

CUADERNOS DEL ISTeC

sociedades / territorios / culturas

Horizonte 2030 en la Educación Superior Aprendizaje con videojuegos

Gerardo Rodríguez
Javier Chimondeguy
Patricio Rodríguez

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA

Esp. Alfredo Remo Lazzeretti
Rector

Ab. Silvia Berardo
Vicerrectora

FACULTAD DE HUMANIDADES

Dr. Enrique Andriotti Romanin
Decano

Esp. Gladys Cañueto
Vicedecana

Dr. Luis Porta Vázquez
Secretario de Investigación y Posgrado

Dr. Federico Lorenc Valcarce
Director del ISTeC

CUADERNOS DEL ISTeC

Sociedades / Territorios / Culturas

ISSN 2953-433X

Director: Dr. Federico Lorenc Valcarce

Comité científico: Dra. Valentina Ayrolo, Dra. Mariana Foutel, Dra. Mónica García, Dr. Salvio Martín Menéndez, Dr. Gerardo Rodríguez, Dra. Silvia Sleimen

Comité de redacción: Dra. Paula Bedin, Dr. Adriano Furlan, Dr. Francisco Ramallo, Dra. Cintia Rodrigo

Dirección postal: Dean Funes 3350, Mar del Plata, Provincia de Buenos Aires, Argentina (CP 7600)

Dirección electrónica: istec@mdp.edu.ar

N.º 4 : marzo 2023

© Del texto: sus autores

© De la edición: ISTeC

Cita sugerida: Rodríguez, G., Chimondeguy, J. y Rodríguez, P. (2023). *Horizonte 2030 en la Educación Superior. Aprendizaje con videojuegos*. Cuadernos del ISTeC N.º 4, septiembre 2023, Universidad Nacional de Mar del Plata.

Horizonte 2030 en la Educación Superior

Aprendizaje con videojuegos

Gerardo Rodríguez

CONICET – CIEsE, ISteC, FH, UNMdP

Javier Chimondeguy

CONICET – CESAL, CIC/UNICEN – FH, UNMdP

Patricio Rodríguez

FH, UNMdP

Introducción

El auge de las tecnologías ha marcado, innegablemente, los modos de comportamiento de las sociedades actuales, a punto tal que asistimos a un verdadero cambio de época en el que los medios de ocio, estimulados por el proceso de digitalización, impactan también en las modalidades de acceso al conocimiento histórico y en el universo de la expresión cultural, por lo que su aprehensión se ve amplificada de las más diversas formas (Jiménez Alcázar, 2012).

Sin ir muy lejos, y para tomar como ejemplo un caso paradigmático, las circunstancias en torno a la COVID 19 durante 2020 y 2021 –pandemia, aislamiento, distanciamiento físico, uso de barbijos o mascarillas, avances en la producción de vacunas– generaron un contexto de excepción y una nueva normalidad histórica para sujetos y sociedades, que se vieron obligados a reinventarse en sus ritmos vitales: personas anómicas y descontento social, imagen pública forzada (indumentaria y accesorios para cuidar la salud), comportamientos regulados (toser y estornudar por decreto) y relaciones sociales alteradas (distanciamiento social y cuarentena) son las pinceladas de un cuadro global que no olvidaremos durante mucho tiempo.

En ese contexto, las tecnologías de la información y la comunicación (TICs), aunque no eran nuevas, invadieron todas las esferas relevantes de la vida humana: el trabajo, el esparcimiento, la escuela y hasta la familia. No hay precedentes de un impacto tan profundo y tan rápido del uso de las tecnologías modernas en el seno de la vida social y personal como fue, en este tiempo, el de Internet y los dispositivos electrónicos que nos permiten, a la vez, estar juntos, sin perder la sociabilidad y la afectividad y estar separados, al menos corporalmente, para no contagiarnos o afectar nuestra salud.

Pese a los distanciamientos exigidos por las nuevas normalidades, apostamos por mantener los vínculos sociales, que tanto fomentamos como docentes e investigadores.

