

# El diseño de videojuegos históricos como herramienta pedagógica: las potencialidades de RPG PlayGround para la enseñanza de la Historia en la era digital

Máximo Deshayes\*  
Jeremías Daniel Rodríguez\*\*

\*

Universidad Nacional  
del Litoral, Argentina.  
maxidesq@gmail.com

\*\*

Universidad del Salvador,  
Universidad Nacional  
de Quilmes, Argentina.  
rodriguez.jeremiasdaniel@  
usal.edu.ar

## Resumen

El trabajo presenta una serie de insumos para diseñar propuestas educativas que incorporen la creación de videojuegos históricos, haciendo uso de la plataforma digital RPG Playground, con el fin de generar experiencias educativas significativas en el actual contexto digital. El abordaje se propone ir más allá de la mera aplicación instrumental de las TIC así como los enfoques reproductivos y memorísticos en la enseñanza y el aprendizaje de la Historia, promoviendo en su lugar el desarrollo del pensamiento histórico.

**Palabras clave:** videojuegos históricos, RPG Playground, pensamiento histórico, TIC

## *Designing historical video games as a pedagogical tool: the potential of RPG PlayGround for teaching history in the digital age*

### Abstract

*The work presents a series of inputs to design educational proposals that incorporate the creation of historical video games, making use of the RPG Playground digital platform in order to generate significant educational experiences in the current digital context. The approach aims to go beyond the mere instrumental application of TIC, as well as reproductive and memorizing approaches in the teaching and learning of History, promoting instead the development of historical thinking.*

**Keywords:** historical video games, RPG Playground, historical thought, TIC

RESEÑAS N° 25

AÑO 2024

[pp. 70 – 82]

Recibido: 27/05/2024

Aceptado: 16/08/2024

ISSN 2796-9304

## **Introducción**

La creciente ampliación y circulación de tecnologías digitales, sumado a la necesidad de pensar los rasgos diferenciadores de nuestros estudiantes, permiten pensar nuevos modos de enseñar y aprender. Entre las diversas metodologías innovadoras, el uso de videojuegos como herramienta educativa ha cobrado relevancia en las últimas décadas (Conde, 2022).

Si bien existen producciones intelectuales que abordan los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Historia mediante videojuegos ya sean comerciales (no diseñados originalmente para un uso educativo, pero utilizables con ese propósito) o específicamente educativos (creados desde el inicio como estrategias pedagógicas) (Pérez Mardaras, Gaizka, 2019; Irigaray y Luna, 2017; Chiyong, Fernández y otros, 2016; Valverde Berrocoso, 2008; Wainwright, 2014), las propuestas en las que los estudiantes se convierten en diseñadores y crean videojuegos para el aprendizaje de la Historia son relativamente escasas (Ibagón, 2018). El presente trabajo se enmarca en esta última línea y pretende transformarse en un nuevo insumo para poder generar experiencias educativas significativas.

Para ello, este escrito se estructura en diversos apartados: el primero de ellos, da cuenta de las transformaciones en el mundo digital en el presente y el rol de las instituciones educativas en este contexto. El segundo apartado explica las potencialidades que tienen los videojuegos para la enseñanza y el aprendizaje, en especial de la Historia. El tercer apartado realiza un recorrido por la historia de los juegos RPG intentando comprender el porqué de la vigencia de este género en la actualidad. Finalmente, en los dos últimos apartados, se aborda el caso específico de la plataforma RPG Playground, explicando sus potencialidades para el desarrollo de juegos RPG históricos.

## **El escenario actual**

Maggio (2016) señala que más allá de los diversos marcos teóricos y conceptualizaciones existentes para caracterizar la sociedad contemporánea, nos encontramos en un escenario de alta disposición tecnológica y de convergencia de los medios de comunicación. Indudablemente, los cambios tecnológicos y la creciente digitalización aplicados al conocimiento, a la economía y a la cultura son rasgos que caracterizan el escenario actual.

En otro orden, la evolución de los medios y la creciente digitalización de la cultura han llevado a Scolari (2015) a plantear que nos encontramos en una etapa de comunicación post-convergente. Esta etapa se caracteriza por la

existencia de una multiplicidad de pantallas, tecnologías, aplicaciones y medios, los cuales no solo impactan a la sociedad, sino que también experimentan transformaciones, alterando así el ecosistema comunicativo en el que nos encontramos inmersos.

