



# HISTORIA, VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN: NUEVAS APORTACIONES

Juan Francisco Jiménez Alcázar  
Gerardo F. Rodríguez  
Stella Maris Massa  
(Coords.)



Proyecto de investigación I+D+I:  
*Historia y videojuegos (II): cono-  
cimiento, aprendizaje y proyección  
del pasado en la sociedad digital*  
(HAR2016-78147-P)



**Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y  
Stella Maris Massa (Coords.)**

# **Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones**

**Colección Historia y Videojuegos nº 8**



---

Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones / Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa (Coords.).- Murcia : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2020.

– (Colección Historia y Videojuegos ; 8) (Editum)  
I.S.B.N.: 978-84-17865-29-0

Videojuegos-Aspectos culturales.  
Jiménez Alcázar, Juan Francisco.  
Rodríguez, Gerardo (Gerardo Fabián), (1967-)  
Massa, Stella Maris  
Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones.

794:004.4

---

1ª Edición 2020

Reservados todos los derechos. De acuerdo con la legislación vigente, y bajo las sanciones en ella previstas, queda totalmente prohibida la reproducción y/o transmisión parcial o total de este libro, por procedimientos mecánicos o electrónicos, incluyendo fotocopia, grabación magnética, óptica o cualesquiera otros procedimientos que la técnica permita o pueda permitir en el futuro, sin la expresa autorización por escrito de los propietarios del copyright.



Proyecto de investigación I+D+I: *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P). Financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España.

Todos los trabajos han sido sometidos a un sistema de revisión científica externa de originales (revisión anónima por al menos dos especialistas en el tema del estudio).

Director de la colección: Juan Francisco Jiménez Alcázar

© Los autores  
Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2020



ISBN: 978-84-17865-29-0

Depósito Legal: MU 332-2020

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

Impreso en España - Printed in Spain

## ÍNDICE

Presentación .....	7
<i>Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella M. Massa</i>	
Ajedrez y videojuegos, ¿héroes o villanos? .....	9
<i>Gustavo A. Bacino</i>	
Adolescentes y los videojuegos. Realidades, percepciones y posibilidades. ....	31
<i>Hernán Hinojal y Adriana L. Pirro</i>	
Videojuegos y aulas de historia: del reto al compromiso docente. ....	47
<i>Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo F. Rodríguez</i>	
Educadores y videojuegos. Convivencia real versus expectativas .....	81
<i>Stella Maris Massa y Lucrecia Ethel Moro</i>	
Hacia un modelo de análisis didáctico de videojuegos históricos .....	101
<i>Íñigo Mugueta Moreno</i>	

# ADOLESCENTES Y LOS VIDEOJUEGOS. REALIDADES, PERCEPCIONES Y POSIBILIDADES

**Hernán Hinojal**  
**Adriana L. Pirro**

Grupo de Investigación en Tecnologías Interactivas (GTI) de la Facultad de Ingeniería  
de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina)

## 1. INTRODUCCIÓN

Los adolescentes aman los videojuegos. Y mucho. Esto no es ninguna novedad. Según la Encuesta Nacional de Consumos Culturales del año 2017, un 19% de la población de Argentina usa videojuegos y entre los jóvenes de 12 a 17, el porcentaje de videojugadores trepa al 56,8% (Catalano *et al.*, 2017). Por otro lado, la consultora especializada en entretenimiento digital Newzoo afirma que existen unos 19 millones de videojugadores argentinos, lo que representa el 43% de toda la población (Newzoo, 2019). Thiago Lapp, un adolescente argentino, obtuvo 900.000 dólares quedando en quinto lugar del torneo mundial del videojuego de *Epic Fortnite*. El caso es notable ya que se trata del único jugador que no es norteamericano ubicado entre los cinco primeros ganadores (Bellucci, 2019). También es el argentino que más dinero ganó hasta el momento en la historia de los denominados “esports” o competiciones de videojuegos, que son eventos de gran popularidad en la actualidad.

El término *gamer* —jugador— se utiliza habitualmente por los jóvenes hoy en día como una autoproclamación de su skill —capacidad— para moverse en determinados videojuegos. Inclusive esta palabra aparece como referida a la vida cotidiana, medios de comunicación y programas de televisión, series web y



películas. Sin embargo, el concepto de *gamer* es mucho más representativo que la idea de una simple persona que juega videojuegos, ya que se relaciona con una identidad social multifacética que enlaza cuestiones personales, sociales y virtuales. La filiación del jugador es algo única en este sentido, ya que es parte de las comunidades virtuales y físicas a las que pertenece y se extiende más allá de los espacios de juego (Grooten & Kowert, 2019).

