

Historia e identidad nacional contenida en videojuegos: ejemplos contemporáneos de *Serious Games* en América Latina

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón (*)

Resumen

Los videojuegos son herramientas multifacéticas sumamente complejas y hoy en día su industria es una de las más importantes a nivel mundial. En los últimos años ha habido varios debates en torno a su eficacia como herramientas didácticas, ya que al ser altamente interactivos se puede aprender mucho con ellos, pero en muchas ocasiones se les mira con desconfianza. Los juegos comerciales contienen muchos elementos históricos y de identidad, pero tienden a ser inexactos, ya que su objetivo es entretener, sin embargo, también existen los que son creados exclusivamente con el propósito de servir como herramientas educativas. Por lo tanto, este trabajo tiene como objetivo ejemplificar algunos casos de juegos contemporáneos que contengan nociones de identidad nacional o contenidos históricos, para reflexionar sobre su importancia como medios de transmisión, ya que sin dudas ayudan a dibujar ideas de la realidad y deben ser catalogados como serious games. Específicamente se usarán casos de algunos esfuerzos hechos por profesionales, en historia y disciplinas afines, desde varios países de América Latina, como Argentina, Chile, Ecuador, México y Perú, para observar cómo se han construido proyectos educativos en años recientes utilizando esas nuevas tecnologías para el impulso de la identidad nacional.

Palabras clave: Educación; Didáctica; Identidad Nacional; Videojuegos; Serious Games.

History and national identity contained in video games: contemporary examples of *Serious Games* in Latin America

Abstract

Video games are extremely and complex multifaceted tools and today their industry is one of the most important worldwide. In recent years there have been several debates about their effectiveness as teaching tools, since being highly interactive we can learn a lot with them, but

(*) Doctor en Historia por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. El Colegio de Michoacán. Correo rodriguezherrejongf@gmail.com. ORCID <https://orcid.org/0000-0002-4299-8222>

on many occasions they are viewed with distrust. Commercial games contain many historical and identity elements, but tend to be inaccurate, since their objective is to entertain, however, there are also those that are created exclusively for the purpose of serving as educational tools. Therefore, this work aims to exemplify some cases of contemporary games that contain notions of national identity or historical content, to reflect on their importance as means of transmission, since they undoubtedly help to draw ideas from reality and should be cataloged like serious games. Specifically, cases of some efforts made by professionals, in history and related disciplines, from several Latin American countries, such as Argentina, Chile, Ecuador, Mexico and Peru, will be used to observe how educational projects have been built using these new technologies to promote National identity in recent years.

Key Words: Education; Didactics; National Identity; Video games; Serious Games.

Historia e identidad nacional contenida en videojuegos: ejemplos contemporáneos de *Serious Games* en América Latina

Introducción

Durante las primeras décadas del siglo XXI la educación ha resultado en uno de los temas más discutidos y en una de las problemáticas más recurrentes a lo largo del mundo, en buena parte debido a la implementación de nuevas tecnologías en los procesos de aprendizaje, pero también a un paulatino y sistemático desgaste del modelo construido a lo largo de los siglos XVIII, XIX y XX. Ese modelo, que nació con la Ilustración, estaba conformado en torno al Estado como un eje central para la formación de identidad nacional y la configuración de ciudadanos que se identificaran con valores, signos e historias en común, que los conectaran y les dieran sentido de pertenencia para hacerlos sujetos funcionales dentro de una estructura social, por lo que la educación pública funcionaba como una forma estratégica de dominación en el desarrollo de los Estados-nacionales modernos y, en muchos sentidos, sigue siendo el caso, ya que en realidad poco ha cambiado.

Empero, ese sistema escolar-educativo con un Estado que controla a la distancia por medio de temas determinados institucionalmente sin dar cabida a las circunstancias específicas y/o contextuales de los estudiantes, o a los cambios temporales de las sociedades en general, ya no ofrece muchas soluciones para el presente, ya que la desigualdad social se ha acrecentado enormemente en las últimas décadas y el bien común ha dejado de ser necesariamente la meta para la mayoría de los Estados, y en ese panorama las reformas ayudan poco, más bien se tendría que pensar en una refundación del modelo, para adaptarlo a las necesidades de los sujetos del presente (Cavieres Figueroa, 2018).

Particularmente, la forma en la que se enseña la historia siempre ha ocupado un papel sumamente importante dentro de los modelos educativos, ya que ésta ha servido como una herramienta para la formación de identidad, ciudadanía y de utopías colectivas por las cuales trabajar. En otras palabras, su función social siempre ha estado ligada a la creación de certezas, sobre quiénes somos y hacia dónde vamos, lo que hacía que los Estados pudieran dibujarse perfectamente y distinguirse entre sí unos de otros. Pero en el siglo XXI con la reducción del papel del Estado en la vida económica y social (por la implementación de políticas neoliberales, entre otras cosas) se ha generado un pluralismo de identidades, que se superponen entre lo local, lo nacional y lo global. Ello ha desdibujado a los Estados-nacionales en cuanto a la forma en la que se cuenta la historia, ya que el papel de la misma se ha replanteado, al dejar de usarse únicamente para legitimar al pasado (o a las élites) y se ha tratado de abrir para dar respuestas a

problemáticas sociales más amplias y cuestionar sobre las formas en las que hemos construido el mundo, es por ello que en la sociedad global constantemente nos preguntarnos ¿qué historia contamos y para qué?, la respuesta es siempre evasiva, pero en definitiva tiene que ver con ayudar a hacer más accesible el conocimiento y a reconocernos en procesos de construcción del tiempo, espacio y la realidad (García Fernández, 2022).

En ese panorama las nuevas tecnologías de información y comunicación masiva han ayudado mucho a modificar algunas estrategias didácticas para ampliar las posibilidades de acceso a la educación. Por ejemplo, la televisión, el cine, la computación y el internet han logrado llevar herramientas educativas a sitios remotos y su uso estimula el aprendizaje al ser entretenidos, reproduciendo memoria e historia en forma eficaz; por supuesto, ello no quiere decir que ese encuentren presentes en todos los escenarios, ya que la globalización también ha incrementado desigualdades, pero sin duda sí que han revolucionado la forma en la que se enseña historia al usar medios digitales. Y en los últimos años otra tecnología también se ha implementado en forma cada vez más extendida dentro de las aulas alrededor del mundo, se trata de los videojuegos, que son artefactos multifacéticos, ya que pueden contener y circular complejas historias, memoria y discursos de identidad, pero a diferencia del cine u otros medios son completamente interactivos e inmersivos, lo que ayuda a que se hayan convertido desde hace décadas en medios sumamente eficientes para transmitir historia.

Los videojuegos son un producto del mundo global y, gracias al éxito de su industria, han estandarizado las formas de jugar en la era digital, hasta cierto punto, al reemplazar o competir con las prácticas lúdicas y los juegos tradicionales de los países en los que se fueron insertando desde hace cinco décadas, pero aun así siguen manteniendo muchos elementos históricos y cada vez más y más países generan sus propios videojuegos, cargados de sus propios signos de identidad (Rodríguez Herrejón, 2022). Como se dijo se trata de una mezcla entre lo local, lo nacional y lo global, y en el plano educativo los videojuegos transmiten sus contenidos en ese mismo sentido, pero hoy en día cada vez más Estados están buscando reafirmar sus identidades nacionales por medio de esfuerzos para crear sus propios juegos interactivos para aprender historia y ayudar a sus ciudadanos a reconocerse nuevamente. Por lo tanto, el propósito de este trabajo será realizar una reflexión sobre cómo los videojuegos son medios eficaces para circular discursos históricos e inclusive contener identidad nacional, pero que deben tomarse con mucho cuidado si se quiere incorporarlos como herramientas didácticas a gran escala, ya que en muchas ocasiones mezclan la ficción con la realidad con el propósito de ser más entretenidos, pero al ser sumamente consumidos se les toma por ciertos.