Retomando a Maggio (2016), el escenario actual permite que los docentes incluyan tecnologías en sus prácticas escolares para lograr una enseñanza poderosa, configurando un modo particular de aproximarse al conocimiento. De manera similar, Furman (2023) expone:

La inclusión de TIC no garantiza la buena enseñanza, a menos que esté al servicio de un propósito pedagógico claro, pero puede ser una herramienta para potenciarla. Ofrecen múltiples oportunidades para que los estudiantes aprendan a crear, comunicar y colaborar utilizando herramientas. (p. 129)

Es decir, partimos de la posibilidad de emplear la TIC no meramente de manera instrumental ni como soporte y apéndice de las propuestas metodológicas de enseñanza, sino desde un sentido pedagógico y crítico (Lion, 2012). Solemos caer en el reduccionismo instrumental de considerar a la tecnología tan solo un medio más en el bagaje de recursos del docente sin asumir en realidad las dimensiones más trascendentes de las nuevas tecnologías.

Si bien estamos ante un escenario de alta disposición tecnológica producto de la creciente masificación del acceso a computadoras y dispositivos móviles, esto no implica negar las desigualdades materiales: existen grandes diferencias en cuanto al acceso a estos equipamientos y la conectividad en Argentina por parte de diferentes sectores de la sociedad, y a su vez también en el marco del sistema educativo argentino (Maina, Basel y Papalini, 2022). Una situación que se vio reflejada en gran parte durante la pandemia de COVID-19 visibilizando aún más la falta de acceso a la conectividad y los dispositivos.

Por otra parte, el equipamiento no significa garantía del dominio digital. De esta manera, cuestionamos la categoría de “nativos digitales” (Prensky, 2011). Dicho concepto engloba a todos aquellos que han nacido con las nuevas tecnologías digitales en contraposición con los nacidos antes de ellas, y los nombra como inmigrantes, ya que han tenido que trasladar sus viejas costumbres a los nuevos contextos. Por ello, hablamos de brechas digitales y capitales digitales: existen grandes diferencias entre los tipos de saberes digitales construidos por los estudiantes. De esta manera, como indica Fernández Enguita (2009), la escuela y los docentes siguen siendo imprescindibles para enseñar a los nativos digitales lo que necesitarán en este nuevo entorno, ya que, con seguridad, no pueden hacerlo solos. No todos pueden acceder a las dichas competencias de manera autónoma, por lo tanto, la escuela puede actuar como un nivelador de oportunidades.

Con la expansión de las tecnologías digitales, en particular de las herramientas para la generación de contenidos y de publicación abierta, aparecieron nuevas posibilidades de generar propuestas educativas, como los videojuegos, que brindan muchas potencialidades para la enseñanza y el aprendizaje de la Historia.

### **Los videojuegos y sus potencialidades para la enseñanza y el aprendizaje de la Historia**

Como primer acercamiento teórico a los videojuegos podemos tomar la definición de Pérez Latorre (2010):

Juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo físico de interfaz (teclado, mouse, gamepad) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o “traduce” en algún aspecto (ej., la tecla “w” del teclado correlacionada con “caminar hacia adelante”). (p. 34)

Esta definición general nos brinda detalles de la complejidad técnica de los videojuegos: requieren de dispositivos de entrada que permiten la interacción del jugador con el juego y la necesidad de un dispositivo electrónico que muestra representaciones audiovisuales. A esta primera conceptualización, se las puede complejizar con los aportes de Mcgonigal (2013), quien señala que independientemente de las diferencias de género y de cualquier complejidad tecnológica, todos los juegos comparten cuatro características: un objetivo, reglas, un sistema de retroalimentación y la participación voluntaria. En primer lugar, la meta específica que los participantes se esfuerzan por alcanzar, sirviendo como el epicentro conceptual que dirige todas las acciones y decisiones dentro del juego. Este objetivo puede variar sustancialmente en naturaleza y complejidad según el diseño y la modalidad del juego, desde la acumulación de puntos hasta la conquista territorial. En segundo lugar, las definen los límites y parámetros de interacción dentro del juego. Alude a su estructura básica y establece las condiciones de juego: las acciones permitidas, prohibidas de los participantes. En tercer lugar, proporcionar información de los participantes sobre su progreso hacia la meta. Este sistema de retroalimentación puede adoptar diversas formas, que van desde indicadores visuales hasta comentarios verbales y cumple la función de motivar y mantener el compromiso de los jugadores con el juego al proporcionar una evaluación constante de su desempeño. De esta manera, la retroalimentación no solo informa sobre el avance hacia la meta.