El videojuego ha dejado de ser una simple forma de diversión para transformarse en un dispositivo cultural (Sedeño, 2010). En la sociedad actual los jóvenes y niños son los primeros en consumir la ola de productos digitales típicos del siglo XXI. Han nacido con pantallas y la interacción con las mismas es natural para ellos, son lo que Marc Prensky denominó ya a principios de este siglo como “nativos digitales” (Prensky, 2001).

## 2. ¿QUÉ LLEVA A LOS ADOLESCENTES A USAR VIDEOJUEGOS?

La Internet y los teléfonos inteligentes mantienen a los adolescentes conectados, no sólo con sus amigos, sino a una gama más amplia de personas que amplía sus horizontes y estimula sus sentidos. A los jóvenes les encanta estar conectados, por muy buenas razones. Al usar la tecnología e internet, pueden:

- Mantener y desarrollar relaciones de apoyo con sus amigos.
- Acceder fácilmente a la información para informarse, educarse y mejorar su calidad de vida.
- Formar sus identidades a través de la autoexpresión, el aprendizaje y el habla.
- Promover un sentido de pertenencia y autoestima al mantenerse conectados con amigos y participar en diversas comunidades (*Spies Shapiro & Margolin, 2014*).

En las últimas dos décadas, los videojuegos y la tecnología de Internet han avanzado, eliminando la necesidad de estar en la misma habitación como requisito para jugar juegos con amigos y otras personas. Las innovaciones en el diseño de juegos y plataformas han aumentado las oportunidades de interactuar y socializar mientras se juega. Estos cambios han permitido a los jugadores adolescentes experimentar videojuegos con sus pares de forma continua (Lenhart et al. 2015).

El auge de internet y los videojuegos van de la mano. Internet permite que los participantes de videojuegos se conecten e interactúen juntos, introduciendo el aspecto social a los videojuegos. Los jugadores dicen que la única diferencia entre un videojuego y un juego de mesa es que los participantes no

se sientan “físicamente” a la misma mesa. Las redes sociales en línea, como Facebook, modificaron este aspecto social y se han enraizado firmemente en la cultura de hoy. Por un lado, las redes sociales pueden ser beneficiosas para la vida en sociedad debido a que aportan a las personas la capacidad de mantenerse continuamente en contacto con amigos y familiares. Por otro, pueden aumentar las tendencias antisociales porque las personas no se comunican directa y físicamente entre sí (Dupon *et. al.*, 2012).

En el imaginario popular está la imagen de que los niños y adultos que pasan gran parte de su tiempo libre jugando videojuegos son socialmente limitados y que los videojuegos pueden impedir el desarrollo social de los menores. Investigaciones recientes sugieren que los videojuegos pueden generar mucha riqueza social y que ciertos tipos de juegos pueden inclusive ayudar a facilitar las capacidades sociales en los niños que tienen inconvenientes con la sociabilización tradicional, como los del espectro autista. Según un estudio, la mayoría de los participantes —más del 70%— comparten las sesiones de juego con uno o más de sus amigos. Los videojugadores que interactúan con amigos pueden tener partidas cooperativas —donde dos o más jugadores trabajan juntos para lograr el objetivo— o de manera competitiva —donde cada jugador compete contra el otro jugador o jugadores— (Granic, Lobel, Rutger & Engels, 2014).

Entender cómo los adolescentes usan Internet y los videojuegos es fundamental para impulsar un uso responsable que contribuya al desarrollo juvenil. Además, la detección temprana de abuso o mal uso permite intervenciones preventivas. Tomando en consideración estos aspectos, se desarrolló en la Universidad Federal de São Paulo (UNIFESP), Brasil, el *Projeto Quixote*. En un estudio del año 2017 se investigó el uso de Internet y los videojuegos en adolescentes socialmente vulnerables, participantes del mencionado proyecto, encontrándose que ellos mismos pudieron aprender a usar estos dispositivos por sí mismos y que aprendieron además los riesgos asociados con estas prácticas (Tavares de Oliveira *et al.*, 2017).

El anhelo de sumergirse en un ambiente virtual, conectarse con las personas y explorar su identidad es un tema que se ha discutido durante varios años, y el rápido avance de la tecnología hace que la discusión continúe. Con el avance de la tecnología digital, se vienen generando mundos virtuales simulados para que las personas participen y aprendan sobre sí mismos y sobre los demás. Estos entornos virtuales, ya sean mundos en línea creados artificialmente o experiencias de carácter narrativo, permiten a los jugadores explorar partes de su identidad al proporcionar un ambiente consolidado para ahondar diferentes aspectos de su visión de sí mismos (Ecenbarger, 2016).