Muchos de esos juegos comerciales han generado ideas erróneas sobre el pasado, pero como cualquier medio tecnológico también pueden ser usados para propósitos serios, y ha habido

muchos esfuerzos en los últimos años para crear videojuegos que no sólo sean entretenidos, sino también más pegados a la realidad y por lo tanto puedan servir como eficaces herramientas didácticas para aprender historia. Para ayudarnos a ejemplificarlo usaremos algunos casos de las últimas décadas, primero utilizando algunos juegos comerciales famosos, que tienen contenidos erróneos o exagerados, y luego algunos juegos específicos creados en países de América Latina, como Argentina, Chile, Ecuador, México y Perú, por medio de sus gobiernos o diversas instituciones educativas, y que en los últimos años han hecho el esfuerzo de ser divertidos, pero también de transmitir identidad nacional y conocimiento histórico correcto, por medio de lo que se ha denominado *Serious Games*.

Además, a pesar de que ya existen otros trabajos sobre el impacto educativo de los videojuegos, debe mencionarse que el valor de este texto también está en visibilizar los esfuerzos hechos en nuestra región, ya que históricamente los videojuegos no nacieron en ella, pero a través de distintos programas se les ha empezado a implementar como herramientas didácticas para salvaguardar la identidad nacional, especialmente la indígena. Un detalle importante que debemos mencionar desde ahora es que, para no conflictuar en ningún sentido los derechos de autor sobre las representaciones o los contenidos de los videojuegos que se usarán como ejemplo, no se utilizarán imágenes ilustrativas dentro del texto, ya que la legislación sobre ese tipo de contenidos puede variar de país en país. En cambio, se invita a los lectores a revisar el apartado de referencias, en donde encontrarán dentro de las fuentes usadas para este trabajo las ligas para cada uno de los juegos producidos en los escenarios de América Latina; por medio de ellas podrán ver sus imágenes y navegando dentro de las páginas web incluso podrán jugar muchos de ellos, ya que son gratuitos.

Videojuegos y sus debates como herramientas didácticas

Debemos partir aclarando que no se busca dar una respuesta definitiva al debate sobre los videojuegos como herramientas para la enseñanza, sino más bien reflexionar sobre el mismo, ya que pareciera que esos artefactos son una novedad en todo sentido, en estudios históricos, pedagógicos o sociales, pero en realidad existen desde hace más de medio siglo y son consumidos a gran escala en casi todos lados del mundo, por lo que su influencia es masiva como industria de entretenimiento, y son medios multifacéticos, capaces de divertir pero también de contener cultura (tal y como lo hacen todos los juegos y juguetes que son creados por sociedades específicas). Los debates sobre los contenidos de los videojuegos iniciaron desde finales de la década de 1970, al ser considerados objetos de ocio, pero se intensificaron en forma sumamente notoria a partir de 1992 con el conocido caso que llevó al senador estadounidense

Joseph Lieberman en sesión plena del congreso de su país en contra de la violencia, sexualidad y vulgaridad que los videojuegos podían contener, culminando en 1994 con la creación de la *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), que es un sistema de clasificación de contenidos tal y como las películas, para restringir por edades el acceso a ese tipo de medios digitales; para niños, adolescentes y adultos (Conway y DeWinter, 2016).

Sin embargo, muchos de los argumentos que se dieron para la creación de ese sistema de clasificación, que luego inspiró la formación de medidas similares en otras regiones, fueron meramente fundados en bases testimoniales. Ya que desde entonces se han realizado varios estudios que demuestran que la tecnología en realidad no es buena o mala por sí misma, y ni siquiera es neutral, ya que es creada socialmente por lo seres humanos que le imprimen valores y le dan sentidos, por lo que tampoco es evolutiva ni sigue rutas lineales, más bien responde un complejo proceso de negociaciones sociales, en donde los aparatos se insertan en la sociedad como actores (Lévy, 2007). En ese sentido, los videojuegos efectivamente pueden contener mensajes violentos, tal como la televisión o el cine, pero por sí mismos no generan violencia, por lo que, como todo medio, debe ser consumido con cuidado, conscientes de lo que pueden contener y elegir hacerlo bajo responsabilidad propia.

Desde entonces han aparecido varios estudios que tratan de establecer que, de hecho, los videojuegos pueden tener características realmente positivas si se usan adecuadamente, en ambientes controlados y con motivos educativos y hasta médicos. Por ejemplo, se puede mencionar el trabajo de Pedro Sánchez Begoña, *Aprendiendo habilidades con videojuegos* (2002), que problematiza sobre el uso de dichos medios como objetos para la salud, ya que pueden ayudar en el tratamiento de ciertos trastornos mentales, y fundamentalmente se centra en la función de la aprehensión lógica que se puede adquirir por la interacción con videojuegos en algunos pacientes, como medio terapéutico para cuestiones de coordinación psicomotriz. Otro ejemplo puede ser el trabajo de Yolanda Aragón Carretero, *Desarmando el poder antisocial de los videojuegos* (2011), en donde por medio de casos específicos se postulaba que los juegos efectivamente vienen cargados de significados, pero por sí mismos no generan conductas antisociales, sino que son únicamente un medio más que puede llegar a potenciar esos rasgos, pero tal y como lo hacen otros aparatos como la televisión o la computación, y no a un mayor grado, por lo que deben ser vigilados en su consumo, pero no prohibidos. De la misma forma se puede considerar el texto de James Paul Gee, *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo* (2004), que propone que esos medios facilitan el aprendizaje crítico, ya que a través de sus contenidos los usuarios pueden reconocer lo que es y no es una práctica social y una identidad típica o aceptable en relación con el grupo de afinidad asociado con un ámbito semiótico.

Por lo tanto, su valor como herramientas pedagógicas es innegable, ya que pueden contener elementos de cultura, de lógica, de historia y hasta de identidad y, a decir verdad, muchos de los más exitosos se encuentran ambientados en el mundo real, por lo que pueden servir como eficientes vehículos de difusión. La gran ventaja que tienen los videojuegos respecto a otros medios en el plano de la enseñanza es que son sumamente interactivos, y pueden lograr una inmersión mucho mayor que cualquier otro tipo de pantalla, al colocar a los sujetos que juegan con ellos en la posición de los personajes del juego o dentro de los mundos en los que se ambientan, siendo participes y no sólo espectadores. En muchos sentidos lo lúdico siempre ha servido como una forma de aprendizaje, ya que desde pequeños se aprenden habilidades, historias y formas de entender la vida por medio de diversos juegos, de habilidad, de razonamiento, de competencia o de destreza (Huizinga, 2000). Un ejemplo específico es que pueden ser usados como herramientas efectivas para aprender idiomas, ya que al ser simulaciones interactivas se puede crear la noción de conversaciones reales, y cada vez existen más aplicaciones en forma de juego que estimulan ese tipo de aprendizajes, sobre todo el inglés, y permiten a sus usuarios avanzar a sus propios ritmos, lo que disminuye la presión de las estrategias tradicionales, e igualmente se puede implementar en las aulas que cuenten con los equipos, como tabletas o computadoras (Rico García, 2016).

Pero no sólo son las áreas de la salud en donde estos artefactos han sido aplicados en forma recurrente, ya que en muchos casos uno de los usos más frecuentes que tienen los videojuegos como herramientas pedagógicas es en torno al desarrollo de habilidades lógico-matemáticas, ya que ayudan a que se estimule un aprendizaje cognitivo, especialmente en niños. Las tecnologías de información y comunicación dentro de las aulas son cada vez más comunes, y por medio de ejercicios matemáticos y lógicos usando videojuegos se permite a los usuarios construir y desarrollar experiencias interactivas con problemas abstractos, llevando a los números a ser manipulados directamente y por lo tanto hacer suyo el proceso de aprendizaje. Se aprende a interpretar y resolver problemas, y para ello juegos que usen rompecabezas, se tengan que resolver de manera lógica, o bien usando procesos matemáticos para progresar es una opción realmente interesante. Pero el juego matemático no puede ir sólo, tiene que ir siempre acompañado por la retroalimentación en aula, el acompañamiento de profesores y la elaboración de estrategias didácticas que hagan divertida la actividad, como recompensas por la resolución de tiempo-respuesta de los ejercicios (Ocampo-Pazos, García-Abad, Macas-Macías, Carrasco-Ramírez, y Centeno-Lara, 2020).

