VISUAL REVIEW | Vol. 18, No. 8, 2026 | ISSN 2695-9631

International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual

https://doi.org/10.62161/revvisual.v18.6480

VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS: REFORMULANDO LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.

Revisión sistemática

BEATRIZ PEÑA ACUÑA
beatriz.pa@dfilo.uhu.es
University of Huelva, Spain

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje interactivo
Conciencia cultural
Enseñanza de la historia
Juego educativo
Motivación
Pensamiento crítico
Tecnología educativa

RESUMEN

Los videojuegos educativos han emergido como herramientas innovadoras en la enseñanza de la historia. Este artículo analiza su impacto mediante una revisión sistemática basada en el método PRISMA, abarcando estudios sobre títulos como Assassin's Creed y Age of Empires. Los resultados muestran que los videojuegos fomentan el engagement, desarrollan habilidades críticas y facilitan la comprensión de conceptos históricos complejos. Docentes y estudiantes los valoran positivamente. De 32 estudios analizados, predominan los europeos, especialmente en España. Aunque los estudios observacionales son comunes, se destaca la necesidad de investigaciones experimentales y longitudinales para consolidar este campo emergente.

Recibido: 02/ 07 / 2026
Aceptado: 07/ 10 / 2026

1. Introducción

A lo largo de las décadas, captar el interés del estudiantado en historia ha sido un reto, pues suele percibirse como abstracta y distante (Evaristo et al., 2016). El enfoque tradicional, centrado en la memorización de fechas y personajes, ha reforzado esta visión al reducir la disciplina a acumulación de datos, sin espacio para la reflexión crítica ni vínculos con la realidad actual (Lahera y Pérez, 2021). Frente a estas limitaciones, los videojuegos educativos han surgido como recurso multimodal capaz de reavivar el interés y transformar la enseñanza en una experiencia significativa e interactiva (Ibagón, 2018; Orta Casado y Peña-Acuña, 2022; Rubio Alcala et al., 2023).

Estos juegos no solo ofrecen una vía dinámica para investigar el pasado, sino que convierten al alumnado en agentes activos de la narrativa histórica, favoreciendo comprensión crítica y profunda (Moreno, 2018). La interacción inmersiva genera motivación y aprendizaje significativo al integrar lo cognitivo y lo emocional (Evaristo et al., 2016), potenciando retención, pensamiento crítico y empatía. En Europa, su uso ha cobrado relevancia para reinterpretar guerras, conflictos y transiciones democráticas (Venegas, 2022). Ejemplos como *Assassin's Creed* muestran su potencial para acercar contextos como la Tercera Cruzada o la Grecia antigua, aunque con el riesgo de simplificar o distorsionar la historia si no se aplican críticamente.

1.1. Reformulaciones narrativas en la historia reciente a través de los videojuegos

Las reformulaciones narrativas, definidas como reinterpretaciones o modificaciones de una historia o conjunto de eventos desde una nueva perspectiva, enfoque o estructura, han desempeñado un papel significativo en la revisión de acontecimientos históricos (Esnaola y Levis, 2008). Este proceso permite que los elementos originales de una narrativa, como los personajes, sucesos o contextos, sean alterados, ampliados o narrados desde un punto de vista diferente. De esta manera, se ofrece una nueva interpretación o versión de la historia, lo que a menudo ocurre cuando se adapta un relato a un nuevo contexto cultural, social o tecnológico, o cuando se incluyen perspectivas anteriormente marginadas o ignoradas (Simons, 2007).

En el ámbito de los videojuegos, estas reformulaciones narrativas han demostrado tener un impacto significativo en la manera en que los jugadores perciben y comprenden eventos históricos, dado que los videojuegos permiten a los usuarios interactuar con narrativas complejas, ofreciendo múltiples perspectivas sobre acontecimientos que, tradicionalmente, han sido interpretados de manera unidimensional. De acuerdo con Venegas (2022), los videojuegos permiten a los jugadores investigar diversas dimensiones de un acontecimiento histórico, incluyendo las perspectivas de los participantes en los conflictos bélicos. Esto contrasta con las narraciones lineales y simplificadas que frecuentemente se hallan en los manuales escolares. Los videojuegos también facilitan la discusión crítica de temas como el colonialismo, la resistencia y las luchas sociales, creando un espacio para la exploración de posibilidades históricas alternativas (Rodriguez, 2021).

Más allá de su función como entretenimiento, los videojuegos están adquiriendo un rol cada vez más relevante en la investigación histórica y la educación, permitiendo a los jugadores no solo experimentar diferentes perspectivas históricas, sino también involucrarse de manera activa en la creación de la memoria colectiva. Un ejemplo claro de este fenómeno es la ilustración de la Guerra Civil Española mediante videojuegos (Kuschel, 2023). Para Kuschel (2023), los videojuegos tradicionalmente abordaban este conflicto centrando su atención en la acción militar, simplificando las complejidades del conflicto y las múltiples causas que lo originaron. Este enfoque tiende a perpetuar una visión binaria de la guerra, con bandos claramente definidos, omitiendo las profundas divisiones sociales, políticas y culturales que caracterizaron este conflicto.

Sin embargo, algunos videojuegos recientes han adoptado un enfoque más crítico y profundo, explorando las experiencias individuales y las consecuencias sociales de la guerra. Esta tendencia contribuye a una comprensión más completa y matizada de un periodo histórico tan complejo como la Guerra Civil Española (Kuschel, 2023). A medida que los videojuegos

continúan evolucionando en términos de complejidad narrativa y técnica, su capacidad para reformular narrativas históricas también aumenta. Se convierten en plataformas para explorar nuevas historias y realidades alternativas que desafían las versiones tradicionales y fomentan una comprensión más profunda del pasado.

Elliot (2017) coincide con Esnaola y Levis (2008) y Simons (2007), al afirmar que los videojuegos permiten la creación de narrativas interactivas que generan una experiencia activa y participativa en la reconstrucción de la historia. A diferencia de los medios tradicionales como los libros o las películas, esta interactividad otorga a los jugadores la oportunidad de tomar decisiones que impactan de manera directa en la evolución de la narrativa. De esta forma, los jugadores pueden tener una mayor capacidad de participar en la construcción de su propia versión de los acontecimientos históricos. Además, los videojuegos ofrecen la ventaja de cuestionar las versiones oficiales de los hechos históricos, presentando interpretaciones alternativas y permitiendo la exploración de diferentes puntos de vista. En este sentido, los videojuegos contribuyen a desmantelar mitos y a promover una visión más crítica y matizada de la historia.