En relación con el entorno social individual, el concepto de jugador no es estático, sino que se desarrolla a través de la interacción social de acuerdo con el entorno o en contraste con él. Al considerar las múltiples influencias en la identidad y las culturas de los jugadores, ahora tenemos una mejor comprensión de lo que hace que los juegos digitales formen parte de la vida de las personas y cómo estas se relacionan con los juegos como actividad. Dichos procesos sociales en constante evolución van más allá del juego real y seguirán creciendo en importancia a medida que continúen transformándose en un elemento común de la vida cotidiana.

### 3. BASES NEUROCIENTÍFICAS Y LA MOTIVACIÓN DE JUGAR

Estudios de imágenes del sistema neurológico parecen mostrar que los videojuegos podrían tener cierta influencia en el sistema de recompensas. El sistema de recompensas es un grupo de estructuras neuronales responsables de mecanismos de incentivos internos de nuestro cerebro. Está fuertemente relacionado con la motivación y el querer realizar una actividad, porque la asocia con el anhelo o ansia de una recompensa asociada a una tarea realizada. Se encuentra regulado por neurotransmisores y los mismos permiten que el organismo desarrolle actitudes aprendidas que responden a hechos placenteros.

También presentaría una relación con el aprendizaje asociativo (principalmente el refuerzo positivo y condicionamiento clásico) y aquellas emociones que están positivamente valoradas, particularmente que implican el placer como principal elemento (*Schultz, 2015*).

Sin embargo, no está claro si estas cuestiones emparentadas con la recompensa representan una condición previa, que sesga a un individuo hacia jugar videojuegos, o si estos cambios efectivamente son el resultado de jugar videojuegos (*Lorenz, Gleich, Gallinat, & Kühn 2015*).

De acuerdo con la teoría de la autodeterminación, todas las personas comparten tres necesidades psicológicas básicas: competencia, autonomía y relación. Estas necesidades estarían relacionadas con la motivación detrás de las elecciones que los individuos hacen sin influencia externa o interferencia. La teoría de la autodeterminación se enfoca en el nivel en que el comportamiento de una persona es automotivado y autodeterminado.

Diferentes estudios psicológicos realizados por los autores de la mencionada teoría parecen apuntar en la dirección que una de las razones por las que los videojuegos son tan motivadores es que ayudan a los jugadores a satisfacer estas tres necesidades (*Ryan & Deci, 2000*).

#### 4. VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LAS EMOCIONES

Hoy en día no tiene sentido poner en duda las bondades o defectos de los videojuegos; es necesario ya adueñarse de este producto cultural y construir sobre sus virtudes. Intentar luchar contra los videojuegos es una empresa de crítica tecnológica similar al fenómeno antitelevisión de la década de los 70. Podríamos remontarnos a 1977, cuando Marie Winn publicó su libro *The Plug-In Drug*, en el que afirmaba que los efectos de la televisión eran en gran medida negativos, centrándose en el argumento de que la TV perjudicaba el desarrollo infantil (Winn, 1977).

Es interesante la comparación de fenómenos de entretenimiento cultural masivo ya que bien se puede sostener, como tal, que la televisión está relacionada con la construcción social de la cultura, pues en este medio de comunicación el espectador en general tiene una función más vale pasiva. Por otro lado, los videojuegos conforman un objeto cultural interactivo. Siguiendo la línea de Massa y Bacino (2017), podemos afirmar que un videojuego es un software donde los jugadores participan en una situación artificial limitada por un conjunto de reglas que se suceden dentro de una realidad simulada donde el jugador pone sus emociones en movimiento. Quizás justamente esa sea la clave: poner las emociones en movimiento.

#### 5. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA

La Secretaría de Ciencia y Tecnología de la Universidad Nacional de Mar del Plata convocó a sus unidades académicas a participar de las jornadas de divulgación científica “ENCUENTRO EN EL MAR, CIENCIA Y TECNOLOGÍA POR Y PARA LA SOCIEDAD” —ilustración 1—.

El objetivo de estas jornadas fue realizar actividades abiertas a toda la comunidad como espacio de encuentro, acercamiento, interacción y reflexión entre la sociedad en su conjunto y nuestra Universidad.

Con este propósito, se convocó a investigadores y docentes, a proponer y presentar diferentes temáticas y actividades didácticas, a través de las cuales pudieran exponer a la Comunidad la relevancia de sus investigaciones.

Las estrategias de interacción propuestas abarcaron talleres, demostraciones interactivas con dispositivos y equipamiento científico, proyecciones audiovisuales, mesas redondas, conferencias, etc.