Particularmente para el aprendizaje de la historia son herramientas que tienen mucho potencial, ya que varios videojuegos tienen guiones inspirados en épocas o periodos históricos específicos, y durante las últimas décadas se han desarrollado enormemente para ser cada vez más profundos

en sus narrativas, más realistas en sus gráficas y complejos en su música, lo que ayuda a que ofrezcan enormes posibilidades para aprender sobre lo que están tratando de simular. La experiencia que otorga el videojuego en las aulas es sumamente inmersiva, y no puede compararse a únicamente leer un libro, ya que la interacción con las imágenes y los sonidos hacen que los alumnos se sientan identificados con lo que están jugando, ya que lo convierten en algo propio. Por supuesto, existen algunos problemas que van de la mano con esas ventajas, y es que no en todos lados se tienen los equipos necesarios para que todos los alumnos sean partícipes de experiencias interactivas con videojuegos, y que no todos ellos contienen el mismo grado de realismo en lo que están representando, ya que muchos de ellos usan la ficción para ser más entretenidos (Jiménez Alcázar, 2020).

Es por ese motivo que debe hacerse una distinción fundamental entre dos tipos de videojuegos, los que tienen un sentido de mero entretenimiento y son comercializables a gran escala y los juegos contruidos específicamente para el aprendizaje, en lo que recientemente se ha denominado los *Serious Games*. Los primeros son juegos pensados para venderse dentro de la industria del entretenimiento masivo, pueden contener datos históricos o culturales reales, pero mezclados en muchas ocasiones con ficción, ya que su intención es ser divertidos. En cambio, los segundos se caracterizan por ser específicamente creados para el aprendizaje, no son comercializables, en muchas ocasiones son gratuitos y siempre tienen detrás de su desarrollo un plan de trabajo enfocado en las habilidades o conocimientos específicos que se quieran transmitir, siempre tienen la guía de equipos de expertos para la elaboración de sus contenidos y tratan de ser lo más apegados a la realidad como sea posible. Además, por lo general tienen formatos más accesibles que los juegos comerciales, ya que no se requiere de consolas para jugarlos, puede ser mediante la web, y tratan de que la interacción sea más profunda en el sentido de inmersión (Egenfeldt-Nielsen, Meyer y Holm Sørensen, 2011).

Esos juegos serios están diseñados con metas específicas, como el entrenamiento motriz, el aprendizaje histórico, o la terapia médica, y tienen por objetivo ser disfrutables y servir a sus propósitos formales al mismo tiempo, para que el proceso sea más agradable y efectivo. La principal estrategia que usan ese tipo de juegos ha sido denominada *Gamificación*, y es el proceso de incorporar elementos lúdicos en contextos serios, como los negocios, el comercio, la ingeniería, el combate, y la educación, por medio de simulaciones que ayuden a compartir contenidos educativos e interactivos, lo que potenciará las habilidades que los usuarios adquieran al usarlos, ya que son disfrutables; la *Gamificación* puede tomar muchas formas, ya que los recursos y estrategias varían siempre de acuerdo a lo que se quiere transmitir o lograr (Damaševicius, Maskeliu y Blažauskas, 2023).

A pesar de todas esas ventajas que los videojuegos pueden ofrecer como herramientas pedagógicas también han existido frecuentemente discursos en su contra, en medios desde la prensa, la radio, la televisión y el internet, y son demasiadas las críticas como para hacer un recuento. Lo que debemos recordar es que son aparatos tecnológicos sociales, y en ese sentido sí que pueden crear vicios si se abusa de ellos, como de cualquier otra cosa que generen y consuman los seres humanos. Es por ello que en 2022 la Organización Mundial de la Salud declaró que los videojuegos pueden generar vicio e incluso crear enfermedades mentales, pero no por sí mismos, sino por su uso descuidado. Por esos motivos debemos ser conscientes de los posicionamientos dentro de los debates de su pertinencia como herramientas pedagógicas, los que dicen que generan vicio y violencia, y los que dicen que son valiosos. La respuesta no es sencilla, porque ambos tienen razón, hay muchos juegos que son violentos, sobre todo los comerciales, pero hay muchos otros que efectivamente ayudan a que se transmitan conocimientos variados. Lo que tenemos que hacer es ayudar a visibilizar los *Serious Games* como medios realmente capaces de ayudar en los procesos de enseñanza, ya que son creados con esa meta, y con ello marcar más profundamente la distinción respecto los juegos comerciales, que pueden ser erróneos, pero son tan consumidos que en ocasiones crean imágenes de la realidad erradas para amplios sectores de personas.

Ejemplos de juegos históricos a través de éxitos comerciales

Ya que se dijo que los videojuegos efectivamente pueden contener cultura, y muchos de ellos recurren a temas históricos para ayudar a generar imágenes o conocimiento del pasado e incluso identidad nacional, valdría la pena iniciar diciendo qué se entiende por esas nociones. A grandes rasgos, por historia entendemos el discurso construido por los historiadores, y no al pasado únicamente (éste es sólo una de sus dimensiones), tiene que ver con la memoria, con reconocernos en el tiempo y espacio para saber dónde estamos asentados en el presente y construir prospectivas de futuro, nunca es inmóvil, ya que siempre es pendular entre lo que se recuerda y el olvido, tiene intencionalidad, ya que puede ayudar a legitimar o reafirmar a partes de la sociedad, pero más bien su meta debería ser servir para responder problemáticas sociales y ayudar al bien común (Cavieres Figueroa, 2020). Por lo tanto, la identidad juega un papel muy importante dentro de la historia, sobre todo la nacional, y por esa noción podemos entender las formas de reconocernos como individuos y como sociedades para responder preguntas sobre quiénes somos, cómo somos, cómo nos distinguimos de otros y cómo nos relacionamos con la realidad, tiene que ver con lo afectivo, con el reconocimiento de signos y narraciones, con

memoria personal y colectiva en conjunto, para identificarnos y diferenciarnos (Chinchilla, 2010).

Empero, como se comentó al inicio de este texto, hoy en día se ha buscado reforzar la noción de que lo local, lo regional, lo nacional y lo global están íntimamente interconectados, y en un proceso de diálogo constante entre ellos y con otros espacios, así se puede analizar la articulación de problemáticas comunes y de memorias que siempre tienen relación con otras memorias, en una historia que busca trascender los límites de los discursos tradicionales sobre los Estados-nacionales, pero ello no quiere decir que no se reconozcan las soberanías, sino que se entienden como historias conectadas, ya que nada funciona de forma independiente en la realidad. En la actualidad la globalización ha adquirido un carácter económico y de extensión de redes de intercambio y de información a escala mundial, sin embargo, aún no podemos afirmar con certeza que estemos en puerta de la realización de una Historia Mundial con ejes de integración definidos, con espacios configuradores de una suerte de civilización terráquea y planetaria. Más bien, desde ese punto de vista, la globalización se ha expresado en la conformación de grandes regiones supranacionales, y América Latina es una de ellas (Vito Paredes, 2023).