Finalmente, la participación voluntaria es uno de los principios elementales de los juegos: la posibilidad de ingresar o abandonarlo en cualquier momento.

Precisamente, la existencia de metas y de un sistema de reglas es lo que permite, según De Kerckhove (1997), que los videojuegos constituyan una nueva forma de comunicación abarcando un gran potencial de entretenimiento, pero además educativo. De esta manera, pueden ser entendidos como medios narrativos cargados de significación. En esta línea, Uricchio (2005) considera a los videojuegos históricos como una narrativa histórica con un formato diferente, que otorga características particulares que son diferentes a la del cine, cualquier texto u otra narrativa, constituyendo una forma de representación histórica.

La construcción de narrativas y de las mecánicas de juego implica múltiples tomas de decisiones que pueden permitir, dentro del marco de propuesta de enseñanza fundamentada, una forma de desarrollar el pensamiento histórico:

Entender a los videojuegos históricos como narrativas históricas implica asumir que estas conllevan posiciones epistemológicas. Pero también debe implicar que aquellos que diseñan videojuegos y crean estas narrativas históricas se basan en, y a su vez expresan, ideas y conceptos historiográficos de primer orden. (Cruz Martínez, 2020, p. 44)

Como desarrolla Carretero (2024), el pensamiento histórico es complejo, no basta con reproducir conocimientos, sino que implica poner en juegos múltiples causalidades y relaciones, conceptos abstractos, disciplinares, que requieren un dominio. En palabras del autor:

Un conflicto político y económico en la Edad Media requiere conocer bien cuál era la estructura social típica del feudalismo y cuáles eran los derechos y obligaciones de los diferentes grupos sociales en esa época, muy diferentes a los de hoy, así como las características de la vida cotidiana. (p. 20)

En consecuencia, el desarrollo de videojuegos históricos puede constituirse en una estrategia para desarrollar el pensamiento histórico. Construir un mundo narrativo implica tomar decisiones relativas al contexto histórico, los personajes, poniendo en juego los conocimientos disciplinares y los conceptos abstractos. Esto se relaciona con el uso de la empatía, la imaginación y la narración para la aproximación al conocimiento histórico. Trepát y Rivero (2010) exponen que estos procedimientos facilitan “la construcción progresiva de los sistemas de identificación de las causalidades y las consecuencias de los hechos sociales en el tiempo” (p. 32). De manera complementaria, Domínguez

Castillo (1986) plantea que la empatía histórica constituye una vía de entrada al pasado, a partir de sus modelos de pensamiento:

La imaginación utilizada para reconstruir una situación dada del pasado y proyectarse en ella <supón que tú eres...> le permite al alumno sacar el máximo partido a los conocimientos que tenga del pasado y conseguir así que los hechos humanos adquieran sentido para él. (p. 20)

El autor aclara que el uso de ejercicios de la empatía histórica supone ciertos riesgos, como por ejemplo la posibilidad de caer en ciertos anacronismos, por lo cual, es muy importante que la empatía sea vinculada con los datos empíricos. En otras palabras, el análisis crítico de las fuentes históricas son claves para las explicaciones de los procesos históricos.

Ahora bien, ¿qué tipo de videojuegos pueden ser empleados como herramientas educativas en el aula, en especial para la enseñanza de la Historia? Actualmente existe una gran industria orientada al desarrollo de diversos títulos, disponibles en múltiples formatos, diseñados para distintas consolas y dispositivos móviles. Sin embargo, un género en particular ha logrado sobrevivir al paso del tiempo recuperando su popularidad en años recientes, adaptándose a nuevas plataformas digitales: los juegos RPG, formato que vio la luz en el mercado de los juegos de mesa y evolucionó hasta llegar al mundo de las tecnologías digitales.

### **Del mundo analógico al digital. Un breve recorrido por la historia de los juegos RPG**

Los denominados juegos de rol o RPG (Rol Playing Game por sus siglas en inglés) nacieron en la década del 70 con el lanzamiento de *Dungeons&Dragons*, diseñado por la compañía estadounidense Tactical Studies Rules (TSR). Su comercialización supuso una revolución en materia de juegos de mesa al romper con la lógica de los formatos tradicionales. *Dungeons&Dragons* les proponía a los participantes sumergirse en un mundo fantástico en la piel de un personaje, poseedor de diversas habilidades y recorrer un sinfín de aventuras a través de distintos escenarios creados según la imaginación de los protagonistas.