Asimismo, Denning (2021) sostiene que las prácticas culturales y las redes sociales que rodean los videojuegos proporcionan una perspectiva sobre los mecanismos del imaginario histórico moderno y la cultura contemporánea. Los videojuegos pueden popularizar ciertos eventos o personajes históricos, moldeando la memoria colectiva de una sociedad. La elección de temas, la representación de personajes y la narrativa general influyen en cómo el público recuerda y se relaciona con el pasado, creando una conexión entre la historia y el presente.

1.2. Impacto de los videojuegos en la educación histórica

La influencia de los videojuegos en la educación histórica ha emergido como una cuestión de creciente interés en el sector educativo. Aunque tradicionalmente se les considera una forma de entretenimiento vinculada al ocio, los videojuegos han probado ser recursos valiosos para la instrucción, especialmente en la educación histórica. Un claro ejemplo es el uso del juego *Civilization III*, que ha sido estudiado en varios contextos educativos, destacando tanto sus beneficios como sus desafíos en el aula (Squire, 2005).

Uno de los beneficios más significativos de los videojuegos en la educación histórica es su habilidad para incrementar la motivación y el interés del alumnado. A diferencia de los métodos tradicionales de enseñanza, que a menudo son percibidos como rígidos y aburridos, los videojuegos ofrecen una experiencia interactiva y dinámica que puede atraer al estudiantado que, de otro modo, estarían desinteresados (Evaristo et al., 2016). Según Squire (2005), muchos estudiantes que mostraban apatía hacia las estrategias convencionales de instrucción histórica encontraron en *Civilization III* una oportunidad para aprender a través de la exploración y la simulación histórica. Este juego permite a los jugadores recrear y alterar escenarios históricos, lo que promueve el razonamiento analítico y la comprensión de los diversos factores que influyen en los acontecimientos históricos.

Además, los videojuegos pueden ayudar al estudiantado a fomentar un entendimiento más profundo y contextualizado de los eventos históricos. En *Civilization III*, los estudiantes no solo aprenden sobre hechos históricos aislados, sino que experimentan la interrelación entre factores como la geografía, la economía y la política. Esta visión integrada puede ser difícil de transmitir mediante métodos tradicionales, pero los videojuegos lo logran al requerir que los jugadores tomen decisiones estratégicas basadas en diversos factores. Por ejemplo, los estudiantes deben considerar cómo la ubicación geográfica afecta las decisiones militares y económicas, lo que proporciona una comprensión más compleja de la historia (Squire, 2005).

Sin embargo, la incorporación de videojuegos en el salón de clase no está exenta de desafíos. Uno de los problemas más destacados es la complejidad y dificultad de algunos juegos. *Civilization III*, por ejemplo, es un juego que incluye milenios de historia y presenta una gran cantidad de conceptos y variables que los estudiantes deben comprender para progresar en el juego. Esto puede resultar abrumador para algunos estudiantes, especialmente aquellos que no están acostumbrados a este tipo de juegos complejos. En algunos casos, los estudiantes se

sintieron frustrados por la dificultad del juego, lo que llevó a un porcentaje significativo de ellos a abandonar la actividad (Squire, 2005).

Otro desafío que apunta Squire (2005) es la naturaleza obligatoria de los videojuegos en el entorno escolar. Parte del atractivo de los videojuegos radica en su capacidad para ofrecer a los jugadores opciones significativas y la libertad de explorar a su propio ritmo. Sin embargo, cuando los videojuegos se introducen como parte del currículo escolar, esta libertad puede verse limitada por las metas educativas preestablecidas. Esto puede reducir el interés y el compromiso de algunos estudiantes, quienes ven el juego como una extensión de las tareas escolares en lugar de una actividad divertida y enriquecedora.

A pesar de estas preocupaciones, la capacidad formativa de los videojuegos sigue siendo considerable. En contextos donde el enfoque pedagógico tradicional de la historia ha sido insuficiente para captar el interés de los estudiantes, los videojuegos pueden proporcionar una alternativa atractiva y efectiva para involucrar a los alumnos en el aprendizaje histórico (Denning, 2021). Los educadores, por tanto, deben seleccionar cuidadosamente los videojuegos que utilicen en el aula, asegurándose de que los estudiantes reciban una educación histórica equilibrada y crítica.

La pregunta de investigación de esta pesquisa es la siguiente: ¿cuál es el estado del uso de videojuegos educativos en la reformulación de narrativas históricas?

2. Metodología

Esta indagación tiene como objetivo revisar sistemáticamente la literatura acerca del uso de videojuegos educativos en la reformulación de narrativas históricas, con el fin de examinar el impacto de estas herramientas digitales en la enseñanza de eventos recientes. La pesquisa tiene tres objetivos específicos: primero averiguar qué temáticas son de interés; segundo, qué tipo de investigación se ha realizado; tercero, a qué país pertenecen los investigadores.

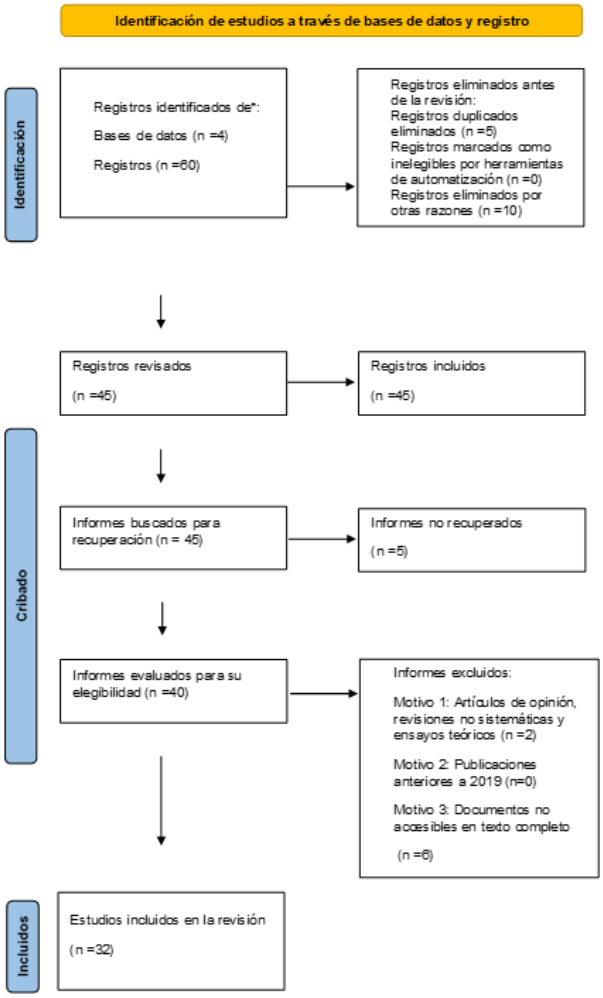
Las fases de investigación que se siguieron consistieron en las siguientes:

- Primera fase: pregunta general de investigación. Se formula la pregunta central de investigación. A partir de esta pregunta, se planifica la revisión, se formula una hipótesis y se establecen los criterios metodológicos que guiarán el estudio.
- Segunda fase: selección de la muestra. Se realiza la búsqueda y selección de fuentes bibliográficas relevantes. Debido al gran volumen de información disponible, se aplican métodos específicos de selección y criterios de inclusión y exclusión según lo establecido en la planificación inicial.
- Tercera fase: evaluación de la calidad de los estudios. Se evalúa la calidad de los estudios seleccionados, asegurando que cumplan con los estándares de rigor científico definidos en el protocolo metodológico. En esta etapa, se eliminan los artículos duplicados, ilegibles y aquellos que no cumplen con los criterios de calidad necesarios. Además, se utiliza el método de Kappa de Cohen para asegurar la fiabilidad, verificando que el proceso no dependa únicamente de la decisión de un solo revisor. Este método mide el nivel de acuerdo entre los evaluadores, garantizando consistencia y fiabilidad en el proceso de evaluación de la calidad.
- Cuarta fase: se realiza una extracción de datos y preparación de la revisión. Una vez seleccionados los artículos, se lleva a cabo la extracción de datos para componer los resultados y su discusión.

Para llevar a cabo la revisión sistemática, se siguió el método PRISMA 2020 (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*, Page et al., 2021), empleando criterios de selección rigurosos en cada fase del proceso. En la fase de identificación, se registra el número total de estudios hallados a través de bases de datos, así como el número de registros adicionales obtenidos mediante otros métodos, que pueden incluir búsquedas manuales y referencias. En la etapa de selección, se indica el total de registros después de eliminar duplicados y se detalla el número de registros que cumplen con los criterios de inclusión y exclusión, tanto en la revisión de títulos y resúmenes como en el análisis del texto completo. Finalmente, en la fase de inclusión, se establece el número final de estudios que se incorporan a

la revisión sistemática, los cuales serán analizados en profundidad. Se describe el proceso seguido mediante el diagrama de flujo en Figura 1.

Figura 1. Diagrama de flujo de la selección documental



Fuente: elaboración propia, 2025

La búsqueda de estudios se llevó a cabo en cuatro bases de datos académicas: *Web of Science*, *Scopus*, ERIC y *Education Database*, abarcando publicaciones entre 2014 y 2025 para garantizar la pertinencia de los estudios sobre la enseñanza de eventos históricos recientes en contextos mediterráneos. Se emplearon términos clave como *videojuegos educativos*, *narrativas históricas* y *reformulación de eventos*, combinados mediante operadores booleanos, en inglés y español, lo que permitió una cobertura exhaustiva.

Los criterios de inclusión consideraron estudios empíricos sobre el impacto de videojuegos educativos en la reformulación de narrativas históricas, artículos revisados por pares, publicaciones en inglés y español, y estudios centrados en eventos históricos recientes. Se excluyeron estudios sin videojuegos educativos, publicaciones anteriores a 2014 y documentos no accesibles en texto completo. Además, en la revisión sistemática, se llevó a cabo un análisis de sensibilidad variando los criterios de inclusión y exclusión de los estudios evaluados. Esta estrategia permitió observar y evaluar el impacto de diferentes decisiones en los resultados finales, proporcionando una comprensión más profunda de la robustez de los hallazgos. Al ajustar estos criterios, se pudo identificar cómo las variaciones influían en la calidad y la consistencia de los resultados, lo que fortaleció la validez de la revisión.

El proceso de selección de estudios, basado en el diagrama PRISMA expuesto con anterioridad, garantizó la transparencia y reproducibilidad del análisis. Se identificaron 60 estudios relevantes, de los cuales, tras la eliminación de duplicados, quedaron 45. Luego de la revisión de títulos y resúmenes, 15 estudios fueron descartados, resultando en 32 estudios seleccionados para una revisión completa. Finalmente, todos los estudios revisados satisficieron los requisitos establecidos y fueron incorporados en el análisis.

3. Resultados

Diversos estudios han abordado la utilización de videojuegos educativos dirigidos a la educación histórica, subrayando su potencial para reformular narrativas de eventos históricos recientes y mejorar la comprensión de los estudiantes. Autores como McCall (2016) y Wainwright (2014) examinan una variedad de enfoques para integrar los videojuegos en la educación histórica, desde estudios de caso en cursos universitarios hasta proyectos de investigación-acción en aulas de secundaria y primaria. Estas indagaciones subrayan la relevancia de estimar la influencia educativa de los videojuegos y la necesidad de que los profesores actúen como mediadores para guiar a los estudiantes hacia una comprensión crítica del pasado (Bass, 2020).

Videojuegos de estrategia histórica, como *Civilization*, ofrecen una visión amplia y abstracta de los procesos históricos, enfocada en la selección de decisiones estratégicas, mientras que juegos de acción y aventura, como *Assassin's Creed*, presentan una experiencia más específica y visceral, aunque a menudo con una narrativa simplificada (Mol et al., 2017; Radetich y Jakubowicz, 2015). Estos videojuegos se utilizan como herramientas de apoyo pedagógico en los cursos de historia, permitiendo que los estudiantes exploren diferentes modelos históricos y comprendan mejor los contextos sociales, políticos, económicos y tecnológicos de épocas específicas. Las investigaciones reflejan un creciente interés en la utilización de videojuegos dirigidos a la educación histórica, aplicando diversos enfoques pedagógicos, tipos de juegos y metodologías de investigación (McCall, 2016; Wainwright, 2014).

Un ejemplo de este enfoque es el estudio de Cuenca y Jiménez (2018), realizado en el IES El Galeón (Huelva, España), que evaluó la efectividad del videojuego *Libertus: Ruta hacia la Libertad* en estudiantes de 1º de ESO. Los resultados mostraron que el videojuego no solo permitía una inmersión significativa en la historia de la Bética romana, sino que también promovía el fomento de competencias clave como la social y la ciudadana, la digital, y la conciencia cultural. Los datos, obtenidos mediante observación participante y entrevistas a docentes y estudiantes, sugieren que el videojuego conecta contenidos patrimoniales abstractos con los intereses actuales de los alumnos, incrementando su motivación y participación en clase.