Los videojuegos son productos transnacionales al ser comercializados en casi todas partes del mundo, por lo que contienen y reproducen elementos históricos y de identidad que también han cruzado fronteras en formas mucho más extendidas gracias a eso, y es muy común encontrarse con juegos ambientados en épocas históricas reales, con elementos de identidad y que son tomados como algo verdadero por parte del público que los está consumiendo. Para iniciar con un ejemplo sumamente exitoso podemos mencionar el caso de *Age of Empires II* (1999), un juego de estrategia en tiempo real que simula diferentes periodos y momentos de la Edad Media, al colocar a los jugadores en el papel de personajes históricos con el objetivo de completar campañas (como William Wallace, Juana de Arco, Saladino o Federico Barbarroja), el juego en sí es uno de los más utilizados en aulas para la enseñanza de la historia mundial sobre esa época, ya que contiene datos muy cercanos a la realidad, debido a que estuvo apoyado en su creación por historiadores profesionales, aunque también permite la posibilidad de crear encuentros imposibles, entre civilizaciones que no tuvieron contactos entre sí, por lo que también puede resultar confuso.

El juego es especialmente bueno en ayudar a marcar cortes temporales establecidos por la historiografía, ya que ayuda a los alumnos a diferenciar entre la Alta y Baja Edad Media, a través de la sucesión progresiva que se tiene que desarrollar en el juego, además, para cambiar de una edad a otra se tienen que crear condiciones específicas de esa edad, como crear universidades, lo que refuerza elementos reales de desarrollo histórico. Igualmente, crea

nociones sobre la realidad cotidiana de esa época, al establecer oficios, la importancia de las rutas comerciales y las jerarquías sociales, y mostrando el paso del feudalismo al imperialismo absolutista, por lo que el juego es muy bueno marcando cambios, duraciones y sucesiones. El nivel narrativo que contiene es bastante inmersivo, ya que cuenta con voces, música y una interactividad total con los personajes y su entorno, por lo que es uno de los mejores juegos para aprender historia de la Edad Media en forma entretenida, aunque otra vez, tomándolo con cuidado (Mugueta, Manzano, Alonso, y Labiano, 2015).

Otro título comercial que es muy popular recientemente para la enseñanza de la historia es el juego *Civilization VI* (2016), que es de estrategia por turnos, en el que se plantea el desarrollo de civilizaciones reales con personajes históricos relevantes, e incluye cuestiones como la religión, la cultura y la tecnología de cada sociedad que busca representar. Por medio de la simulación que ofrece el juego se puede iniciar desde los orígenes de una gran variedad de civilizaciones y llevarlas a la modernidad, ya que se incluyen más de 50, con sus respectivos líderes representativos, por ejemplo, Egipto con Cleopatra, España con Felipe II, Inglaterra con Victoria, Roma con Trajano, Rusia con Pedro I, entre muchos otros. El juego permite reconstruir escenarios políticos, económicos y bélicos, y también simular relaciones diplomáticas y administración de recursos para triunfar en el juego, se pueden construir ciudades y expandirlas, en mapas que representan al mundo real, por lo que se pueden aprender varias categorías al interactuar con los personajes y entornos, como la transformación periódica del mundo clásico a la Edad Media, el renacimiento, la revolución industrial, las Guerras Mundiales y muchos otros escenarios. Puede ser una herramienta muy interesante para que los docentes la apliquen en las aulas de varios niveles educativos (Delgado-Algarra, 2018). Aunque este juego también presenta algunos de los problemas del anterior, ya que está pensado para la diversión y puede hacer que coexistan civilizaciones que nunca tuvieron contactos entre sí o que estuvieron separadas por siglos, por ejemplo, se puede enfrentar a los romanos contra los estadounidenses, por lo que también puede resultar confuso.

Un caso notorio por mezclar fuertemente la ficción con elementos históricos reales es la saga de juegos *Assassin's Creed* (desde 2007), que representan una lucha entre un grupo de asesinos que busca proteger al mundo de los templarios y sus maquinaciones. Los juegos están ambientados en una gran variedad de épocas históricas, como las cruzadas, el renacimiento italiano, la revolución de independencia de Estados Unidos, el periodo de la piratería en el Caribe, la revolución francesa, entre muchos otros, y combina personajes reales muy reconocibles con elementos totalmente hechos con el afán de entretener. Una de las grandes aportaciones que esta serie de juegos tiene es la reconstrucción de las ciudades que se representan en ellos, ya que son de mundo abierto y se permite explorarlas a total libertad, por lo que se recrean escenarios como

Roma, Florencia, Constantinopla o París, de manera muy detallada en sus edificios y arquitectura, por lo que constituyen un vehículo interesante para imaginar estéticamente la memoria de ciudades del pasado, lo mismo ocurre con las vestimentas y objetos de los periodos que se representan, que tratan de ser fieles a las épocas. Sus narrativas siempre construyen arcos argumentales sumamente profundos, lo que hace que los jugadores se coloquen en el papel dentro del juego y puedan interactuar con eventos, personajes y entornos (Bello, 2019). Pero nuevamente, este tipo de títulos son pensados para la comercialización masiva, y no con fines educativos, por lo que al usar la ficción de manera tan marcada se pueden ocasionar visiones incorrectas sobre el pasado.

Un último ejemplo reciente sobre la historia global contenida en videojuegos puede ser el caso de *Call of Duty WWII* (2017), un juego de acción y disparos en primera persona, ambientado en el periodo de la Segunda Guerra Mundial, específicamente en 1944 a partir del desembarco de tropas aliadas en Normandía. En este caso se presentan escenarios reales de conflictos bélicos que sí ocurrieron, a través de personajes ficticios, pero recurriendo a narraciones de veteranos y asesores expertos, ya que según sus creadores la intención del juego es recordar lo sucedido, para que no vuelva a pasar, y buscan usar medios audiovisuales para ejemplificar los horrores de la guerra, al reconstruir digitalmente campos de concentración, con el objetivo de concientizar sobre el Holocausto. Se busca recrear en forma precisa el armamento, los sonidos de estos, la indumentaria y los escenarios de los conflictos, y el propio gobierno de los Estados Unidos presta licencias para el uso de signos (como logos) o diseños de armas (Venegas, 2020). En este caso el juego busca representar elementos reales usando personajes de ficción, pero podría considerarse que no es imparcial en cuanto a la identidad y los valores que refleja, ya que se hace pensando en los signos estadounidenses como los pilares centrales, en una muestra del nacionalismo tan fuerte que pueden contener. La mayoría de los juegos ambientados en guerras modernas tienen esas características, mostrando que también pueden ser instrumentos políticos. Evidentemente, esos son tan sólo algunos ejemplos de la memoria e historia general que circula en ese tipo de medios en forma masiva, ya que hay muchos otros, y también existen videojuegos comerciales que contienen elementos de historia o identidad de distintas partes de América Latina. Por ejemplo, se puede mencionar el caso del título *Chávez* (1994), un juego de peleas fundamentado en el popular boxeador mexicano Julio César Chávez, y en el que se representaban varias cosas del imaginario mexicano, como la ropa o la música. Lo mismo podría decirse del juego *Lucha Libre AAA: Héroes del Ring* (2010), en donde se mostraba la cultura de las peleas mexicanas, y se representaban las máscaras y luchadores reales, como la Parca o el Hijo del Santo. Otro caso es el de *Maluka* (2018), basado en mitos, leyendas y relatos del pueblo Rarámuri del norte de México, es un juego de acción y aventura que recrea

escenarios reales como cascadas y barrancos, pero mezclados con elementos de fantasía, su intención es mostrar a esa cultura tan poco visualizada en el panorama indígena en general, y afianzar elementos de identidad. Por último, podría mencionarse el juego *Arauco Saga* (2019), ambientado en la región de la Araucanía en Chile, usando elementos mitológicos y leyendas para narrar la creación de las tierras del sur por las serpientes Tren Tren y Cai Cai, pero mezclándolo con otros elementos fantásticos alejados de su región, por lo que es algo confuso para los jugadores.