En este marco, el Grupo de investigación en Tecnologías Interactivas (GTI) del cual formamos parte, en conjunto con el grupo de Investigación

~ Ilustración 1 ~



Museo MAR.

y Transferencia “*Tecnologías – Educación – Gamificación 2.0*” (TEG 2.0), y el Proyecto I+D+I. *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), del Ministerio de Ciencias, Innovación y Universidades del Gobierno de España, participó del eje Ciencias Humanas y Sociales / Ciencias Experimentales, a través de dos actividades:

- Mesa redonda: *Aprender y enseñar (video) jugando. De la elaboración de videojuegos a la divulgación científica: experiencias de aquí (Argentina) y de allá (España).*
- Taller interactivo: *Aprender jugando. Participación del público en distintas experiencias interactivas con videojuegos —ilustración 2—.*

En el contexto del taller interactivo se administró una encuesta. El objetivo de esta fue indagar sobre los jóvenes y su demanda como usuarios de videojuegos, sus preferencias temáticas, qué aprenden o mejoran con su uso, cuáles son sus metas como jugadores, qué características refuerzan los videojuegos; además de espacios abiertos para indicar su preferencia con respecto al protagonista del videojuego y añadir comentarios que consideraran oportunos. Es decir, este estudio pretendió determinar la percepción de los adolescentes sobre los videojuegos y analizar su potencial como herramienta educativa en el proceso de enseñanza y de aprendizaje —ilustración 3—.

~ Ilustración 2 ~



Taller interactivo.

~ Ilustración 3 ~



Participantes del taller.

La investigación se basó en un enfoque cuantitativo y metodología descriptiva. Participaron 89 estudiantes de escuelas secundarias, públicas y privadas, de la ciudad. El rango de edades fue de 12 a 18 años, y de ambos géneros — *ilustración 4*—.

~ Ilustración 4 ~



Participantes del taller.

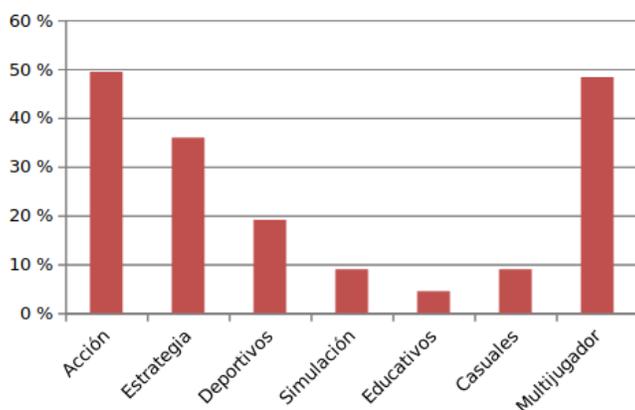
## 6. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

### 6.1. TEMÁTICA DE LOS VIDEOJUEGOS

De acuerdo con lo que se puede observar en la ilustración 5, las temáticas más valoradas son de acción y estrategia. Cabe mencionar que los encuestados podían seleccionar más de un ítem.

Según la investigación realizada por Rivera Arteaga y Torres Cosío (2018) y acorde a los resultados obtenidos en este estudio, los videojuegos desarrollan diferentes capacidades o habilidades. Los juegos de estrategia desarrollan la capacidad de resolución de problemas y el pensamiento lógico, dado que para avanzar en el juego se necesita hacer una planificación y establecer planes de acción. Son probablemente los más ligados al aprendizaje pues colaboran a la organización mental y el desarrollo espacial. Muchos contienen hechos reales, ya sea de gestión, social o histórico, en general son juegos de

## ~ Ilustración 5 ~



Temática de los videojuegos.

dificultad, donde el usuario debe desplegar una habilidosa forma de pensar, creatividad y gran capacidad de planificación. El género juegos de acción, pone a los jugadores en situaciones donde deben superar obstáculos, derrotar enemigos y se caracteriza por poner a prueba su capacidad de reacción y de reflejo mientras goza de una experiencia de constantes ataques y movimientos, desarrollando la toma rápida de decisiones.

En tercer lugar, se observa la elección de juegos deportivos que están basados en el mundo del deporte recreando eventos de diferentes disciplinas (tenis, fútbol, baloncesto, fútbol americano, béisbol, skate, golf, etc.) tanto individuales como colectivos, donde se manejan los jugadores y el objetivo es siempre ganar. Existen algunas variantes de estos juegos deportivos donde se adopta la figura de un entrenador, aquí cobra importancia la pericia del jugador administrando los recursos de un equipo. Requieren de habilidad, rapidez y precisión.