De manera similar, Téllez e Iturriaga (2014) examinan cómo se utiliza la saga *Assassin's Creed* como recurso didáctico en la educación histórica. Aunque estos videojuegos presentan representaciones visualmente atractivas y detalladas de diferentes épocas históricas, los autores subrayan que deben ser empleados como complementos a métodos tradicionales, ya que fomentan la reflexión crítica al ofrecer múltiples perspectivas de los eventos históricos. En la misma línea, Gilbert (2019) explora cómo *Assassin's Creed* puede promover el fomento de la empatía y una comprensión más profunda del pasado. En su estudio, basado en entrevistas a estudiantado en nivel de secundaria en Estados Unidos, concluye que los videojuegos narrativos incentivan el pensamiento crítico, pero advierte sobre la conveniencia de que el alumnado sea consciente de la naturaleza ficticia de estas narrativas.

Politopoulos et al. (2019) realizan un análisis crítico de la narrativa y jugabilidad de Assassin's Creed, destacando su potencial educativo, pero señalando también sus limitaciones, como la repetitividad y la simplificación de las interacciones históricas. El estudio plantea interrogantes sobre la representación de la historia como un "patio de recreo" y resalta la conveniencia de una mayor cooperación entre académicos y desarrolladores para enriquecer las experiencias educativas.

Quintero (2017) ofrece un enfoque diferente, centrado en la manera Discovery Tour de *Assassin's Creed Origins*, diseñado para la exploración educativa. Este modo elimina los elementos de violencia del juego principal, lo que lo hace más adecuado para estudiantes de

primaria. Quintero destaca cómo este modo de juego está alineado con el currículo español de historia, geografía, arte y cultura, proporcionando una herramienta pedagógica útil para distintas etapas educativas.

En 2015, Mugueta et al. evaluaron el impacto del videojuego *Age of Empires II* en estudiantes de secundaria en la Comunidad Foral de Navarra. Acompañada de una intervención pedagógica adecuada, la investigación mostró que los estudiantes mejoraron su comprensión de la multicausalidad y del tiempo histórico. No obstante, algunos estudiantes experimentaron sobreexcitación, lo que llevó a los autores a destacar la necesidad de una integración didáctica cuidadosa para canalizar el entusiasmo hacia un aprendizaje significativo.

En 2016, Mugueta y Manzano estudiaron el uso de *Age of Empires III* en estudiantes de primaria. Al principio, los estudiantes tuvieron dificultades para relacionar las dinámicas del juego con eventos históricos reales, pero mediante tareas de reflexión y el análisis de fuentes primarias, lograron mejorar su comprensión histórica y desarrollar habilidades como la multicausalidad y la comparación entre el pasado y el presente.

Prosiguiendo los estudios en el área, en 2017, Mugueta investigó el uso de videojuegos acerca de estrategia histórica, como *Europa Universalis IV* y *Rise of Venice*, en la Universidad Pública de Navarra. Los resultados revelaron una mejora en la comprensión de la relación de causa y efecto en la historia, así como en la conexión empática hacia los actores del pasado. Sin embargo, se identificaron dificultades en la organización y expresión del conocimiento adquirido, lo que sugiere que el uso de estos videojuegos debe ser complementado con otros recursos pedagógicos para fomentar una reflexión más profunda.

Campillo y Casado (2022) proponen la integración de videojuegos como *Imperator: Rome* y *Crusader Kings II* en cursos de secundaria, argumentando que podrían fomentar la participación estudiantil y habilidades cognitivas complejas relacionadas con la causalidad histórica, aunque aún no presentan resultados empíricos.

Sentañes (2017), en el proyecto *Viagiocando*, combina videojuegos y herramientas digitales para enseñar la identidad ibérica en Cerdeña. La pesquisa, realizada con más de 100 participantes de secundaria en España, Italia y Andorra, muestra un aumento en el interés y la participación, así como el fomento de capacidades cognitivas y sociales.

Cózar-Gutiérrez et al. (2024) completaron una investigación cuantitativa en universidades de España y Portugal con el objetivo de indagar la percepción de docentes en formación inicial sobre la integración de videojuegos en la educación. Los resultados iniciales indicaron una actitud positiva hacia su utilización, resaltando que los videojuegos pueden estimular la inventiva y la solución de conflictos en el estudiantado. Sin embargo, también se detectó una barrera importante: la falta de formación docente específica sobre cómo utilizar estos recursos en el aula, lo que limita su implementación práctica.

En estudios previos, Cózar-Gutiérrez et al. (2021) señalan que la tecnología ha transformado el ocio, incluyendo la utilización de videojuegos, y se ha investigado su capacidad como herramienta educativa. En particular, los videojuegos ofrecen oportunidades para sumergir a los estudiantes en entornos virtuales multisensoriales, recreando espacios y tiempos históricos. Esta capacidad es especialmente útil en la educación histórica, ya que permite transmitir representaciones del pasado. No obstante, para un uso educativo efectivo, es necesario que los videojuegos cumplan con requisitos de rigor histórico y que estén supervisados por el docente.

Jaldón-Méndez (2021) examina el uso del videojuego *Dominations* en la enseñanza de la cultura mesopotámica en estudiantes de 1º de ESO. Los resultados muestran que, aunque el videojuego mejoró la comprensión geográfica y patrimonial, solo una pequeña parte de los estudiantes logró realizar análisis profundos de los eventos históricos, subrayando la necesidad de una planificación didáctica adecuada.

Egea Vivancos et al. (2022) evaluaron el impacto del videojuego de realidad virtual El Misterio de la Encomienda de Ricote en estudiantado de secundaria en Murcia. Mediante un estudio experimental, los autores demostraron un incremento en la comprensión de la Encomienda de Ricote, destacando el papel de la narrativa y los elementos visuales en la retención de información.

Jiménez (2016) resalta la potencialidad de los videojuegos históricos como instrumentos motivadores en el aprendizaje, aunque advierte sobre la distorsión histórica debido a la presencia de anacronismos. En 2021, Jiménez ofrece un análisis teórico sobre cómo los videojuegos pueden influir en la construcción de la identidad a través de la elección de facciones y la interacción con elementos históricos, sugiriendo una base valiosa para futuras investigaciones en este campo.

Venegas (2022) explora cómo en Polonia los videojuegos educativos se integran en una estrategia gubernamental para promover una narrativa histórica oficial que refuerce la identidad nacional. El estado financia y promueve estos proyectos con el objetivo de contrarrestar representaciones históricas negativas, como las que sugieren complicidad polaca durante el Holocausto.