En primer lugar, rebatimos la idea de que trabajamos aislados y solos: en ningún campo científico es posible hoy trabajar en soledad, ni siquiera en las disciplinas humanísticas. Esto es así porque todo conocimiento nuevo se asienta sobre conocimientos previos, ya sea para ratificarlos o para refutarlos: en ambos casos, para seguir adelante en la construcción de saberes; además, porque nadie investiga ni enseña para sí mismo: toda acción académica tiene como objetivo llegar a la comunidad científica y, desde allí, a la sociedad toda.

En segundo término, si bien las fuentes escritas son el principal insumo de nuestras pesquisas, nuestros útiles han dejado de ser la pluma y el papel, y utilizamos, como el resto de los mortales, las herramientas informáticas y digitales: computadoras, discos de almacenamiento, impresoras, escáneres, recursos on-line (*thesauri*, atlas, diccionarios, bibliografía especializada, plataformas varias, programas específicos y

muchos etcéteras). También gran parte de los resultados de nuestro trabajo son productos digitales: libros, videos, imágenes, diseños audiovisuales, entre cada vez más posibilidades virtuales.

Y, sin embargo, nuestro destinatario final, el depositario de nuestros esfuerzos, es siempre la persona real: los estudiantes de nuestras aulas, los discípulos en nuestras investigaciones, los miembros de la comunidad científica y los seres que componen nuestras sociedades, múltiples y diversas, que acceden a nuestras propuestas desde distintos lugares sociales y con motivaciones muy disímiles, muchas veces bastante alejadas de las que tenemos los medievalistas (Miranda, Rodríguez & Jiménez Alcázar, 2023).

Por ello, en ese flujo de visiones, informaciones y comunicaciones, constante e impetuoso, que ya es propio de la vida contemporánea, nos preguntamos sobre los marcos teóricos, las formaciones académicas, los recursos metodológicos y los modelos educativos que se ponen en función cuando se interpretan las fuentes históricas, literarias e iconográficas de aquella época con las herramientas y las mentalidades de nuestro tiempo y, en especial, con la finalidad de volcarlas en formatos y soportes propios de la era digital, que constituyen la gran mayoría de los consumos culturales actualmente o en el desarrollo de una clase.

En este trabajo proponemos los resultados de una experiencia de aprendizaje con videojuegos, desarrollada en la asignatura Historia Universal General Medieval, del Área de Historia Universal, del plan de estudios vigentes para el Profesorado y la Licenciatura en Historia, carreras ofrecidas por el Departamento de Historia de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata, República Argentina, durante el primer cuatrimestre de 2023.

En nuestro caso, priorizamos videojuegos para jugar fuera de clase, complementando la información brindada por las fuentes seleccionadas, el manual de cátedra y las lecturas obligatorias compartidas. Además de los videojuegos históricos recurrimos a juegos serios y a juegos *indies* vinculados con las pandemias, históricas, actuales y postapocalípticas.

La implementación de este modelo se ha visto favorecida por las potencialidades que la Web 5.0 ofrece para la búsqueda, creación, publicación y sistematización de los recursos a través de internet, abriendo así las posibilidades para el proceso de enseñanza-aprendizaje y alterando los roles tradicionales que docentes y estudiantes poseen y por las necesidades de educar virtualmente planteadas por la pandemia del coronavirus.

En el dictado de nuestra materia, utilizamos las encuestas para tener conocimiento de primera mano referido tanto a los saberes previos como a la identificación de obstáculos y dificultades, tanto en el aprendizaje como en los medios técnicos con que contaban para cursar la materia.

El trabajo de los profesores previo a la realización de la clase es muy importante, pues el tiempo se libera para que se pueda facilitar la participación de los estudiantes en el aprendizaje activo a través de preguntas, discusiones y actividades aplicadas que fomentan la exploración, la articulación y aplicación de ideas. Por todo ello, la

formación permanente del profesorado es imprescindible en el desarrollo de la “clase invertida”, al igual que en todos los procesos educativos donde se empleen las TICs.

En nuestro caso, resultó fundamental el trabajo en equipo de todos los integrantes de la cátedra, lo que permitió avanzar sobre la jerarquización de contenidos, la necesidad de una selección minuciosa en función de la virtualidad y del fomento de prácticas de lectura de fuentes, cartografías y datos estadísticos.

Los estudiantes se convierten en el protagonista del proceso de aprendizaje. Adquieren un papel activo, ya que tienen la responsabilidad de su aprendizaje de forma participativa, autónoma, comunicativa y colaborativa.