La metodología de esta clase de juego es bastante particular y se compone de distintos momentos. Para iniciar la partida, los jugadores deben reunirse y contar con un manual que les permita ir creando sus propios personajes, con distintas características y habilidades y un trasfondo, una historia, que contextualice el origen del personaje creado. El siguiente paso consiste en la selección de un set de dados (de 6 a 20 caras). En este proceso previo, es

necesario que uno de los integrantes del juego asuma el papel de director del mismo tanto para ambientar la partida como para ir orientando al resto de los personajes y narrando la historia. Para esto, es preciso la elaboración de un guion, de manera escrita o mental, a cargo del director del juego que puede diseñar una partida extensa o más breve, dividida en módulos. Un proceso que conjuga elementos audiovisuales como si de un cortometraje o serie se tratara (Eloy, 2018).

Lejos de ser simplemente una novedad del mercado, a lo largo de la década de los 80 y 90, este tipo de juegos de mesa se multiplicaron, proponiendo nuevas aventuras, ambientaciones y sistemas de reglas. Una época dorada que acompañó a la incipiente industria de los videojuegos que para entonces logró trasladar distintas sagas al formato RPG, pero en las consolas de videogames, lo que ofreció a los jugadores una experiencia mucho más real y cautivante al incorporar elementos como música, efectos sonoros, mapas animados, etcétera. El caso más emblemático es el de *The Legend of Zelda*, desarrollado por la empresa japonesa Nintendo<sup>1</sup>, un juego de acción-aventura que gira en torno al joven guerrero Link que tendrá que recorrer distintos niveles enfrentando peligros y resolviendo acertijos con el propósito de ayudar a la Princesa Zelda a luchar contra el hechicero Ganondorf y salvar su hogar, el reino de Hyrule.

Con el inicio del siglo XXI y la llegada de Internet, el formato RPG atravesó un periodo de crisis, pero resurgió nuevamente en este último tiempo, aunque adaptado a distintos entornos digitales en línea. La serie *Stranger Things*, uno de los últimos éxitos de la plataforma streaming Netflix, ambientada en la década de los 80 en el pueblo ficticio de Hawkins, Indiana, Estados Unidos, narra la historia de un grupo de adolescentes que deberán luchar contra una peligrosa dimensión alternativa conocida como Upside Down de la que emergen distintas criaturas, entre ellas el denominado Demogorgon. La trama se inspira en el clásico juego *Dungeons&Dragons* que, como se observa a lo largo de la primera temporada de la serie, habitualmente solían reunirse a jugar los protagonistas.

No solo son series o películas. En esta última década, también han surgido diversos softwares o plataformas en línea para desarrollar este tipo de juegos en formato digital, como es el caso de *RPG Playground* que abordamos en el presente escrito. Su creciente popularidad en estos últimos años nos lleva a reflexionar sobre las potencialidades que los juegos de rol pueden brindar en materia didáctica, en especial para el estudio de procesos históricos al ofrecer a los sujetos la posibilidad de ser protagonistas de sus propias aventuras.

---

<sup>1</sup> Para esta clase de videojuegos se utiliza el término JRPG o J-Rol, las siglas de *Japanese Role-Playing Game* (Juego de Rol Japonés en español), que designa a los juegos de rol (RPG) desarrollados en Japón. Estos juegos poseen una serie de características propias que los diferencian del resto, en especial su estética inspirada en el anime y el manga.

## Plataformas digitales para el desarrollo de videojuegos. El caso de *RPG PlayGround*

El rápido avance de la tecnología y particularmente de todo lo vinculado al mundo del Internet, ha dado lugar a la creación de distintas herramientas digitales capaces de ofrecer a los usuarios la posibilidad de satisfacer su curiosidad y llevar a cabo proyectos creativos sin la necesidad de contar con conocimientos avanzados o específicos sobre programación. Un claro ejemplo de esto es la plataforma *RPG Playground*<sup>2</sup>, una herramienta web gratuita que permite desarrollar videojuegos RPG o de rol en estética 32 bits y adaptarlos al ámbito educativo de manera fácil<sup>3</sup>.