Kuran et al. (2018) presentan el curso universitario *Jugando con el Pasado*, impartido en la Universidad Abdullah Gul en Turquía. Los estudiantes utilizan videojuegos de estrategia histórica, como *Civilization* y *Crusader Kings II*, para comparar sus experiencias con fuentes históricas, lo que permite una comprensión en profundidad de los periodos históricos.

Mavrommati y Corbell (2014) investigan el uso del videojuego *Searching for Great Alexander*™ en un aula de primaria, donde los estudiantes mejoraron su capacidad de interpretación histórica a través de un diseño pedagógico que combinó el juego con recursos como la película Alexander.

Bekas y Xinogalos (2024) evalúan cómo se usa la realidad aumentada en el videojuego educativo Explorando la Antigua Grecia, el cual permitió a estudiantes de primaria explorar sitios arqueológicos, mostrando un aumento en el conocimiento histórico y una experiencia positiva de aprendizaje.

Sánchez (2014) analiza la integración del videojuego Faraón en un entorno educativo en España, destacando su efectividad para mejorar la motivación y comprensión de alumnado con dificultades de aprendizaje en secundaria, quienes lograron un aprendizaje significativo de conceptos sobre el antiguo Egipto.

Trapero (2021) propone el uso de *gameplays* (grabaciones de videojuegos) para la educación histórica, permitiendo a los estudiantes interactuar con eventos del pasado y desarrollar análisis crítico sobre la precisión histórica de los videojuegos. Foy (2021) examina el diseño del videojuego *Tales of Iona* como una herramienta educativa para estudiantes en Escocia, que promueve la comprensión del valor cultural e histórico de la isla de Iona. Anderson (2019) destaca el potencial de *Valiant Hearts* para crear experiencias de aprendizaje inmersivas al combinar narrativa, estética y contexto informativo, en lo que denomina un *museo interactivo*, haciendo la historia más accesible y memorable. Finalmente, Camuñas et al. (2024) analizan los atributos de participación en videojuegos de patrimonio cultural, destacando que las narrativas y la facilidad de juego son los elementos clave para fomentar el aprendizaje en videojuegos educativos.

El artículo de Guerra-Antequera y Revuelta-Domínguez (2022) realiza una revisión sistemática de la literatura sobre el uso de videojuegos en la educación entre 2015 y 2020. Analizando 90 estudios, concluyen que la metodología cuantitativa es la más utilizada en investigaciones sobre videojuegos educativos. Los videojuegos educativos destacan por sus connotaciones didácticas, aunque se subraya la necesidad de una integración pedagógica cuidadosa para maximizar su efectividad en el aula.

Rossi (2018) analiza en su estudio, mediante un enfoque amplio, las principales tendencias en la investigación sobre videojuegos en América Latina y España. El artículo presenta tres enfoques: la definición de videojuegos, su relación con la educación y el aprendizaje, y su impacto en las teorías sociales. Concluye que los videojuegos son herramientas valiosas para la educación, pero requieren un análisis crítico y contextualizado

En la tabla 1 se representan los estudios analizados que se ha tenido en cuenta sintetizando la temática y el tipo de investigación. Por tanto, la muestra se representa esta Tabla 1, a continuación, en la que aparecen los diferentes estudios ordenados de forma cronológica ascendente.

Tabla 1. Resultados de estudios sobre videojuegos educativos en la educación histórica

Autores	Año	Tipo de Investigación	País de Origen	Estudio
Wainwright	2014	Observación	Reino Unido	Proyectos de investigación-acción en aulas de primaria y secundaria
Téllez y Iturriaga	2014	Cualitativa	España	Uso de *Assassin's Creed* en la enseñanza de la historia
Sánchez	2014	Observación	España	Integración de *Faraón* en educación secundaria
Mavrommati y Corbell	2014	Observación	Grecia	Uso de *Searching for Great Alexander*™ en primaria
Radetich y Jakubowicz	2015	Observación	Polonia	Uso de *Civilization* y *Assassin's Creed* en la enseñanza
Mugueta et al.	2015	Cuantitativa	España	Evaluación de *Age of Empires II* en Navarra
McCall	2016	Observación	EE. UU.	Integración de videojuegos en cursos universitarios
Jiménez	2016	Cualitativa	España	Potencial de videojuegos históricos como herramientas motivadoras
Mugueta y Manzano	2016	Observación	España	Uso de *Age of Empires III* en primaria
Mol et al.	2017	Cuantitativa	Países Bajos	Impacto de videojuegos en la comprensión histórica
Quintero	2017	Observación	España	Modo Discovery Tour de *Assassin's Creed Origins*
Mugueta	2017	Observación	España	Uso de *Europa Universalis IV* y *Rise of Venice* en Navarra
Señañes	2017	Observación	España, Italia, Andorra	Proyecto *Viagiocando*
Rossi	2018	Revisión	Argentina	Un mapa de los estudios latinoamericanos y españoles sobre videojuegos
Cuenca y Jiménez	2018	Observación	España	Evaluación de *Libertus* en el IES El Galeón
Kuran et al.	2018	Observación	Turquía	Curso *Jugando con el Pasado* utilizando Civilization y Crusader Kings II
Gilbert	2019	Cualitativa	EE. UU.	Desarrollo de la empatía con *Assassin's Creed*
Politopoulos et al.	2019	Observación	Reino Unido	Análisis de narrativa y jugabilidad de *Assassin's Creed*
Anderson	2019	Observación	EE. UU.	Potencial de *Valiant Hearts* como "museo interactivo"
Bass	2020	Observación	EE. UU.	Importancia de profesores como mediadores
Cózar-Gutiérrez et al.	2021	Mixta	España, Portugal	Transformación del ocio y uso educativo de videojuegos
Jiménez	2021	Cualitativa	España	Análisis de videojuegos en la construcción de identidad
Trapero	2021	Observación	España	Uso de *gameplays* para la enseñanza de la historia
Jaldón-Méndez	2021	Observación	España	Uso de *Dominations* en la enseñanza de cultura mesopotámica
Guerra y Antequera	2022	Revisión	España	El estudio destaca la efectividad de los videojuegos educativos y la necesidad de integración pedagógica cuidadosa.
Campillo y	2022	Observación	España	Propuesta de *Imperator: Rome* y *Crusader Kings II*