En los chats, compartir tanto las experiencias como *gamers* así como lectura de la bibliografía resultó fundamental para esta construcción activa y colectiva de los aprendizajes.

En estos ámbitos digitales de educación y socialización, el conocimiento se construye mediante la búsqueda de información, la presentación sintética de la misma, integrando conocimientos históricos con competencias de comunicación, indagación, pensamiento reflexivo, resolución de problemas.

En nuestro caso, además de los videojuegos que proponíamos ellos tenían la posibilidad de ofrecer sus alternativas. Incluso algunos estudiantes promovieron la inclusión de juegos de mesa como forma de conocer los tiempos medievales y otros consideraron viable realizar experiencias de gamificación.

En el aula, al comienzo de la clase, tiene preguntas concretas en su mente para dirigir su aprendizaje. Durante la clase, participa y colabora en el grupo en la realización de actividades prácticas propuestas por el docente. Los estudiantes interactúan entre sí, y se ayudan mutuamente. Son competentes en el trabajo en equipo y colaborativo.

La metodología utilizada posibilitó:

- Disponer de mayor tiempo en las clases: es necesario que los docentes rediseñen sus clases, es decir, que el tiempo efectivo en ellas sea un aspecto motivante y atractivo para el alumno, lo cual lo impulse a aplicar todos aquellos conocimientos adquiridos en casa.
- Proponer alternativas a una educación tradicionalista centrada en la simple transmisión de conocimientos, se promueve ir más allá y ofrecer nuevas experiencias educativas a las nuevas generaciones.
- Aumentar el nivel de compromiso y participación.

Las herramientas que se pueden utilizar en el aula invertida son múltiples y variadas. A continuación, se hace una síntesis de algunas de las herramientas más utilizadas en este modelo de enseñanza-aprendizaje que han sido clasificadas sobre la base de su utilidad dentro del aula invertida.

1. Incorporación de contenidos digitales en la Educación Superior

Como docentes, investigadores y extensionistas universitarios tenemos el desafío de enseñar a las nuevas generaciones a conocer el pasado y a pensar históricamente, a partir de la comprensión de los tiempos medievales como saber disciplinar, incorporando la virtualidad promovida por el *Informe Horizon* e impuesta por la difusión del coronavirus, que han motivado cambios en la educación superior, vinculados con la incorporación de las innovaciones tecnológicas y la amplia oferta de contenidos digitales. Nos encontramos ante un verdadero cambio de épocas, dado que los alumnos se relacionan con estos ámbitos de manera mucho más natural que muchos de sus docentes.

La expansión de la pandemia del COVID 19 en Argentina, a comienzos del fatídico 2020, puso a la sociedad en su conjunto, por obligación y por necesidad, de enfrentar los desafíos que suponía la imposición de la virtualidad.

En nuestro caso, docentes, investigadores y extensionistas de la Universidad Nacional de Mar del Plata, con la participación activa de colegas de la Universidad de Murcia, España, aprovechamos el reto para replantear nuestras propias prácticas docentes y los contenidos disciplinares de la asignatura Historia Universal General Medieval, ya mencionada, adaptándolas a los tiempos virtuales y a las tecnologías digitales cada vez más renovadas, resultado una oportunidad propicia para aplicar lo sostenido en el *Horizon Report 2023*¹, que proporciona un análisis de las tecnologías y tendencias que realmente impactan en la enseñanza y el aprendizaje a nivel universitario.

Según el informe, la educación superior se vio afectada por el aprendizaje adaptativo, la realidad aumentada y la gamificación, aunque de manera desigual, debido a la inversión económica y financiera que estas novedades implican y que no todos los sectores o los gobiernos están dispuestos a realizar. Esta desigual distribución económica genera un acceso, también desigual, a la tecnología, que dista mucho de la igualdad prometida, resultado todo lo contrario de lo que prometen: iniquidad, falta de igualdad, costos elevados y desiguales están a la orden del día para mejorar la calidad del servicio de internet o de datos móviles, tan necesarios para llevar adelante los procesos de enseñanza y aprendizaje virtuales.