Por supuesto, existen muchos más ejemplos de videojuegos que utilizan comercialmente distintos signos, historias o personajes latinoamericanos, como los de fútbol que usan a populares figuras deportivas como Pelé o Maradona (o muchos otros, como Ronaldinho o Messi), pero son demasiados para nombrarlos a todos en este texto. Lo importante a resaltar es que, a pesar de usar elementos reales de identidad o historia, los videojuegos comerciales no están pensados para la educación, por lo que pueden crear representaciones falsas o estereotipadas sobre lo Latinoamericano. Un ejemplo final sobre eso puede ser el juego *Guacamelee* (2013), de acción y aventura, que mezcla elementos de la lucha libre mexicana con la noche de muertos, pero utilizando representaciones sobre lo mexicano en un tono que podría considerarse desdeñoso, al mostrar pueblos pobres y figuras de personas que no trabajan, entre otras cosas, aunque mencionado que el juego en sí fue bastante popular, ya que resultó en un título de acción y aventura muy atractivo visualmente, con arte colorido y vistoso.

Ejemplos de juegos históricos a través algunos esfuerzos de Serious Games en América Latina

Durante los últimos años se han hecho esfuerzos importantes para trabajar en el desarrollo de *Serious Games* desde América Latina, pensados no en lo comercial, sino directamente en la educación y en la transmisión de elementos de identidad nacional, para competir con la fuerte influencia que se tiene de las modas que vienen desde afuera, como los juegos comerciales mencionados anteriormente, y así ayudar a volver a reconocernos dentro de un mundo sumamente globalizado. Podríamos partir sobre este tipo de ejemplos mencionando el caso del juego argentino *Agentes en el tiempo* (2021), creado en conjunto por la Universidad Nacional de Rosario y la Universidad Nacional de Rafaela, mismo que ganó la convocatoria de proyectos de cultura científica de la Dirección de Articulación y Contenidos Audiovisuales del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación de Argentina. Se trata de un juego que coloca a los usuarios en equipos para simular un viaje en el tiempo para responder interrogantes sobre el presente, usando transversalmente elementos de geografía, biología e historia, y fue diseñado para la

enseñanza a nivel secundaria y como apoyo para los docentes, ayudando a que las aulas contengan elementos interactivos y lúdicos para el aprendizaje. La bioquímica Cecilia Di Capua fue una de las principales responsables del proyecto, argumentando que utilizar estrategias de *Gamificación* puede motivar enormemente a los estudiantes, y el equipo estuvo integrado por químicos, comunicadores, sociólogos, filósofos, ilustradores y programadores. El videojuego inicia con un escenario, una planta potabilizadora tiene un problema y existe riesgo de que la ciudad, representada como Rosario, se quede sin agua, entonces los jugadores tienen que descubrir cuál es la causa, indagar y buscar pistas, por lo que viajan en el tiempo a la época de los pueblos originarios de la región (Chanas), pasando por la república independiente, los años de 1950 y hasta la actualidad. El juego se puede consultar desde dispositivos móviles o la web de la Universidad Nacional de Rosario, y el objetivo es ayudar a formar sentido de comunidad y responsabilidad por medio de la diversión (Universidad Nacional de Rosario, 2023).

Otro caso en Argentina que puede ser destacable recientemente fue la creación de un juego pensado directamente para la enseñanza de la historia llamando *República o muerte* (2022), propuesto y desarrollado por dos estudiantes del Colegio Divina Esperanza en la región de Itapúa, llamados Sebastián Álvarez y Leonardo Gómez, mismo que fue parte de un concurso de ciencias organizado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONICET), en el que obtuvieron el tercer puesto. La intención era crear material didáctico de apoyo para las clases de historia, que frecuentemente son aburridas, para que sean más personales e interesantes por medio de las ventajas que ofrecen los videojuegos. Está ambientado en el periodo de la independencia nacional, y se puede interactuar con héroes, eventos y problemáticas de la época, fue probado entre los alumnos del propio colegio, con la aprobación de los profesores, y fue muy exitoso, tanto que se plantó la posibilidad de replicar la estrategia para enseñar historia de países vecinos como Paraguay (Última Hora, 2022).

Ese tipo de esfuerzos organizados por instituciones nacionales son una de las principales estrategias utilizadas en América Latina para aprovechar a esas tecnologías lúdicas digitales en el fomento de la historia e identidad nacional, pero no la única, ya que también empresas privadas, en conjunto con instituciones de educación, han desarrollado juegos gratuitos pensados para la enseñanza de la historia. Por ejemplo, recientemente en Chile, el Colegio Francisco Miranda (ubicado en Santiago) en conjunto con la empresa local Pitru Games crearon un videojuego llamado *La última frontera, juego histórico* (2017), supervisado por el profesor en historia Néstor Castillo, con la intención de aprender en forma interactiva sobre los pueblos originarios, haciendo especial énfasis en los Mapuches y su interacción con los españoles al momento del periodo colonial chileno. El juego se desarrolló como una aplicación gratuita para móviles, y fue probado en las instalaciones del propio colegio, pensado como

herramienta didáctica para docentes, en la que los estudiantes pueden descubrir elementos históricos por medio de explorar causas y efectos en los procesos de colonización, además, el juego contiene importantes elementos y signos de la cultura Mapuche por lo que también busca visibilizar la identidad nacional de los pueblos originarios. El reconocido compositor chileno Manuel García fue el encargado de hacer la música del juego, conteniendo elementos autóctonos de sonidos tradicionales para ayudar a crear esa relación con la identidad. El juego tuvo tanto éxito que la Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica de Chile les otorgó recursos para que se pusiera como descarga gratuita (Nodal, 2017).

Por supuesto, también se han hecho esfuerzos directamente por parte de las instituciones gubernamentales para el desarrollo de material didáctico usando videojuegos, patrocinando a compañías profesionales. Por ejemplo, se puede mencionar el caso del juego *Dirty Wars – September 11* (2020), que fue producido y financiado por el Fondo Audiovisual del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile, y está ambientado en el periodo de la dictadura militar de Augusto Pinochet, con lo cual buscan atraer la atención sobre esa época tan convulsa y compleja de la historia nacional. El principal objetivo es el de concientizar sobre el Golpe de Estado contra el gobierno de Salvador Allende, así como la represión y la persecución política que se sufrió en amplios sectores de la sociedad. En el juego se usa sigilo, estrategia y clandestinidad para sobrevivir, lo que ayuda a ponerse en el papel de las víctimas, además, el juego contó con el apoyo de relatos verídicos para ofrecer reconstrucciones más reales sobre los escenarios, aunque es importante resaltar que por respeto a las víctimas los protagonistas del juego son ficticios. El título se puede descargar para computadores, pero en esta ocasión no es gratuito, ya que se debe adquirir por medio de sitios de paga como la plataforma online Steam, pero sin duda es un juego crítico y provocador, para tratar de que no se olviden los horrores de la dictadura en ese país (TelesurTV, 2020).

Recientemente en Ecuador también se han implementado estrategias digitales para ayudar al fomento del patrimonio histórico, ya que un equipo de cinco arqueólogos e historiadores, dirigido por Carlos Espinoza, profesor de la Universidad de San Francisco de Quito, desarrolló un juego titulado *Quito 1532* (2023), para ser exhibido en el Museo de Arte Precolombino Casa del Alabado, en la capital del país, con el cual los usuarios pueden interactuar y aprender. El contenido está ambientado en la resistencia del pueblo Inca ante la conquista española, y coloca a los jugadores en el papel de un guerrero que tiene que cumplir misiones de búsqueda dadas por el popular líder Rumiñahui, en el juego se reconstruyen en 3D objetos y escenarios arqueológicos, dando información detallada de cada aspecto de ellos, y mostrando imágenes de lo que hoy es la ciudad de Quito entre 1450 y 1570; se usaron tecnologías de sistemas de información geográficos para la reconstrucción de mesetas y paisajes. El objetivo central del

juego es realizar un ejercicio de salvaguarda de la memoria de héroes locales del pasado prehispánico, para preservar la identidad nacional, y al estar en un museo se busca que pueda ser accesible para la mayor cantidad posible de personas (Primicias, 2023).