Por último, fueron seleccionados los juegos de simulación, casuales y educativos. Destacamos que los videojuegos de simulación también están relacionados con el aprendizaje pues a través de la interacción con el mismo se pueden investigar distintos fenómenos y situaciones y, además, experimentar. Exigen estrategias complejas y precisan y aportan conocimientos específicos.

Con respecto a la temática de los videojuegos coincidimos con los estudios realizados por López Ortiz y Mosquera Angulo (2016), donde hay una preferencia por juegos de estrategia y acción.

Se observa que los encuestados prefieren videojuegos multijugador. Con esta modalidad se brinda la oportunidad de un aprendizaje social pues los ju-

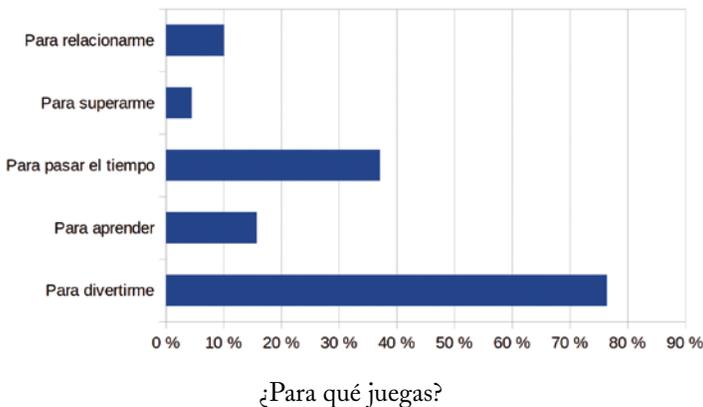
gadores están inmersos en un mismo mundo e interactúan unos con otros, se crean comunidades y foros de discusión. (Iglesias Gorrón, 2018).

Estos resultados están cercanos a los arrojados por la investigación de Shaffer (2012) donde alrededor del 70% de los participantes manifiestan su preferencia de jugar colaborativamente o ser parte de un equipo online.

## 6.2. ¿PARA QUÉ JUEGAS?

En este ítem los estudiantes señalan, mayormente, que juegan para divertirse y pasar el tiempo, es decir lo consideran con un fin recreativo. En menor medida lo relacionan con aspectos formativos y socializadores —*ilustración 6*—. Esta poca relación con el “aprender” quizás se deba a que no relacionan que en todos los videojuegos hay, en mayor o menor medida, aprendizajes y desarrollo de habilidades, no solamente en los videojuegos educativos.

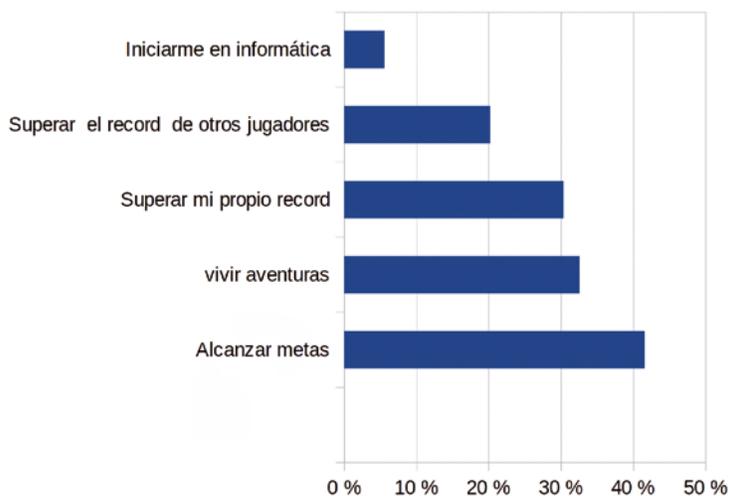
~ Ilustración 6 ~



## 6.3. LO MÁS ATRACTIVO DE LOS VIDEOJUEGOS

Resaltan en primer lugar que el atractivo del videojuego reside en alcanzar metas, luego vivir aventuras y superar el propio récord. No se destaca el superar los resultados obtenidos por otros jugadores, es decir, es más valorado como auto superación que como una competencia —*ilustración 7*—. Estos resultados coinciden con otras investigaciones donde alrededor del 80% de encuestados centra el atractivo del juego en que hay una meta para alcanzar (López Ortiz y Mosquera Angulo, 2016; Alvarado Juárez, 2014; Sánchez Rodríguez, Alfageme González y Serrano Pastor, 2010).

~ Ilustración 7 ~



Lo más atractivo de los videojuegos.