Autores	Año	Tipo de Investigación	País de Origen	Estudio
Casado				
Egea Vivancos et al.	2022	Observación	España	Impacto de El Misterio de la Encomienda de Ricote
Venegas	2022	Observación	Polonia	Integración de videojuegos educativos en la narrativa histórica oficial
Foy	2021	Observación	Escocia	Diseño de *Tales of Iona* como herramienta educativa
Camuñas et al.	2024	Observación	España	Análisis de participación en videojuegos de patrimonio cultural
Bekas y Xinogalos	2024	Observación	Grecia	Evaluación de Explorando la Antigua Grecia con realidad aumentada
Cózar-Gutiérrez et al.	2024	Mixta	España, Portugal	Percepción de futuros docentes sobre videojuegos

Fuente: elaboración propia, 2025

Para empezar a profundizar en los resultados, se representan de forma más visual las categorías identificadas tras el análisis documental a partir de la indagación de los videojuegos de narrativa histórica mediante esta figura 2. Se trata de cinco categorías sobre las que pivota un mayor interés científico y educativo: el uso de videojuegos, implicaciones como metodología de enseñanza, temas históricos, evaluación y análisis y, por último, perspectivas y percepciones del estudiantado y profesorado.

Figura 2. Categorías de videojuegos de narrativa histórica



Fuente: elaboración propia (imagen generada por ChatCopilot), 2025

Además, a partir de los contenidos analizados de los artículos científicos de la muestra, se desglosan estas 5 categorías mediante los siguientes 14 códigos.

Tabla 2. Clasificación temática

Categoría	Códigos	Ejemplos de Estudios
Uso de videojuegos en Educación	Proyectos de investigación-acción, integración en el aula	Proyectos de investigación-acción en aulas de primaria y secundaria
	Uso específico de títulos (e.g., *Assassin's Creed*, *Civilization*)	Uso de *Assassin's Creed* en la enseñanza de la historia; Uso de *Civilization* y *Assassin's Creed* en la enseñanza
	Videojuegos como herramientas motivadoras	Potencial de videojuegos históricos como herramientas motivadoras

Evaluación y análisis	Evaluación de videojuegos educativos	Evaluación de *Age of Empires II* en Navarra; Evaluación de *Libertus* en el IES El Galeón
	Impacto y efectividad en la enseñanza	Impacto de videojuegos en la comprensión histórica; El estudio destaca la efectividad de los videojuegos educativos
	Análisis de narrativa y jugabilidad	Análisis de narrativa y jugabilidad de *Assassin's Creed*; Análisis de videojuegos en la construcción de identidad
Metodología de enseñanza	Integración pedagógica, mediadores	Importancia de profesores como mediadores; La necesidad de integración pedagógica cuidadosa
	Uso de *gameplays* para enseñanza	Uso de *gameplays* para la enseñanza de la historia
	Proyectos y cursos específicos	Curso *Jugando con el Pasado* utilizando *Civilization* y *Crusader Kings II*", "Proyecto *Viagiocando*
Temas históricos	Enfoques históricos en videojuegos	Uso de *Searching for Great Alexander*™ en primaria; Uso de *Dominations* en la enseñanza de cultura mesopotámica
	Videojuegos como museos interactivos	Potencial de *Valiant Hearts* como *museo interactivo*
	Videojuegos y patrimonio cultural	Análisis de participación en videojuegos de patrimonio cultural; Evaluación de Explorando la Antigua Grecia con realidad aumentada
Perspectivas y percepciones	Percepción de docentes y estudiantes sobre videojuegos	Percepción de futuros docentes sobre videojuegos
	Mapa de estudios en educación latinoamericana y española	Un mapa de los estudios latinoamericanos y españoles sobre videojuegos

Fuente: elaboración propia, 2025

La revisión sistemática revela que los videojuegos son herramientas educativas efectivas y motivadoras, con un enfoque en la integración pedagógica y el análisis de su impacto. Además, se destaca su potencial para enseñar historia y patrimonio cultural, así como la percepción positiva de docentes y estudiantes en contextos latinoamericanos.

De los 32 estudios listados, se desprende que 24 han sido realizados por académicos europeos (75%) y 8 por americanos (25%). España es el país con más estudios, seguido por EE. UU. De los 32 estudios encontrados, la mayoría son observaciones, representando el 81.25% del total. Esto se traduce en 26 estudios de observación, mientras que los estudios cualitativos y cuantitativos representan cada uno el 18.75% (es decir, 6 estudios cada uno), y las revisiones un 12.5% (4 estudios). Esta predominancia de estudios de observación sugiere que, si bien hay una base amplia de datos, podría ser necesario diversificar las metodologías para abordar preguntas más complejas en el campo.

4. Discusión y Conclusión

4.1. Deliberaciones acerca del debate

El concepto de reformulación narrativa establece que los videojuegos pueden ofrecer reinterpretaciones de los eventos históricos desde perspectivas que han sido tradicionalmente marginadas o ignoradas (Esnaola y Levis, 2008). Este punto es relevante en los resultados cuando se cita el uso de videojuegos como *Assassin's Creed* (Gilbert, 2019; Téllez e Iturriaga, 2014), que permite a los estudiantes experimentar eventos históricos desde múltiples puntos de vista. Además, estudios como el de Kuschel (2023) acerca del retrato de la Guerra Civil Española en videojuegos ejemplifican cómo estas reformulaciones permiten a los jugadores explorar no solo los conflictos bélicos, sino también las divisiones sociales y políticas que subyacen a los eventos, proporcionando una comprensión más completa y crítica del pasado.

En cuanto a los videojuegos como herramientas para cuestionar las narrativas oficiales de la historia también se alinea con el análisis de Venegas (2022), quien explora cómo en Polonia el

gobierno utiliza videojuegos para promover una narrativa histórica oficial que refuerza la identidad nacional. Esto refleja un enfoque de la historia que va más allá del entretenimiento, convirtiéndose en un medio para moldear la memoria colectiva y reforzar o desafiar mitos históricos.

Con respecto a que los videojuegos pueden revitalizar el interés por la historia, especialmente en Europa y países mediterráneos, donde los conflictos y transiciones recientes requieren una nueva forma de enseñanza, se observa como los resultados proporcionan estudios empíricos que validan esta premisa, como el trabajo de Cuenca y Jiménez (2018), donde se observa que videojuegos como *Libertus: Ruta hacia la Libertad* no solo permiten una inmersión significativa en la historia de la Bética romana, sino que también desarrollan competencias clave como la ciudadanía digital y la conciencia cultural.