A pesar de dicha prédica igualitaria, el mundo en el que vivimos resulta asimétrico, desigual y costoso, tal como lo pudimos comprobar en las encuestas realizadas a dos cohortes sucesivas de alumnos, que constituyen la base empírica de este trabajo, que resulta una apretada síntesis de varios de los problemas y cuestiones que pudimos abordar en los proyectos de investigación, tanto *DigitalHis*² como *Democracia*

¹ [https://library.elsevier.com/abstract/S0197-9183\(23\)00050-0](https://library.elsevier.com/abstract/S0197-9183(23)00050-0), consultado el 15/03/2023.

² El proyecto DigitalHis comenzó el 01/01/2017, estando en ejecución su tercera renovación, hasta el 31/12/2022. Este proyecto, perteneciente al Grupo de Investigación y Transferencias “Tecnologías, Educación, Gamificación 2.0” (TEG 2), dirigido por Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar, radicado en el Centro de Estudios Históricos de la Facultad de Humanidades de la UNMDP, propone realizar investigaciones relacionadas con la historia digital y analizar el pasado a partir de la utilización

*Corporal*³, debatir en las propuestas docentes de grado⁴ y posgrado⁵, de difundir en la revista electrónica *e-tramas*⁶, en los proyectos de extensión *Play and Level Up*⁷ y de difusión del conocimiento científico *Cronos ¿estás?*⁸, que dieron como resultado libros colectivos en los que reflexionamos sobre las temáticas de videojuegos, aprendizaje basado en juegos, gamificación, laboratorios virtuales, simulación, realidad virtual, m-learning, ambientes de aprendizaje enriquecidos con tecnología y ambientes personales de aprendizaje (Rodríguez, Jiménez Alcázar & Massa, 2021 y Rodríguez, Jiménez Alcázar & Massa, 2022).

2. Una experiencia educativa en Historia

En base a la experiencia recogida, a los desafíos a corto, mediano y largo plazo reconocidos en el *Informe Horizon* y a las necesidades generadas por el coronavirus, decidimos replantear el dictado de la materia “Historia Universal General Medieval”, teniendo en cuenta por un lado, las relaciones de los tiempos medievales con las

de las nuevas tecnologías de la comunicación. El campo incluye la discusión de: archivos, bibliotecas, imágenes y enciclopedias; museos y exposiciones virtuales; formas de lecturas; identidad digital y la biografía; juegos digitales y los mundos virtuales; las comunidades online y redes sociales; Web 5.0; blogs, e-investigación e infraestructura cibernética.

³ Democracia Corporal. El fútbol como medio para la inclusión y el mejoramiento de la calidad de vida de niños y adolescentes vulnerables, de mujeres, y de personas con discapacidad en el Sudeste Bonaerense, Proyecto Interfacultades PI3-cET, dirigido por Gastón Gil y José María Gil, radicado en la Facultad de Ciencias de la Salud y Trabajo Social de la Universidad Nacional de Mar del Plata (República Argentina), del 13/10/20 al 12/10/22. El proyecto desarrolla estrategias para favorecer la inclusión social de dichos actores vulnerables en la práctica del fútbol mediante un abordaje multidisciplinar, donde intervienen la antropología social, la filosofía de la educación, la terapia ocupacional, la ingeniería en sistemas, los estudios del deporte, la teoría de los juegos y la gamificación.

⁴ Participación en el seminario tanto del Profesorado como la Licenciatura en Historia del Departamento en Historia de la Facultad de Humanidades de la UNMDP “La historia y las ciencias sociales ante el ‘giro digital’”, coordinado por Nicolás Quiroga, durante el segundo cuatrimestre de 2021.

⁵ Gerardo Rodríguez, coordinador del seminario “Humanidades Digitales: videojuegos y gamificación”, dictado para los posgrados de la Facultad de Humanidades de la UNMDP, durante el segundo cuatrimestre de 2020.

