup>. R. (2014). Cine y video en el aula: La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia. *Clío & Asociados*, 19, 411-437.
- Iturriaga, D. y Medel, I. (2018). La historia a través de los videojuegos. *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales. Geografía e Historia*, 86, 30-36.
- Jimenez Alcazar, J. F, (2009). Videogames and the Middle Ages. *Imago temporis. Medium Aevum*, 3, 311-365.
- Jimenez Alcazar, J. F, (2011). The Other Possible Past. Simulation of the Middle Ages in Videogames. *Imago temporis. Medium Aevum*, 5, 299-340.
- Juul, J. (2010). *A casual revolution: reinventing gamers and their players*. The MIT Press. Cambridge.
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Financial Times Prentice Hall, Nueva Jersey.

- Lacasa, P., Martínez, R., Méndez, L., Cortés, S., Checa, M. (2008). Aprendiendo con los videojuegos comerciales. Un puente entre ocio y educación. [http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe\\_UAH\\_2007.pdf](http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe_UAH_2007.pdf)
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
- Lázarus, M. (1883). *Concerning the fascination of play*. Berlin, Dummmler.
- López, S. y Rodríguez J. (2016). Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 33, 1-8.
- McCall, J. (2011). *Gaming the past. Using video games to Teach Secondary History*. Nueva York y Londres, Routledge.
- Medel, I., y Iturriaga, D. (2016). Videojuegos como recursos para las claves de Ciencias Sociales: una propuesta para Secundaria del juego Civilization V. En: R. Roig Vila, (Ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de Enseñanza Aprendizaje*, (2676-2685) Barcelona: Octaedro.
- Monjelat, N. y Méndez, L. (2012a). Videojuegos y diversidad: construyendo una comunidad de práctica en el aula. *Revista de Educación a Distancia*, 33 [http://www.um.es/ead/red/33/monjelat\\_mendez.pdf](http://www.um.es/ead/red/33/monjelat_mendez.pdf)
- Monjelat, L. y Méndez, L. (2012b). Sim City Creator en aula de Diversificación: cambiando el contexto en entornos inclusivos de aprendizaje. *Actas I Congreso Internacional de Videojuegos y Educación* (186-199). <http://www.uv.es/ordvided/ACTAS/ACTAS%20CIVE%202012.pdf>
- Moreno, A. C. (2022). Tecnonacionalismo: El videojuego como objeto de estudio en las Ciencias Sociales. *Tiempo devorado: revista de historia actual*. Vol. 7, Nº. 1. pp. 33-58
- Mugueta, Í., Manzano, A., Alonso, P. y Labiano, L. (2015). Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires. *Didáctica, innovación y multimedia*, 32 (11).
- Mugueta, í. y Manzano, A. (2016). La historia moderna estudiada en el aula a través de un videojuego: Age of Empires III. En J.F. Jiménez, Í. Mugueta, y G.F. Rodríguez (Coords.). *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. (133-164). Mar del Plata: Universidad de Mar del Plata.
- Otero Martínez, N. (2009). El juego como medio de estimulación educativa. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1 (9)
- Piaget, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. Barcelona. Fontanella.
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica.
- Piaget, J. (1966). Response to Sutton Smith. *Psychological Review*, 73, 111-112.

- Piaget, J. (1969). *Psicología del niño*. Morata, Madrid.
- Prensky, M. (2006). *Don't bother me mom! I'm learning!* Paragon House.
- Rodríguez Domenech, M.A. y Gutiérrez Ruiz, D. (2016). Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos. *Revista Iberoamericana de Innovación*, 72 (2), 181-200.
- Rodríguez, G. y Jiménez Alcázar, J.F. (2015). ¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos. *Pasado Abierto. Revista del CEHIS*, 2, 297-311.
- Ruiz de Velasco, Á. y Abad Molina, J. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona, Graó.
- Saz J.M. (2004). Aplicación Educativa de los Videojuegos. [http://www.educarm.es/documents/246424/461838/revista8\\_15.pdf/01fbf37f-7290-4d26-9ea3-932df0e7ee40](http://www.educarm.es/documents/246424/461838/revista8_15.pdf/01fbf37f-7290-4d26-9ea3-932df0e7ee40)
- Spencer, H. (1855). *Principios de psicología*. Madrid. Espasa-Calpe.
- Squire, K. (2004). *Replaying History: Learning World History through playing Civilization III* (tesis doctoral). Indiana University.
- Téllez, D., e Iturriaga, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed. *Contextos educativos. Revista de Educación*, 17, pp. 145-155.
- Valverde, J. (2014). Aprender a pensar históricamente con apoyo de soportes informáticos. *Cultura y Educación*, 20 (2), 181-199.
- Venegas, A. (2020). *PASADO INTERACTIVO. Memoria e historia en el videojuego*. Sans Soleil Ediciones.
- Vicente, A. (2018). Videojuegos en el aula de Geografía, Historia e Historia del Arte: breve recopilación de las experiencias de su uso en Educación. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 36.
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Crítica.
- Watson, W. R., Mong, C. J. y Harris C. A. (2011). A case study of the in-clasee use of a video game for teaching high school history. *Computers & Education*, 56, 466-474.

Publicado bajo licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA) & ODE (0). Se permite copiar, usar, distribuir, transmitir y exhibir públicamente, siempre que: i) se mencione la autoría y la fuente original de publicación (revista, editorial y URL del trabajo); ii) no se utilice con fines comerciales; iii) se mencione la existencia y especificaciones de esta licencia.