Al tratarse de una herramienta intuitiva y versátil, *RPG Playground* brinda a los docentes y estudiantes la oportunidad de generar videojuegos educativos para trabajar distintos contenidos y materiales a partir de la creación de distintas narrativas o historias propias que se insertan en una gamificación<sup>4</sup> o como retos propios de juego, fomentando el aprendizaje activo al proponer un conjunto de problemas que deben ser resueltos. En otras palabras, se trataría de un recurso didáctico que permite “reforzar ciertos conocimientos o implicar al estudiantado en habilidades narrativas y competencias creativas. Desde estructuras medievales a diferentes animales fantásticos” (Muñiz, 2021, p. 3).

La interfaz se divide en distintas pestañas que ofrecen múltiples opciones a los usuarios. Una de las características de *RPG Playground* es su evolución y actualización permanente. Con el correr de los años ha logrado formar una gran comunidad de usuarios que a medida que utilizan la plataforma van generando un *feedback* que permite ir optimizando distintos aspectos del funcionamiento de la herramienta. Así, se van incorporando nuevos elementos que enriquecen el diseño de los distintos escenarios, distintas funciones que pueden ser programadas, la posibilidad de acceder a juegos RPG desarrollados por terceros para conocer otras experiencias, etcétera.

---

<sup>2</sup> “RPG Playground”: <https://rpgplayground.com/>

<sup>3</sup> RPG Maker, también conocido como *RPG Construction Tool*, refiere a un conjunto de programas para el desarrollo de videojuegos de rol creada por ASCII Corporation, parte de la corporación Enterbrain y Kadokawa Games.

<sup>4</sup> Entendemos por “gamificación” a los “procesos de enseñanza–aprendizaje que, a través del uso de videojuegos cuya naturaleza y objetivo central es el entretenimiento, logran atraer estudiantes a través de su estética, promoviendo un aprendizaje activo basado en la resolución de problemas” (Ibagon, 2018, pp. 127-128).



## **Protagonistas de nuestra historia ¿Cómo desarrollar videojuegos con RPG PlayGround? Decisiones didácticas y tecnológicas**

Llevar a cabo una propuesta educativa en donde los estudiantes diseñen videojuegos históricos requiere ciertas consideraciones preliminares. En primer lugar, atender a la fundamentación pedagógica y didáctica: no se debe utilizar a los videojuegos como un mero elemento de atracción para los estudiantes, sino que la decisión de emplearlos debe estar enmarcados en una propuesta de metodología de enseñanza: ¿Por qué optamos por el diseño de videojuegos históricos? ¿Qué objetivos de aprendizaje perseguimos para los estudiantes y mediante qué métodos los alcanzarán? ¿Cuál será el proceso de desarrollo de estos videojuegos? ¿De qué manera se evaluará? Así, nos alejamos de la “ilusión TIC” que consiste en creer que la utilización de tecnologías digitales garantiza *per se* la mejora y la innovación educativa en sí mismas.

Por otra parte, además de la dimensión pedagógica y didáctica, la implementación de esta propuesta también exige la toma de decisiones tecnológicas específicas. El desarrollo de un videojuego no solo se basa en un entorno tecnológico determinado, sino que también requiere la utilización de software especializado y conocimientos en informática y programación. En este marco, resulta fundamental el modelo de Conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido (TPACK, por sus siglas en inglés) propuesto por Koehler y Mishra (2006). Esta propuesta destaca la importancia de contar e integrar conocimientos disciplinares, pedagógicos y tecnológicos. De esta manera, diseñar videojuegos no es una tarea sencilla: requiere una planificación que considere objetivos pedagógicos, disciplinares como objetivos y posibilidades tecnológicas.

Lejos de permanecer en el plano puramente teórico, en este último tiempo se han dado a conocer algunas experiencias de desarrollo de juegos de rol con *RPG Playground* que dan cuenta no solo de los desafíos que implica, sino también de las potencialidades que ofrece esta herramienta, en especial para la enseñanza de la Historia (Deshayes y Rodríguez, 2022).