⁶ *e-tramas*, ISSN Nº2618-4338, es una revista científica electrónica patrocinada por el Grupo de investigación en Tecnologías Interactivas (GTI) de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de Mar del Plata, el Grupo de Investigación y Transferencia “Tecnologías – Educación - Gamificación 2.0” (TEG 2.0) de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata y el Grupo de Investigación “Humanidades Digitales: Historia y Videojuegos” de la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia y dirigida por Stella Maris Massa, Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar. <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/about>

⁷ *Play & Level Up* (I) y (II): la enseñanza y el aprendizaje del conocimiento histórico en el aula a través de los videojuegos, proyecto de extensión dirigido por Gerardo Rodríguez y avalado por la Facultad de Humanidades, UNMDP, en ejecución entre abril de 2014 y setiembre de 2017.

⁸ *Cronos ¿estás?*, es un proyecto de comunicación pública del conocimiento científico, categoría: objetos, instalaciones, muestras, en ejecución del 01/06/2021 al 30/11/2021, perteneciente a TEG 2, financiado por la UNMDP y dirigido por Gerardo Rodríguez. destinado al estudio multidisciplinar del impacto que los videojuegos, las prácticas de gamificación y la realidad virtual tienen en la generación y transmisión de saberes, prácticas y experiencias en la sociedad actual, particularmente entre los jóvenes de 12 a 25 años y su adquisición del conocimiento histórico.

Humanidades Digitales y con la Educación con Tecnologías (Rodríguez & Díaz Duckwen, 2020) y, por otro, los renovados vínculos entre la Edad Media como contenido disciplinar y como artefacto digital (Jiménez Alcázar, 2016, Rodríguez & Jiménez Alcázar, 2022, Chimondeguy 2022, Oliva Pippia, 2022, Verino, C. 2022 y Miranda, Rodríguez & Jiménez Alcázar, 2023).

Las múltiples vinculaciones entre las tecnologías, las Humanidades y la educación propician lugares de encuentros, a la par que estimulan la creatividad para enfrentar retos y desafíos, particularmente a partir de las estrategias de aprendizaje basado en juegos y en el uso de videojuegos con fines educativos.

Tenemos como desafío enseñar a las nuevas generaciones a pensar históricamente, a partir del conocimiento de los tiempos medievales que tienen incorporados desde la virtualidad (Jiménez Alcázar & Rodríguez, 2015).

Las medidas adoptadas como formas para intentar controlar tempranamente la pandemia fueron múltiples. En el nivel universitario, todas las actividades pasaron, desde entonces, a modo virtual, por lo que tuvimos que pensar los cambios en el dictado de una materia del área universal, que se encuentra en el primer cuatrimestre del segundo año de la carrera y que es obligatoria. Dentro del plan de estudios, Historia Universal General Medieval es una materia cuatrimestral, de cursado obligatorio para todos aquellos estudiantes que quieran recibirse de profesores o licenciados en Historia.

En 2020 y 2021, urgidos por las necesidades de la inmediatez; a partir de 2021, en el transcurso de este año y proyectando el 2023, evaluamos los resultados obtenidos, repensamos las prácticas docentes y reconfiguramos los contenidos a dictar, en el contexto de aula invertida virtual.

En todas las ocasiones resolvimos, en reuniones virtuales de la cátedra⁹ cómo organizar el dictado de la materia para garantizar la accesibilidad al mayor número de inscriptos e inscriptas en la materia, transformando la materia “Medieval 2020” y “Medieval 2021” en “Medieval 2.0”, que continuamos y proyectamos para los cursos siguientes.

Nuestra propuesta fue reconocida como práctica innovadora e incluida para ser estudiada dentro del Proyecto de Investigación “Transformaciones en el campo de la didáctica: voces y prácticas en tiempos de excepcionalidad. Innovaciones, creaciones y rupturas”, dirigido por Miriam Kap y Sebastián Perrupato, en la Facultad de Humanidades de la UNMDP.

En todos los casos, recurrimos al uso de los videojuegos y en particular de los videojuegos históricos tanto para motivar la investigación de los temas de las cursadas como para plantear discusiones en relación a los diferentes tipos de memorias, estética e histórica. Los estudiantes compartían sus propias experiencias de juego,

⁹ Los integrantes de la cátedra para las cursadas 2020 a 2022: Profesor Asociado a cargo, Gerardo Rodríguez; JTP, Gisela Coronado Schwindt; Ayudantes de Trabajos Prácticos graduados, Alberto Asla y Martina Díaz Sammaroni; Ayudante de Trabajos Prácticos alumno, Juan Cruz Oliva Pippia. Participaron Miguel Ángel De Candia, como adscripto graduado y Pedro Becchi, Patricio Gabriel Rodríguez, Matías Gomes, Estefanía Fernández, Abril Rondinara, Santiago Foti, Francisco Colonna, Eliana García, Agustina Sabatini, Santiago Saracino, Francisco Álvarez Real y Valentín Ramírez.

estimulando a sus compañeros con menos experiencias videolúdicas.