El estudio de Mugueta et al. (2015), sobre el uso de *Age of Empires II* y *III* en el aula, refuerza la idea de que los videojuegos de estrategia histórica asisten al alumnado para comprender la multicausalidad de los eventos históricos. Sin embargo, los autores también destacan la necesidad de una integración pedagógica cuidadosa para evitar la sobreexcitación o la frustración por la complejidad de los juegos.

Aunque los resultados ponen énfasis en las ventajas de los videojuegos en la educación histórica, algunos autores reconocen que su implementación no está exenta de desafíos (Rossi, 2018). La simplificación excesiva de eventos históricos (Politopoulos et al., 2019) y la presencia de anacronismos (Jiménez, 2016) pueden distorsionar la percepción del pasado, lo que subraya la importancia de utilizar estos recursos de manera crítica. En este sentido, se destaca la necesidad de que los docentes actúen como mediadores, guiando a los estudiantes hacia una comprensión equilibrada y crítica de los eventos históricos (Bass, 2020; Mugueta y Manzano, 2016).

4.2. Reflexiones conclusivas

Como corolario final se establece que los videojuegos educativos han demostrado ser herramientas valiosas para la educación histórica, facilitando una comprensión más crítica y profunda de los eventos históricos. Estudios como los de *Assassin's Creed* y *Age of Empires* destacan su capacidad para reformular narrativas y enseñar conceptos complejos como la multicausalidad. Sin embargo, su uso debe ir acompañado de una adecuada integración pedagógica para evitar simplificaciones o malinterpretaciones.

El uso de videojuegos educativos en la reformulación de narrativas históricas ha sido objeto de diversos estudios en América Latina, en América del Norte y en Europa. Estos estudios destacan cómo los videojuegos pueden ser herramientas efectivas para enseñar historia, permitiendo a los estudiantes interactuar con eventos históricos de manera dinámica y crítica.

Los videojuegos educativos a lo largo de los estudios encontrados se entienden como una herramienta didáctica eficaz a través de la narrativa histórica que los compone. Aunque los resultados son prometedores, su generalización puede estar limitada a contextos educativos específicos, lo que subraya la necesidad de más investigación y desarrollo en este campo. Por tanto, se trata de un campo en expansión respondiendo a la pregunta de investigación de partida.

4.3. Aplicaciones prácticas en el campo educativo

No planteamos, después de realizar este estudio, que también sería beneficioso desarrollar programas de formación para profesores, enfocándose en cómo utilizar videojuegos educativos de manera efectiva y crítica. Finalmente, se recomienda la creación de videojuegos específicos para la enseñanza de la historia, diseñados en colaboración con historiadores y educadores, para asegurar la precisión histórica y la relevancia pedagógica.

Deducimos que se han realizado suficientes estudios descriptivos. Sin embargo, acerca de esta temática se recomendaría realizar más investigaciones experimentales y longitudinales para profundizar en las relaciones causales y la evolución de los fenómenos estudiados. También recomendamos que se realicen más investigaciones mixtas y comparativas, puesto que no solo

proporcionaría una comprensión más profunda de los beneficios y desafíos de los videojuegos educativos, sino que también contribuiría al desarrollo de estrategias pedagógicas innovadoras y culturalmente relevantes.

5. Agradecimientos

El presente texto ha sido financiado por el Proyecto competitivo I+D de Convocatoria Nacional perteneciente a la Convocatoria 2024 perteneciente al Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades (España). El proyecto se titula *Multialfabetización afectiva para aprendices adultos y su profesorado de lenguas adicionales* (AMALLE). Ref. PID2024-161558OB-I00. Facultad de Humanidades, Universidad de Huelva.

Referencias

Anderson, S. (2019). The interactive museum: Video games as history lessons through lore and affective design. *E-Learning and Digital Media*, *16*(3), 177-195. https://doi.org/10.1177/2042753019834957

Bass, I. (2020). The Potential of Video Games for Enhancing Teaching History. International *Journal of Management and Applied Research*, *7*(3), 308-318. https://doi.org/10.18646/2056.73.20-022

Bekas, A. y Xinogalos, S. (2024). Exploring Historical Monuments and Learning History through an Augmented Reality Enhanced Serious Game. *Applied Sciences*, *14*(15), 2-19. https://doi.org/10.3390/app14156556

Campillo, A. y Casado, D. (2022). Una Historia interactiva: los videojuegos como herramienta didáctica en las clases de secundaria. *Tecnología, Ciencia y Educación* (23), 177-208. https://doi.org/10.51302/tce.2022.788

Camuñas, D., Cáceres, M., Cambil, M. y Lorenzo, M. (2024). Digital Game-Based Heritage Education: Analyzing the Potential of Heritage-Based Video Games. *Education Sciences*, *14*(4). https://doi.org/10.3390/educsci14040396

Cózar-Gutiérez, R., Solé, G., Navío-Inglés, M. y Tirado-Olivares, S. (2024). ¿Enseñar a través de videojuegos? Percepciones de futuros docentes españoles y portugueses sobre su uso en la enseñanza de la historia. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, *99*(38.2), 161-180. https://doi.org/10.47553/rifop.v99i38.2.99574

Cózar-Gutiérrez, R., Tirado-Olivares, S. y Borja Caparrós Ruipérez, F. (2021). La Edad Moderna en los videojuegos: representaciones sociales y usos didácticos. Tiempos Modernos: *Revista Electrónica de Historia Moderna*, *11*(43), 249-274. https://tinyurl.com/3h9hanc4

Cuenca, J. y Jiménez, R. (2018). Enseñando Historia y Patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación. *RiMe*, *2*(2), 43-64. https://doi.org/https://doi.org/10.7410/1353

Guerra-Antequera, J. y Revuelta-Domínguez, F. I. (2022). Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de la literatura de 2015 a 2020. *Revista Colombiana de Educación*, (85), 27–54. https://doi.org/10.17227/rce.num85-12579

Denning, A. (2021). Deep Play? Video Games and the Historical Imaginary. *The American Historical Review*, *126*(1), 180-198. https://doi.org/10.1093/ahr/rhab002

Egea Vivancos, A., Arias Ferrer, L. y García López, A. (2017). Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa* (2). https://doi.org/10.6018/riite/2017/283801

Elliot, A. (2017). Simulations and simulacra: History in video games. *Práticas da História*, *5*(5), 11-41. https://doi.org/10.48487/pdh.2017.n5.22580

Esnaola, G. y Levis, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. Teoría de la Educación. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, *9*(3), 48-68. https://doi.org/10.14201/eks.16789

Evaristo, I., Vega, M., Navarro, R. y Nakano, T. (2016). Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, *19*(2), 35-52. https://doi.org/10.5944/ried.19.2.15569