A pesar de que existen diversos juegos RPG sobre historia, la mayoría de ellos enfocados en la Edad Media<sup>5</sup>, se trata de títulos prediseñados, desactualizados y sin posibilidad de expansión lo que limita el proceso de enseñanza y aprendizaje al ofrecer una mirada unilateral sobre un determinado proceso histórico, impidiéndoles a los estudiantes otras conceptualizaciones y recorridos. Frente a esto, *RPG Playground* propone una dinámica diferente al brindar la posibilidad de diseñar un juego RPG desde sus elementos más

---

<sup>5</sup> En relación a los videojuegos de rol sobre historia, *Aquelarre* es uno de los títulos pioneros. Creado por Ricard Ibáñez y publicado por primera vez en 1990 por la editorial barcelonesa Joc Internacional, este juego está ambientado en la península ibérica durante la Edad Media, específicamente entre los siglos XIII y XIV.

básicos, de manera colectiva y con la opción de ir realizando modificaciones a medida que se avanza en su desarrollo.

Por supuesto, como señalamos previamente, la creación de juegos RPG históricos requiere de tiempo y planificación. El proceso atraviesa distintas instancias que, en términos generales, se enmarcan en una etapa teórica y otra práctica. En este sentido, es necesario que los estudiantes primeramente incorporen una serie de conceptos básicos sobre el proceso histórico a estudiar, a partir de la lectura de determinados materiales conjuntamente con las explicaciones brindadas por el docente. Una vez superada esta etapa, se llevará a cabo la conformación de grupos y la creación del prototipo del juego, a modo de borrador y guía, y luego se iniciará con el diseño de los escenarios y la programación de los distintos componentes. Por lo tanto, la propuesta de enseñanza debería proporcionar un marco estructurado que guíe a los estudiantes en el proceso de diseño y creación de sus propios videojuegos históricos. Esto implica no solo enseñarles habilidades técnicas relacionadas con el desarrollo de juegos, sino también brindarles herramientas conceptuales y metodológicas para investigar, analizar y sintetizar información histórica de manera crítica y reflexiva.

El momento final consistirá en la presentación y defensa por parte de los estudiantes del proyecto final grupal; una instancia de preguntas y respuestas entre el docente y los estudiantes y, a su vez, entre pares. El objetivo principal no solo es evaluar a los estudiantes, sino de dar cuenta del proceso recorrido y generar el debate o intercambio de ideas que enriquezcan la exposición.

## **Conclusión**

El rápido avance de las tecnologías digitales nos obliga a repensar nuestras prácticas educativas a partir de la implementación de nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje que vienen a proponer nuevos modos de abordar, en nuestro caso, el estudio de la historia. En este sentido, los videojuegos constituyen un elemento educativo innovador. Omnipresentes en todos los espacios que transitan los sujetos como consecuencia de la evolución de los dispositivos móviles, en especial los teléfonos inteligentes, los videojuegos no solo pueden concebirse como mero entretenimiento, sino también como herramientas educativas capaces de proponer otros recorridos, otra manera de abordar los procesos históricos, dando cuenta de sus potencialidades pedagógicas.

Por supuesto, el empleo del término “videojuegos” es amplio. Nos encontramos frente a una industria para todos los gustos, por momentos

incontenible, frenética, que crece a pasos agigantados. Pero dentro de esta vorágine, determinados formatos han logrado conservar su popularidad, como es el caso de los juegos RPG.

A lo largo de este trabajo hemos realizado un breve recorrido por la historia de este género que vio la luz en una época donde lo analógico aún prevalecía sobre lo digital, pero que no tardó en adaptarse al desarrollo tecnológico que sobre todo se dio a partir de la década del 80 y resurgió, luego de un periodo de crisis, en la actualidad en distintos softwares, pero, sobre todo, en plataformas digitales como *RPG Playground*.

Como hemos mencionado en distintos momentos, la disponibilidad de las TIC en el ámbito escolar hoy nos ofrece la posibilidad de apelar al uso de videojuegos para estudiar la Historia. Por supuesto, se han llevado a cabo diversas experiencias educativas, plasmadas luego en producciones académicas. No obstante, la mayoría se basan en videojuegos prediseñados. En contraste, *RPG Playground* puede ofrecer una propuesta innovadora dentro del marco de una secuencia didáctica fundamentada. En esta plataforma, los estudiantes desempeñan el rol de diseñadores de su propio videojuego histórico, promoviendo el desarrollo del pensamiento histórico al implicar a los estudiantes en la toma de decisiones a lo largo de todo el proceso de construcción del juego.