Uno de los gobiernos más involucrados en la creación de videojuegos históricos educativos en los últimos años es el de México, a través de su Instituto Nacional de Antropología e Historia en conjunto con su Centro de Cultura Digital, ya que desde 2019 organizan un evento anual llamado Mini Game Work Jam, enfocado en la conservación del patrimonio arqueológico e histórico, con el objetivo de atraer a desarrolladores y universidades para la elaboración de juegos digitales que ayuden a preservar la memoria del país, para luego ponerlos en sus plataformas de internet de acceso gratuito. Por ejemplo, en la edición inaugural de 2019 la temática estaba enfocada en la creación de juegos que tuvieran que ver con el pasado Maya, específicamente con la reconstrucción del sitio arqueológico de Palenque y la tumba de Pakal el Grande, que gobernó durante el siglo VII de nuestra era, y produjeron siete juegos en total. Para la edición de 2020 el primer lugar del concurso lo obtuvo un juego llamado *Andamios y restauradores* (2020), inspirado en los daños que sufrió la catedral metropolitana de la capital del país por el fuerte sismo de 2017, se trataba de reconstruir el edificio, usando materiales adecuados y repasando su historia general, como su fundación, funciones y los diferentes eventos que han tenido lugar en ella; en ambos casos se puede apreciar la intención de usar elementos lúdicos para reafirmar la identidad nacional (Gobierno de México, 2020).

Para la edición del 2021 se enfocaron en la creación de juegos que tuvieran que ver con la paleontología, para mostrar que el pasado en el territorio que hoy es México es mucho más antiguo y complejo que meramente la historia nacional, en donde destacó un juego llamado *La guerra de los fósiles* (2021), en el que los jugadores interpretaban a un equipo de exploradores del siglo XIX para simular las primeras excavaciones sobre creaturas prehistóricas que ocurrieron en el país, y enfrentarse a dificultades como salteadores de caminos, falsificación y robos de piezas (ITCH.IO, 2021). Para 2022 gracias a la participación directa de expertos del Instituto Nacional de Antropología e Historia se hizo posible la producción de un juego llamado *J Cheemnáa, aventura en el arrecife Alacranes* (2022), ambientado en los desafíos de protección y conservación de naufragios históricos en los arrecifes mexicanos de Yucatán, por medio de un ejemplo práctico, con el objetivo de concientizar no sólo sobre el pasado sino también sobre la protección a la naturaleza; el juego obtuvo el primer lugar del concurso internacional Ocean Hackathon de ese año, organizado en Francia (INAH, 2022).

Para la última edición de ese evento, celebrado recién en 2023, los esfuerzos se centraron para concientizar sobre el tráfico ilícito de bienes culturales, y uno de los juegos que más destacó fue *El enigma de Ixthel* (2023), ambientado en el pasado Maya por medio de leyendas y mitología,

en donde los jugadores se ponían en el papel de protectores de la cultura y tenían que resguardar los artefactos sagrados de la diosa de la luna y el amor, Ixthel, en el sitio arqueológico de Cuzamil (hoy Cozumel), por medio de la resolución de acertijos que tenían que ver con la historia y la región, así como armando estrategias para evitar el robo de esos tesoros del pasado, principalmente códices; se simulaba un mundo repleto de belleza, templos antiguos y misterios, con narrativa fascinante y personajes memorables (INAH, 2023).

Por supuesto, muchos otros juegos comerciales con financiamiento público se han usado en las aulas mexicanas para la enseñanza de la historia y la preservación de la identidad nacional, sobre todo pueden resaltarse algunos esfuerzos hechos en el bicentenario de la independencia de México en 2010, como el juego *Bicentenario 2010: los héroes de México* (2010) hecho por la compañía Neggi Studios, y también el título *Independencia de México. La lucha por la libertad* (2010), hecho por la empresa Barro Negro, en ambos ejemplos se destacaban figuras heroicas como Miguel Hidalgo, caracterizado como el padre de la patria, y pueden adquirirse en dispositivos móviles (González Manrique, 2017). Pero a diferencia de los juegos hechos por el Instituto Nacional de Antropología e Historia, que son de acceso gratuito, estos no están pensados necesariamente para reflejar la realidad, sino únicamente para dar discursos políticos de identidad nacional y reafirmar la cuestión de ser mexicano con motivos de las fiestas patrias, mostrando el uso estratégico y hasta político que se le puede dar a esos medios si no se tiene cuidado con ellos.

Un último ejemplo en el espacio de América Latina podría ser el caso de Perú, ya que desde 2014 han existido esfuerzos para desarrollar videojuegos que contengan elementos de enseñanza de la historia. Particularmente podríamos referirnos al caso de *1814: La Rebelión del Cusco* (2014), desarrollado por el Grupo AVATAR PUCP (de investigación en tecnologías educativas) de la Pontificia Universidad Católica del Perú, en Lima, que combina el rol y la acción en tiempo real para recrear los escenarios de las revueltas de 1814 ocurridas en ese país en el contexto de su independencia nacional. El juego contiene cinemáticas y diapositivas para ayudar a la narrativa, y para ganar se debe lograr tomar la Audiencia de Lima de las manos del Gobernador Pardo, reclutando soldados y provisiones para los héroes Mateo Pumacahua y los hermanos Angulo. Al ser un medio universitario se pudo poner en práctica al momento de su creación con un total de 561 estudiantes, unos usando el juego digital y otros tomando clases de historia tradicional, y al final por medio de una prueba se comprobó que la interactividad y los elementos lúdicos ayudaron a una mejor retención de información, ya que se obtuvieron mejores resultados por parte de quienes usaron el juego, pero eso no quiere decir que se pueda generalizar en que el uso de esas tecnologías mejora mucho en los procesos de enseñanza para todas las personas, únicamente se muestra que lo lúdico efectivamente puede ser una

herramientas valiosa para los docentes y ayudar a diversificar los contenidos de una materia (Evaristo Chiyong, Navarro Fernández, Vega Velarde y Nakano Osores, 2016).

Por lo tanto, se refuerza la noción de que ese tipo de artefactos no sirven solamente para el entretenimiento, sino que son multifacéticos, son dispositivos que pueden contener y circular cultura en forma muy eficiente, por lo que cada vez más se les considera como un recurso pedagógico serio, pero que debe ser tomado con cuidado, diferenciando apropiadamente a los *Serious Games* de los juegos comerciales, ya que unos son hechos por expertos, sin fines de lucro y para ayudar a aprender historia, y otros son hechos meramente para vender y entretener, y también están los que existen entre medio, los que tienen apoyos gubernamentales pero son comerciales, sin el soporte o consulta de instituciones educativas y culturales, por lo que pueden ser confusos, ya que pueden contener únicamente discursos políticos de legitimidad, entre otras cuestiones. Reafirmando que sólo los serios, hechos bajo la guía de expertos, instituciones educativas y culturales, pueden ser considerados como herramientas útiles en las aulas, teniendo clara esa distinción se puede evitar seguir creando imágenes erróneas del pasado por medio de los videojuegos.

La estrategia usada para crear nacionalismos por medio de esos medios es evidente, ya que funcionan como dispositivos de verdad que hacen circular ideas, en este caso héroes o momentos históricos para reafirmar la identidad. Por nacionalismo se puede entender una forma de identificación por medio de la ideología, que a su vez son conjuntos de ideas normativas y creencias colectivas en referencia al lugar de pertenencia y sus signos, líderes e instituciones, lo que genera un sentido de “nosotros y los otros”, y que en casos extremos puede llevar a la xenofobia contra quienes no pertenezcan a la nación, por lo que el término tiene connotaciones negativas que pueden servir para justificar patriotismos e incluso odio, entre otras cosas (García-García, 2022). El nacionalismo genera identidad nacional, misma que debe ser entendida como el sentimiento de pertenencia a una nación, su territorio, sus signos, su cultura, su idioma y sus modos de vivir, por lo que forma parte esencial de la construcción ciudadana y se busca reproducir en todos los individuos desde la infancia, por medio de dispositivos como la escuela y la familia, volviéndose parte fundamental de quién es una persona y cómo se comporta ante otros y ante el mundo (Delgado y López Facal, 2021).