#### 6.4. ¿QUÉ PUEDES APRENDER O MEJORAR USANDO VIDEOJUEGOS?

Los participantes encuestados podían seleccionar más de un ítem, los resultados en porcentaje se reflejan en la tabla 1 y en la ilustración 8.

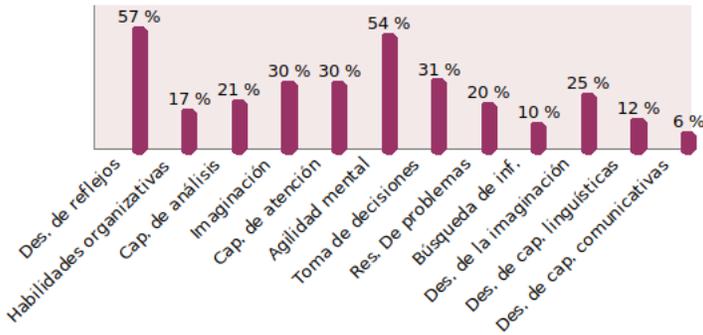
~ Tabla 1 ~

Desarrollo de reflejos	57%
Habilidades organizativas	17%
Capacidad de análisis	21%
Imaginación	30%
Capacidad de atención	30%
Agilidad mental	54%
Toma de decisiones	31%
Resolución de problemas	20%
Búsqueda de información	10%
Desarrollo de la imaginación	25%
Desarrollo de capacidades lingüísticas	12%
Desarrollo de capacidades comunicativas	6%

¿Qué puedes aprender o mejorar usando videojuegos?



~ Ilustración 8 ~



¿Qué puedes aprender o mejorar usando videojuegos?

Mayoritariamente consideran que aprenden o mejoran, al usar videojuegos, las siguientes habilidades o competencias: agilidad mental, desarrollo de reflejos, toma de decisiones, imaginación y capacidad de atención.

Estos resultados están en concordancia con lo analizado en el punto 1 (temática de los videojuegos).

Consultados sobre discriminación, agresividad, violencia y adicción, respondieron en un alto porcentaje que los videojuegos no discriminan por género, ni por raza o discapacidad. También manifestaron que los videojuegos no son violentos, no producen adicción ni aislamiento.

En cuanto a la pregunta abierta: ¿Quién preferís que sea el o la protagonista en un videojuego? Respondieron en un alto porcentaje: “yo”. Esto puede interpretarse como que se identifican ellos mismos con el avatar. Se produce una fusión con el personaje del videojuego, con los recursos que él provee, en conjunto con los que aporta el jugador: desplegar habilidades, explorar, experimentar inmersivamente, tomar decisiones y resolver los problemas que van surgiendo, se puede ganar (Balaguer Prestes, R, 2007).

## 7. CONCLUSIONES

Los jóvenes devenidos en estudiantes del siglo XXI crecieron con nuevas herramientas tecnológicas y abordando en forma distinta sus espacios de ocio y comunicación social (Massa, 2018). De acuerdo con Morales (2009) dentro de estas herramientas tecnológicas se encuentran los videojuegos, acercando a niños y adolescentes a la cultura informática y mejorando sus habilidades de socialización.

Según Gros (2008) los adolescentes ingresan al mundo digital y se alfabetizan a través de éste mediante varios tipos de juegos, que les permiten adquirir competencias distintas a las generaciones anteriores y que podrían utilizarse en el plano educativo, un área bastante fecunda para ello.

Teniendo en cuenta los resultados analizados de nuestro relevamiento y, de acuerdo con Bernat (2008), las competencias más relevantes que promueven los videojuegos son:

- Instrumentales: se ponen en funcionamiento habilidades técnicas en el manejo de programas y entornos multimedia.
- Gestión de recursos y desarrollo de estrategias de diseño y planificación: se pueden mencionar gestión de un plan, toma de decisiones, interacción con el juego.
- Competencias para la comunicación verbal y escrita.
- Competencias para la crítica reflexiva.

Por otra parte, las distintas investigaciones sobre el uso de videojuegos con fines didácticos, son aisladas, con participantes estudiantes y/o docentes, pero han permitido identificar un uso que trasciende el entretenimiento pues permiten el desarrollo de distintas habilidades, a saber: motoras, de sociabilización, de conocimientos académicos (Aguilar, Gutiérrez y López, 2015; Gómez García, Planells de la Maza y Chicharro Merayo, 2017; Gómez Cortés, García Pernía y Lacasa 2012; Caldeiro Pedreira, 2012).