Lo desarrollado pretende ser un punto de partida para la generación de propuestas pedagógicas que involucren a los estudiantes en el diseño y creación de videojuegos con fines educativos en el ámbito de la Historia. Es fundamental destacar que el objetivo no es proporcionar una herramienta de entretenimiento superficial o utilitarista, sino más bien fomentar el desarrollo de habilidades de pensamiento histórico que conduzcan a una comprensión profunda y significativa del pasado, rompiendo aquellas visiones tradicionales de la enseñanza, que a menudo se centran en la reproducción pasiva y repetitiva de información de hechos y procesos históricos. De esta manera, se busca aprovechar el potencial de las TIC para enriquecer la enseñanza de la Historia en el escenario actual que estamos viviendo y generar experiencias educativas significativas.

### **Referencias bibliográficas**

- Carretero, M. (2024). *Históricamente. Claves para pensar (y contar) otras versiones del pasado*. Siglo XXI Editores.
- Chiyong, I.E., Navarro Fernández, R., Vega Velarde, V. y Nakano Osoro, T. (2016). Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2).
- Conde, M.E. (2022). *Videojuegos en el aula. ¿Aliados o enemigos?* Editorial SB.

- Cruz Martínez, M.A. (2020). Videojuegos históricos e historiografía: Acercamientos, problemáticas y alternativas. En Jiménez Alcázar, G.F., Rodríguez, S. y Massa, M. (Eds.). *Humanidades digitales y videojuegos*. Editum.
- De Kerckhove, D. (1997). *Inteligencias en Conexión. Hacia una sociedad de la Web*. Gedisa.
- Deshayes, M. y Rodríguez, J. (2022). Aprender Historia a partir del diseño de videojuegos: una experiencia con la herramienta RPG Playground. *Revista Itinerarios Educativos*, N°16.
- Domínguez Castillo, J. (1986). Enseñar a comprender el pasado histórico: conceptos y empatía. *Revista Infancia y Aprendizaje*, N°34.
- Eloy, E.M. (2018). *Los juegos de rol como herramientas de aprendizaje en el audiovisual* [Trabajo final de grado]. Universitat Politècnica de València.
- Fernández Enguita, M. (2009). *Educar en tiempos inciertos*. Ediciones Morata.
- Furman, M. (2021). *Enseñar distinto. Guía para innovar sin perderse en el camino*. Siglo XXI Editores.
- Ibagon, N. (2018). Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de la historia. Análisis desde la producción investigativa. *Revista Educación y Ciudad*, 35.
- Irigaray, M.V. y Luna, M.R. (2017). La enseñanza de la Historia a través de los juegos de estrategia. Dos experiencias áulicas en la escuela secundaria. *Revista Clío & Asociados*, (19), pp. 411-437. Recuperado de: <https://www.clio.fahce.unlp.edu.ar/article/view/Clion19a10>
- Koehler, M. y Punya, M. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, N°108.
- Lion, C. (2012). Pensar en red. Metáforas y escenarios. En Scialabba, A. y Narodowski, M. (Eds.). *¿Cómo serán? El futuro de la escuela y las nuevas tecnologías*. Prometeo.
- Maggio, M. (2016). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Paidós.
- Maina, M. G., Basel, V. y Papalini, V.A. (2022). Conectividad e inclusión: el panorama argentino de la precariedad. *Revista Foro de Educación*, N°20.
- McGonigal, J. (2013). *Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo*. Siglo XXI Editores.
- Muñiz, V.G. (2021). RPG Playground: crea tu propio videojuego educativo. *Observatorio de Tecnología Educativa*, N°56.

- Pérez Latorre, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* [Tesis doctoral]. Barcelona, Departament de Comunicació, Universitat Pompeu Fabra.
- Pérez Mardaras, G. (2019). Videojuegos y contrafácticos históricos: el papel de los videojuegos en la enseñanza de la historia. *Revista Internacional de Tecnología, Conocimiento y Sociedad*, N°7.
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales: una propuesta pedagógica para la sociedad del conocimiento*. Ediciones SM.
- Scolari, C.A. (2015). *Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones*. Gedisa.
- Trepat, C.A. & Rivero, P. (2010). *Didáctica de la historia y multimedia expositiva*. Graó.
- Uricchio, W. (2005). Simulation, history and computer games. En Raessens, J. & Goldstein, J. (Eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. MIT Press.
- Valverde Berrocoso, J. (2008). Aprender a pensar históricamente con apoyo de soportes informáticos. *Revista Cultura y Educación*, N°20.
- Wainwright, M.A. (2014). Teaching Historical Theory through Video Games. *The History Teacher*, N°47.