Entonces, como se pudo apreciar con el análisis a los ejemplos de los juegos que se presentaron, casi todos los discursos contenidos en ellos iban enfocados directamente en exaltar diversas nociones de identidad nacional, al hacer referencia constantemente a personajes o signos patrios; lo mismo que las propias escuelas, que llevan aplicando esas estrategias desde hace décadas, para crear pertenencia y reproducir valores. Por ello se puede considerar que efectivamente los videojuegos serios pueden ser herramientas valiosas para la educación

histórica y la formación de identidad, ya que circulan referencias sobre ella y hacen que los jugadores aprendan de forma interactiva sobre su pasado nacional. Igualmente, tendríamos que considerar que los juegos comerciales hacen lo mismo, sólo que ellos no se preocupan por crear identidades nacionales para la preparación ciudadana, y más bien pueden enfatizar algunas cuestiones negativas de los nacionalismos, por ejemplo, se podrían observar los casos de los juegos de guerra que se mencionaron, que exaltan figuras patrióticas y crean enemigos. Por lo que la distinción entre ambos debe ser clara.

Comentarios finales

Históricamente la tecnología siempre ha sido mirada con sospechas, ya que muchas veces desplaza el trabajo de algunos sectores de la sociedad, pero también incrementa los sistemas productivos, o ayuda a mejorar el nivel de vida, al proveer confort, pero al mismo tiempo puede incrementar la desigualdad social, ya que su acceso no siempre es el mismo para todos, por lo que siempre ha existido una dinámica de aceptación y negación de los aparatos tecnológicos al insertarse por primera vez en las sociedades. Eso les ocurrió a máquinas como la radio, la televisión, la computación y recientemente también a los videojuegos, ya que durante las primeras décadas de su masificación a nivel global (décadas de 1970 y 1980) únicamente se les vio como medios de entretenimiento, inclusive como algo peligroso que podía generar vicio y conductas incorrectas por sus contenidos violentos. Pero en realidad son mucho más complejos que eso, ya que la tecnología es social y por sí misma no dicta el cambio o los comportamientos, más bien pueden ser dispositivos ideológicos, políticos y contener y reproducir cultura en forma sumamente efectiva, al ser interactivos e inmersivos a niveles que el cine no puede lograr.

Por lo tanto, durante los últimos años se les ha redimensionado como herramientas pedagógicas sumamente interesantes, que cada vez están más presentes en un mayor número de aulas a lo largo del mundo y son desarrollados específicamente por grupos de expertos para que estén enfocados en la enseñanza, en lo que ahora se denomina como *Serious Games*. Sus usos son muy variados, por las enormes posibilidades de simulación, narrativa e interacción que pueden contener, por lo que pueden ayudar a los procesos educativos relacionados con la lógica, las matemáticas, la medicina, la terapia psicomotriz y, por supuesto, con la historia y la identidad. En este trabajo se mostraron algunos juegos comerciales sumamente exitosos que han formado imágenes sobre el pasado que son consumidas por millones de personas en todo el mundo, por ejemplo, sobre la Edad Media o sobre la Segunda Guerra Mundial, y muchos de ellos son usados en aulas como apoyo para la educación, sin embargo, como se mostró, muchos de los juegos comerciales únicamente tienen el interés de ser entretenidos, para vender más, por lo que

sus contenidos tienen que ser tomados con extremo cuidado a la hora de representar la realidad, ya que en muchas ocasiones no contienen datos precisos o los mezclan con ficción, por lo que pueden generar visiones erróneas del pasado.

De ese tipo de juegos comerciales hay que cuidarse, sí es que se piensan utilizar como herramientas lúdicas digitales para la enseñanza de la historia, por lo que los docentes siempre deben informarse con antelación sobre quiénes los desarrollaron y con qué intenciones lo hicieron. Empero, es por eso que también se mostraron muchos ejemplos de los *Serious Games* que se han desarrollado en diversos países de América Latina durante los últimos años y que han constituido esfuerzos realmente interesantes, en ocasiones por parte de los gobiernos nacionales y en otras por parte de universidades, e inclusive en conjunto con estudios privados desarrolladores de juegos. En los casos que se mostraron a lo largo del texto se pudo observar que la principal intención del uso de ese tipo de tecnologías casi siempre tiene que ver con la salvaguarda de la identidad nacional, al construir historias interactivas que rescatan la mitología y leyendas, sobre todo las prehispánicas, o bien trabajan sobre la conformación de los Estados-nacionales por medio de la exaltación de sus independencias y sus héroes, sus batallas, sus orígenes, sus símbolos y sus signos, y al ser gratuitos en la mayoría de los casos pueden aplicarse a las aulas sin mayores dificultades. Por supuesto, es importante mencionar que este tipo de juegos serios deben ser creados por equipos de expertos para garantizar su calidad, pero no únicamente por historiadores, sino también por arqueólogos, biólogos, ingenieros, programadores e inclusive publicistas, entre otros, para tratar de que sea lo más interactivo y atractivo posible, al mismo tiempo que eficaz en transmitir conocimientos lo más aproximado a la realidad que sea posible, por lo que el acercamiento de la historia con otras disciplinas debe seguir incrementándose.

Con los ejemplos de Argentina, Chile, Ecuador, México y Perú se puede apreciar que los videojuegos creados específicamente para la enseñanza de la historia también pueden servir como herramientas políticas, ya que se usan para reafirmar la identidad nacional desde posturas oficiales. Pero esa identidad hoy en día también se encuentra enmarcada dentro de un contexto que esta más interconectado hacia lo global, como se comentó al inicio del texto, en una pluralidad de identidades. Entonces, podríamos considerar que la enseñanza de la historia oficial, implementada y transmitida por dispositivos estatales, en muchos sentidos se sigue tratando de reproducir discursos nacionalistas, pero usando nuevas tecnologías en forma tal que compitan con los discursos que vienen desde afuera. Por ello hay cada vez un mayor interés por parte de los gobiernos y de las universidades en desarrollar videojuegos educativos históricos, no sólo en América latina, sino en todas partes, para mantener vivos a los Estados-nacionales en un mundo global, y para rescatar del olvido a las tradiciones autóctonas de cada región, sobre

todo pensando en lo indígena, así como para seguir fomentando la formación ciudadana del siglo XXI, al crear nociones de identidad, sólo que ahora interconectada. Es por ello que resultan sumamente interesantes los esfuerzos en nuestra región, ya que los videojuegos no nacieron en ella, pero sin duda se han aprovechado en los últimos años como una estrategia bastante atractiva para tratar de generar más interés por lo nacional.

Por supuesto, esta reflexión únicamente buscaba mostrar que efectivamente hoy en día existen preocupaciones amplias por la producción seria de contenidos históricos en formatos digitales, y que se han constituido en importantes esfuerzos a nivel nacional en muchos escenarios, y América Latina no se ha quedado al margen de esos procesos, ya que ahora no es únicamente consumidora de videojuegos, sino que cada vez se producen más dentro de la región. Lo que queda claro es que se deben seguir desarrollando videojuegos dirigidos por expertos y enfocados en escenarios históricos con objetivos educativos, para que se combata el estigma que aún se tienen sobre esos medios de entretenimiento masivo, ya que sin duda pueden ser herramientas pedagógicas muy atractivas, y lo único que se necesita para que compitan en mejores condiciones con los juegos comerciales sería que tuvieran mayor difusión por parte de los gobiernos y universidades que los crean, ya que muy pocos los conocen.