Consideramos que los videojuegos como herramienta didáctica son una posibilidad, poco reconocida por los adolescentes y docentes, y concordando con Revuelta Domínguez y Guerra Antequera (2012) su inclusión en el aula es aún tema pendiente de implementación efectiva en los distintos niveles educativos.

Si bien los videojuegos comerciales no están diseñados con fines educativos (Gros, 2014), creemos que son potencialmente un recurso para la educación formal, pues propician el desarrollo de ciertas habilidades que no siempre están asociadas al conocimiento que se entiende como netamente académico, sino que además sirven como dispositivo motivador para favorecer un aprendizaje mediado por las emociones.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUILAR, L., GUTIÉRREZ, E. y LÓPEZ, M. (2015). «La percepción del uso del videojuego como recurso didáctico. El caso de los estudiantes de pedago-

- gía de la Universidad Autónoma de Chiapas». *Espacio I+D Innovación más Desarrollo*, 4-8, pp. 171-191. DOI: 10.31644/IMASD.8.2015.a07. Universidad de Chiapas. México.
- ALVARADO JUÁREZ, J. (2014). *Percepción de los videojuegos en los estudiantes de primer ingreso de la carrera de Mercadotecnia*. Tesis de magíster en educación y aprendizaje. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.
- BALAGUER PRESTES, R (2007). «¿Por qué atrapan tanto los videojuegos?». Ponencia presentada en el XVI Congreso de FLAPIA. Montevideo. Uruguay.
- BELLUCCI M. (2019, 29 de agosto). «Día del gamer: el 43 por ciento de los argentinos juega videojuegos». *Clarín*. Recuperado de [https://www.clarin.com/tecnologia/dia-gamer-43-argentinos-juega-videojuegos\\_0\\_M0mrAQkSr.html](https://www.clarin.com/tecnologia/dia-gamer-43-argentinos-juega-videojuegos_0_M0mrAQkSr.html)
- BERGER, P. L. and T. LUCKMANN (1966). *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Ed. Anchor Books. Garden City, New York, USA.
- BERNAT, A. (2008). «La construcción de conocimientos y la adquisición de competencias mediante el uso de los videojuegos», en Gros, B. (coord.). *Videojuegos y aprendizaje*. Ed. Graó, Barcelona, España.
- CATALANO, F, KUNST, M., MANCINELLI E., PÉREZ L., LANERI P., BONAZZI F., CASTAÑO A., GARIDO A., FRUTOS ROBLEDO D., GRINBERG I., YAMASHITA UNZAIN D., ZANABRIA J.M. (2017). *Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2017*. Ministerio de Cultura. Argentina.
- CALDEIRO PEDREIRA (2012). *Videojuegos y adolescentes. Retos, potencialidades y perspectivas de futuro*. <https://www.researchgate.net/publication/303825384>.
- CORTÉS GÓMEZ, S., GARCÍA PERNÍA, M., LACASA, P. (2012). «Videojuegos y Redes Sociales. El proceso de identidad en Los Sims 3». *RED. Revista de Educación a Distancia*. 33, pp. 1-18. <http://www.um.es/ead/red/33>.
- DUPON S., GODAU CH., CLARKE J., MORANEY N., LING YEE JUNG, J. (2012). *Video games report. A study on the impact of videogames on young people*. Manningham YMCA Youth Services. Manningham City, Doncaster, Australia.
- ECENBARGER, C (2016). *The Impact of Video Games on Identity Construction*. Pennsylvania Communication Annual. Pennsylvania Communication Association. Pennsylvania. Estados Unidos.
- GRANIC, I, ADAM L., and RUTGER C. M. E. ENGELS (2014). «The Benefits of Playing Video Games». *American Psychologist*, 69-1, pp. 66-78.
- GROOTEN J., KOWERT R. (2019). «Going Beyond the Game: Development of Gamer Identities Within Societal Discourse and Virtual Spaces». *The Journal of the Canadian Game Studies Association*. 9-14, pp. 70-87. <http://loading.gamestudies.ca>.