Como respuesta a los problemas planteados anteriormente, al respecto de la Edad Media como artefacto digital y objeto de consumo, hemos decidido incorporar a la bibliografía obligatoria lecturas y análisis de videojuegos relacionados con la peste negra y los terrores provocados por la idea del fin del mundo. La finalidad es poner en discusión estas producciones culturales y lúdicas, teniendo en cuenta que los mismos videojuegos pueden funcionar como narrativas históricas y transmisores de discursos ideológicos con la cualidad de no expresarse a través de medios tradicionales, como la escritura (Cruz Martínez, 2020).

En estas clases fueron de inestimable valor las participaciones de los adscriptos quienes pudieron resolver con sus propias estrategias individuales los temas asignados con anterioridad a la cursada virtual. Algunos colaboraron con los trabajos prácticos, otros en las clases teórico-prácticas y los restantes en las clases teóricas.

Todo el material estuvo siempre a disposición de los alumnos en el *Drive* de la asignatura así como los esquemas de las clases y las guías de preguntas referidas a la bibliografía obligatoria. Estas guías no tuvieron por finalidad evaluar, sino que buscaron acompañar a los alumnos en la lectura comprensiva y comparativa de las mismas, ofreciendo una especie de claves de lecturas.

Libros, documentos, guías, ejercicios, clases teóricas y prácticas, fueron complementadas con carpetas de mapas y cartografías. También los adscriptos y ayudantes participaron de la convocatoria “Cursadas Solidarias” realizada por Hermenéutica en Historia, representantes por la mayoría estudiantil en el Consejo Departamental, que consistió en clases virtuales de consulta para despejar dudas, aclarar cuestiones referidas a las lecturas y especialmente relacionadas con el análisis de las fuentes. La pregunta reiterada era cómo extraer información de una fuente. Por otro lado, las “Cursadas Solidarias” permitieron compartir entre los mismos estudiantes sus propias investigaciones, lo que fue muy motivador.

3. Videojuegos medievales

Nuestras investigaciones y nuestras prácticas docentes resultaron atravesadas por la pandemia y las búsquedas de certezas referidas a qué estaba pasando del otro lado de las pantallas. Es por ello que generamos encuestas a partir de las que propusimos nuestro abordaje teórico, publicado en *Scriptorium. Desde las cátedras*, Año X, Nº30, 2022, “La Edad Media jugada: investigar, enseñar y comunicar cuestiones medievales a partir del juego” por Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar, en tres unidades del programa 2023, -“La Edad Media jugada: la Antigüedad tardía” por Javier Chimondeguy, que incorpora el *Total War: Attila* (2015), “La Edad Media jugada: hambrunas, guerras y pestes” por Juan Cruz Olivia Pippia y “La Edad Media jugada: mujeres, género y poder” por Cecilia Laura Verino, que analiza *Civilization V* (2010), *Inkulinati* (2021), *Kingdom Come Deliverance* (2018) y *Apocalipsis: Harry at the End of the World* (2018)- sumado a las cuestiones referidas a la conquista y colonización del continente americano como forma de consolidar el aula invertida virtual, que

adaptamos en la realidad para la cursada 2023:

En cuanto a los resultados tanto de la experiencia como de las encuestas han sido para nosotros satisfactorios, dado que hemos podido:

- dictar todos los contenidos disciplinares de la materia,
- leer críticamente a los autores y obras seleccionados, respetando los ritmos y las posibilidades de todos, docentes y alumnos,
- generar artefactos digitales vinculados con la Edad Media, especialmente relacionados con el mundo videolúdico.

Por eso es nuestro deseo el compartir nuestra experiencia, que es parte de un largo viaje, que aún se encuentra en marcha. Y cuando nos preguntamos ¿Por qué continuamos nuestro viaje? La respuesta nos resulta obvia: porque los plazos de las transformaciones requeridas para hacer una educación superior de calidad son variables y se relacionan estrechamente con las dificultades a enfrentar.