Inclusive, podría proponerse que los *Serious Games* que son hechos directamente por los Estados e instituciones de educación superior se promocionen en las escuelas y programas públicos de todos los niveles en forma oficial, para tratar de integrarlos paulatinamente a los programas de estudios en la mayor medida posible, o las universidades podrían realizar campañas para dar a conocer sus productos en forma mucho más extendida; algo parecido a lo que ha hecho la Biblioteca Nacional de España en materia de conservación de videojuegos producidos en ese país, ya que desde 2023 se pide por ley que se les envíe una copia a ellos para su resguardo.

Para terminar, debemos aclarar que no se buscaba agotar la temática, más bien abrir interrogantes sobre qué tipos de tecnologías se incorporan al sector educativo en la actualidad, ya que los videojuegos son muy efectivos y como se mostró hay muchos esfuerzos recientes en América Latina, pero son sólo una de las herramientas en un mundo que pareciera acelerarse cada vez más, por ejemplo, como con la incorporación de las IA, lo que podría cambiar drásticamente el panorama sobre la enseñanza de la historia a nivel global en los años que vienen.

Bibliografía

- Aragón Carretero, Y. (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14(2), 97-103.
- Bello, R. S. (2019). História e Memória em Assassin's Creed (2007-2015), *Revista Tempo e Argumento*, 11(27), 304-339.
- Cavieres Figueroa, E. (2018). Transformar el círculo vicioso y construir el virtuoso: Estado, educación, ciudadanía. En Eduardo Cavieres Fernández y Eduardo Cavieres Figueroa (edit.), *Tensiones entre Estado y ciudadanía. Repensando espacios, significaciones y tiempos* (pp. 11-24). Universidad de Playa Ancha.
- Cavieres Figueroa, E. (2020). En perspectiva: la transición presente-futuro, ¿rompiendo o continuum? En Eduardo Cavieres Figueroa y Pedro Pérez Herrero (coords.), *Historia y prospectiva* (pp. 21-26). Universidad de Alcalá.
- Chinchilla, P. (coord.) (2010). *Procesos de construcción de las identidades en México. De la historia nacional a la historia de las identidades, Nueva España, siglos XVI-XVIII*. Universidad Iberoamericana.
- Conway, S. y DeWinter, J. (edit.) (2016). *Video Game Policy. Production, distribution and consumption*. Routledge.
- Damaševicius, R.; Maskeliu, R. y Blažauskas, T. (2023). Serious Games and Gamification in Healthcare: A Meta-Review. *Information*, 14(2), 1-31.
- Delgado-Algarra, E. J. (2018). Enseñanza de la historia y compromiso ciudadano a través de los videojuegos Civilization VI y Stardew Valley: cómo seleccionar e integrar los videojuegos en el aula. *CLIO. History and history teaching*, 44, 1-8.
- Delgado, A. y López Facal, R. (2021). *Sobre educación e identidad nacional*. Campo Abierto, 40(3), 277-291.
- Egenfeldt-Nielsen, S.; Meyer, B. y Holm Sørensen, B. (edit.) (2011). *Serious Games in Education. A global perspective*, AARHUS University Press.
- Evaristo Chiyong, I.; Navarro Fernández, R.; Vega Velarde, V. y Nakano Osore, 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.
- García Fernández, G. A. (2022). ¿Qué historia enseñar y para qué? *Historia, educación y formación ciudadana. Estudios de caso: Chile y España (2016-2017)*. Universidad de Alcalá.
- García-García, J. (2022). Batallas de la mente. Visiones del nacionalismo después de la II Guerra Mundial. *Eirene. Estudios de Paz y Conflictos*, 6(10), 71-100.

- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Aljibe.
- Gobierno de México. (11 de diciembre de 2020). *Desarrollan videojuegos sobre conservación del patrimonio histórico*. <https://www.gob.mx/cultura/prensa/desarrollan-videojuegos-sobre-conservacion-del-patrimonio-historico?idiom=es-MX>
- González Manrique, M. J. (2017). Los videojuegos del bicentenario de la independencia de México. Usos y abusos de la identidad, el héroe y la historia. *Antropología Experimental*, 17(1), 305-324.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- INAH. (21 de diciembre de 2022). *Con colaboración del INAH, piloto de videojuego sobre conservación del patrimonio subacuático gana el Ocean Hackathon 2022*. <https://www.inah.gob.mx/boletines/con-colaboracion-del-inah-piloto-de-videojuego-sobre-conservacion-del-patrimonio-subacuatico-gana-el-ocean-hackathon-2022>
- INAH. (24 de agosto de 2023). *Mini Game Work Jam Fest 2023, jornada de videojuegos sobre conservación y restauración de bienes culturales*. <https://www.inah.gob.mx/boletines/mini-game-work-jam-fest-2023-jornada-de-videojuegos-sobre-conservacion-y-restauracion-de-bienes-culturales>
- ITCH.IO. (15 de marzo de 2021). *Convocatoria Paleonto Jam Virtual - Mini Game Work Jam de Conservación del Patrimonio Paleontológico*. <https://itch.io/jam/mini-game-work-jam-paleonto-jam>
- Jiménez Alcázar, J. F. (2020). La interacción del videojuego en las aulas universitarias: educación e Historia. *REIRE. Revista de Innovación e Investigación en Educación*, 13(1), 1-17.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al consejo de Europa*. Anthropos y Universidad Autónoma Metropolitana.
- Mugueta, I.; Manzano, A.; Alonso, P. y Labiano, L. (2015). Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires. *DIM. Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, 32(1), 1-13.
- Nodal. (27 de julio de 2017). *Desarrollan en Chile un videojuego para aprender historia del pueblo Mapuche*. <https://www.nodal.am/2017/07/desarrollan-chile-videojuego-aprender-la-historia-del-pueblo-mapuche/>
- Ocampo-Pazos, W.; García-Abad, J.; Macas-Macías, Á., Carrasco-Ramírez, F. y Centeno-Lara, J. L. (2020). Videojuego Educativo para el pensamiento lógico-matemático en educación básica: Revisión sistemática de literatura. *RISTI. Revista Ibérica de Sistemas Tecnológicos de Información*, 31(1), 513-531.

- Primicias. (30 de mayo de 2023). *El primer videojuego arqueológico que muestra a Quito en 1532*. <https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/videojuego-historia-quito-arqueologia/>
- Rico García, Ma. M. y Agudo Garzón, J. E. (2016). Aprendizaje móvil de inglés mediante juegos de espías en Educación Secundaria. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(1), 121-139.
- Rodríguez Herrejón, G. F. (2022). *Videojuegos y cultura de masas a finales del siglo XX. Un ejemplo a través de su introducción en dos ciudades de América Latina: Morelia y Valparaíso de 1985 a 2000*. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- Sánchez Begoña, P. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Revista Comunicar*, 19, 114-119.
- Telesurtv. (07 de septiembre de 2020). *Crean videojuego que ilustra la historia de la dictadura en Chile*. <https://www.telesurtv.net/news/chile-crean-videojuego-ilustra-historia-dictadura-20200907-0059.html>
- Última Hora. (26 de noviembre de 2022). “*República o muerte*”: Estudiantes crean videojuego para enseñar sobre historia. <https://www.ultimahora.com/república-o-muerte-estudiantes-crean-videojuego-ensenar-historia-n3035689>
- Universidad Nacional de Rosario. (26 de abril de 2023). *El videojuego educativo*. <https://unr.edu.ar/el-videojuego-educativo/>
- Venegas, A. (2020). El videojuego histórico como forma de memoria. *Revista de Historiografía*, 34, 347-368.
- Vito Paredes, J. (2023). Hacia una Teoría de la Historiografía binacional para el abordaje de la Historia supranacional regional-continental del cono sur americano. En Miguel Ángel Gutiérrez López y Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón (coords.), *Formas de ver y escribir la historia. Experiencias y preocupaciones historiográficas contemporáneas* (pp. 14-35). Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

Recepción: 15/03/2024

Evaluado: 21/09/2024

Versión Final: 25/10/2024