- GÓMEZ GARCÍA, S.; PLANELLS DE LA MAZA, A. J.; CHICHARRO MERAYO, M. (2017). «¿Los alumnos quieren aprender con videojuegos? Lo que opinan sus usuarios del potencial educativo de este medio». *Educación*, 53-1, pp. 49-66. Doi: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.848>.
- GROS, B. (2008). *Juegos digitales y aprendizaje: fronteras y limitaciones. Videojuegos y aprendizaje*. Ed. Graó. Barcelona. España.
- GROS, B. (2014). «Análisis de las prestaciones de los juegos digitales para la docencia universitaria». *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 79-28.1, pp. 115-128.
- IGLESIAS GORRÓN, R. (2018). *Videojuegos, un recurso didáctico para nuestro sistema educativo*. Trabajo Fin de Máster. Máster de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idioma. Especialidad de Tecnología e Informática. Universidad de Valladolid. España.
- LENHART, A., SMITH, A., ANDERSON, M., DUGGAN, M., PERRIN, A. (2015). *Teens, Technology and Friendships*. PewResearch Center. <http://www.pewinternet.org/2015/08/06/teens-technology-and-friendships>
- LÓPEZ ORTIZ, I; MOSQUERA ANGULO, H (2016). «Percepción de los estudiantes sobre la utilización de videojuegos en cursos de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia». *Unad. Revista Especializada en Ingeniería*. 10, pp. 173-175.
- LORENZ, R. C., GLEICH, T., GALLINAT, J., & KÜHN, S. (2015). «Video game training and the reward system». *Frontiers in human neuroscience*, 9-40. Doi:10.3389/fnhum.2015.00040.
- MASSA, S.M. (2018). «Educación con videojuegos: nuevos desafíos» en Jiménez Alcázar, J.F., Rodríguez, G. y Massa, S.M. (coords.), *El videojuego en el aula de ciencias y humanidades*, pp. 69-87. EDITUM (Ediciones de la Universidad de Murcia), Murcia. España.
- MORALES, E. (2009). «El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación». *Diálogos de la comunicación Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social*, 1995-6630, 78, pp. 1-12.
- MASSA S. M. y BACINO G. A. (2017). «*Serious Game* y aprendizaje. Nuevos desafíos educativos». *Videojuegos en Serio: Creando Serious Games para aprender jugando*. Universidad Nacional de Mar del Plata. Libro digital, PDF Archivo Digital: descarga y online.
- NEWZOO. (2019). *Newzoo | Games, Esports & Mobile Market Intelligence. Reporte global de videojuegos*. <https://newzoo.com/solutions/standard/marketforecasts/global-mobile-market-report/>

- PRENSKY, M. (2001). «Digital Natives, Digital Immigrants». *On the Horizon*, 9-5, pp. 1-6.
- SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P.A.; ALFAGEME GONZÁLEZ, M.B. y SERRANO PASTOR, F.J. (2010). «Aspectos sociales de los videojuegos». *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC*, 9-1, pp. 43-52. <http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/>.
- SEDEÑO A. (2010). «Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación». *Comunicar*, 34-XVII, pp. 183-189. Doi:10.3916/C34-2010-03-018.
- SHAFFER, J. (2012). *Online and Offline Gaming Social Preferences of Students*. A dissertation submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy at George Mason University. Fairfax, VA.
- SCHULTZ W (2015). «Neuronal reward and decision signals: from theories to data». *Physiological Reviews*. 95-3, pp. 853-951. Doi:10.1152/physrev.00023.2014.
- SPIES SHAPIRO, L. A., & MARGOLIN, G. (2014). «Growing up wired: social networking sites and adolescent psychosocial development». *Clinical child and family psychology review*, 17-1, pp. 1-18. Doi:10.1007/s10567-013-0135-1.
- REVUELTA DOMÍNGUEZ, F. I. y GUERRA ANTEQUERA, J. (2012): «¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador». *RED, Revista de Educación a Distancia*, 33. Consultado en <http://www.um.es/ead/red/33/>.
- RIVERA ARTEAGA, E. y TORRES COSÍO, V. (2018). «Videojuegos y habilidades del pensamiento». *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8-16, pp. 267-288. Doi: <https://dx.doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>.
- RYAN, R. M. & DECI, E. L. (2000). «Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being». *American Psychologist*, 55, pp. 68-78. Doi: <https://dx.doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- TAVARES DE OLIVEIRA M.P, ANTUNES DIAS C. L., BEDOIAN, G., DO NASCIMENTO, R., FERRÉ, R., SILVA, M. T. (2017). «Use of Internet and Electronic Games by Adolescents at High Social Risk». *Trends in Psychology*, 25-3, pp. 1.167-1.183. Doi: <https://dx.doi.org/10.9788/tp2017.3-13pt>
- WINN, M. (1977). *The plug-in drug*. Viking Press. New York.



ISBN 978-84-17865-29-0



**edit.um**

Ediciones de la Universidad de Murcia



**KOCH MEDIA**



Unión Europea

Fondo Europeo de  
Desarrollo Regional

"Una manera de hacer Europa"



Proyecto de investigación I+D+I:  
*Historia y videojuegos (II): cono-  
cimiento, aprendizaje y proyección  
del pasado en la sociedad digital*  
(HAR2016-78147-P)