Foy, K. (2021). Digital Games Based Learning for History – Problem Solving or Problematic. Education in the North, 28(2), 115-133. https://doi.org/10.26203/m7kg-5j29

Gilbert, L. (2019). Assassin's Creed reminds us that history is human experience: Students' senses of empathy while playing a narrative video game. *Theory & Research in Social Education*, *47*(1), 108-137. https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713

Ibagón, N. (2018). Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de la historia. Análisis desde la producción investigativa. *Educación y ciudad*, (35), 125-136. https://doi.org/10.36737/01230425.v0.n35.2018.1968

Jaldón-Méndez, M. (2021). El uso de los videojuegos para la enseñanza de la Historia Antigua en Educación Secundaria: una investigación educativa. *Panta Rei: revista digital de Historia y didáctica de la Historia*, (15), 31-50. https://doi.org/10.6018/pantarei.470871

Jiménez, J. (2016). *De la edad de los imperios a la guerra total Medievo y videojuegos*. Compobell.

Jiménez, J. (2021). Facciones y naciones: identidad e identificación en los videojuegos históricos ambientados en el Medievo. *Imago Temporis*, 15, 558-586. https://tinyurl.com/ytzynw6v

Kuran, M. Ş., Tozoğlu, A. E. y Tavernari, C. (2018). History-themed games in history education: Experiences on a blended world history course. *Proceeding of 7th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET)* (pp. 1-8). IEEE. https://doi.org/10.1109/ITHET.2018.8424767

Kuschel, D. (2023). *La Guerra Civil Española en los Juegos y Entornos Lúdicos*. Iberoamericana.

Lahera, D. y Pérez, F. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Debates por la Historia*, *9*(1), 129-154. https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i1.629

Mavrommati, M. y Corbell, P. (2014). Learning to "do history" through gameplay. *The Computer Games Journal*, *2*(1), 68-84. https://doi.org/10.1007/BF03392337

McCall, J. (2016). Teaching History with Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices. *Simulation & Gaming*, *47*(4), 3-23. https://doi.org/10.1177/1046878116646693

Mol, A., A., P. y Ariese-Vandemeulebroucke, C. (2017). From the Stone Age to the Information Age": History and Heritage in Sid Meier's Civilization VI. *Advances in Archaeological Practice*, *5*(2), 213-218. https://doi.org/10.1017/aap.2017.9

Moreno, I. (2018). La Historia de los gamers: representaciones del Medievo y la Antigüedad en los videojuegos de estrategia multijugador. *RiMe*, 2. https://doi.org/10.7410/1352

Mugueta, I. (2017). El campus escolar Historia y videojuegos: Diseño, resultados y conclusiones. *CLIO. History and History* teaching (44), 9-25. https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2018448667

Mugueta, I. y Manzano, A. (2016). La historia moderna estudiada en el aula a través de un videojuego: Age of Empires. En I. M. J. F. Jiménez, *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico* (págs. 133-164). Universidad de Mar del Plata.

Mugueta, I., Manzano, A., Alonso, P. y Labiano, L. (2015). Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia* (32). https://tinyurl.com/48bvbmh7

Orta Casado, J. y Peña-Acuña, B. (2022). Léxico de videojuegos incluido en la lengua española: un estudio de caso múltiple. *Linguo Didáctica*, *1*, 15-35. https://doi.org/10.33776/linguodidactica.v1.7428

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., y Mulrow, C. D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews and meta-analyses. *BMJ*, 372, 71. https://doi.org/10.1136/bmj.n71

Politopoulos, A., Mol, A., Boom, K. y Ariese, C. (2019). History Is Our Playground: Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey. *Advances in Archaeological Practice*, *7*(3), 317-323. https://doi.org/10.1017/aap.2019.30

Rossi, L. S. (2018). Un mapa de los estudios latinoamericanos y españoles sobre videojuegos. Observatorio (OBS) Journal.

Rubio Alcala, F., Hadjistassou, E. y Ferrero-Rodríguez, M. (2023). Estudio de las percepciones del autoaprendizaje del inglés a través de videojuegos de narrativa y fantasía. *Linguo Didáctica*, *2*, 89-104. https://doi.org/10.33776/linguodidactica.v2.7734

Quintero, D. (2017). Didáctica de las Ciencias Sociales a través de los videojuegos: Investigación y experimentación del juego Assassin's Creed Origins, para posible propuesta didáctica sobre la enseñanza del patrimonio y la cultura del Antiguo Egipto. *CLIO. History and History teaching*, 44, 54-81. https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2018448670

Radetich, L. y Jakubowicz, E. (2015). Using Video Games for Teaching History. Experiences and Challenges. *Athens Journal of History*, *1*(2), 9-22. https://doi.org/10.30958/ajhis.1-1-1

Rodriguez, A. (2021). Discurso colonial en videojuegos serios y posibilidades para decolonialidad en terceros espacios. *Virtualis*, *12*(23), 1-21. https://doi.org/10.46530/virtualis.v12i23.385

Sánchez, J. (2014). Motivación y aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes de PCPI con un videojuego a través de la pizarra digital. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 30. https://tinyurl.com/4vvrmjem

Sentañes, E. (2017). Entre juego y nuevas tecnologías. Una experiencia de divulgación de la investigación en historia en educación secundaria. *RiMe*, *I*(1), 139-156. https://doi.org/10.7410/1295

Simons, J. (2007). Narrative, Games, and Theory. *The international journal of computer game research*, *7*(1). https://tinyurl.com/z8fm3v25

Squire, K. (2005). Changing the Game: What Happens when Video Games Enter the Classroom? *Innovate: Journal of Online Education*, *1*(6), 1552-3233. https://tinyurl.com/y36undy2

Téllez, D. y Iturriaga, D. (2014). Videojuegos y Aprendizaje de la Historia: La Saga Assasin´s Creed. *Contextos educativos*, (17), 145-155. https://doi.org/10.18172/con.2598

Trapero, P. (2021). Propuesta del uso de gameplay para la docencia en Historia Antigua. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, 10, 100-108. https://doi.org/10.30827/unes.i10.17802

Venegas, A. (2022). Memoria lúdica: El videojuego como fuente para la historia. *Tiempo devorado: revista de historia actual*, *7*(1), 59-73. https://doi.org/10.5565/rev/tdevorado.167

Wainwright, A. (2014). Teaching Historical Theory through Video Games. *The History Teacher*, *47*(4), 579-612. https://tinyurl.com/3f575rb2