En el corto plazo, de aquí a dos años, habrá que rediseñar los espacios de aprendizaje y de evaluación, atendiendo a una nueva selección de contenidos y la incorporación de artefactos digitales, es decir, la elaboración de algún tipo de producción por parte de los estudiantes (blogs, cómics, animaciones, álbumes fotográficos, infografías, líneas del tiempo, mapas mentales, podcasts, presentaciones, videos, videojuegos, propuestas áulicas gamificadas, etc.).

En el mediano plazo, de tres a cinco años, las culturas de la innovación deben resultar prioritarias y las tecnologías deberán mediar naturalmente en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En el largo plazo, más allá de los cinco años, el compromiso habrá de ser institucional, dado que las capacitaciones y las inversiones deberán garantizar la democratización de los conocimientos, la equidad digital y el fomento de una Universidad creativa, atenta a las necesidades y requerimientos del presente.

En lo que respecta a nuestra experiencia áulica hemos dictado la propuesta de enseñanza para los estudiantes de Historia Universal General Medieval, en las clases de los trabajos prácticos de dicha asignatura, se ha abordado el tema específico de los videojuegos en la historia. Para que, de esta forma, a docentes y alumnos nos sea posible reflexionar sobre la historia que cuentan los videojuegos, las dificultades que se presentan a la hora de transponer la historia en un videojuego y así, re-pensar nuestras prácticas docentes a través del uso de los videojuegos.

A lo largo de las doce clases que duró la cursada, se trabajó en un formato de taller, tomando algunas de las propuestas del aula invertida, incluso en algunas clases los docentes hemos introducido un tema a través de la presentación de un videojuego para reflexionar sobre los impactos que los juegos podían tener tanto en los estudiantes de nivel secundario como universitario.

En otras clases la dinámica propuesta no seguía el formato de debate a partir de preguntas o videos disparadores, sino que a los estudiantes se les asignaba una tarea grupal para que pudieran reflexionar sobre algún videojuego histórico, crear el guion de un videojuego, analizar uno ya existente o elaborar una propuesta didáctica a partir

de su uso.

Por lo tanto, las estrategias fueron variadas, pero en todas las clases se priorizó el debate, el trabajo en equipo, y las exposiciones de los docentes de clases teóricas se encontraban muy limitadas, priorizando el formato de taller y aula invertida.

En la primera clase se hizo una encuesta a los alumnos para analizar la imagen previa que tenían de los videojuegos. Además que se ha buscado conocer qué expectativa tenían en relación a una cursada que priorizara lo lúdico y qué preferencias tendrían entre los distintos productos culturales que tienen lugar en un escenario medieval.

El 80% de los alumnos demostró un gran interés por el tema, resaltando la aplicación que podría tener este aprendizaje en la tarea docente para la cual muchos de los estudiantes se están formando. Otros manifestaron que la propuesta permitiría vislumbrar parte de un amplio espectro de actividades que abarca nuestro campo y que comúnmente son ignoradas. Mientras que otros estudiantes resaltaron como este tipo de abordajes hace más dinámico el contenido y su enseñanza.

Por otro lado, los estudiantes del 20% restante, manifestaron sus dudas sobre la propuesta. Especialmente expresaron la necesidad que los videojuegos no sean el único tema de la cursada y otros señalaron la noción que la finalidad de la historia es distinta a la de los productos culturales, ya que las series, videojuegos y películas buscan entretener y muchas veces caen en errores históricos.

Al consultarle al alumnado sobre las habilidades que pensaban adquirir en la propuesta, la mayoría hizo énfasis en la diversidad, amplitud y complejidad de perspectivas que podrían adquirir. Otros señalaron que podrían humanizar los procesos y acercarse a diversos aspectos como el imaginario medieval, las cuestiones sensoriales y las emocionales de los hombres y mujeres de la Edad Media.

Un 30% de los estudiantes manifestó conocer más de tres videojuegos de temática medieval. Se trataba de los alumnos que más conocían el mundo de los videojuegos en general y que aportaban sus conocimientos en clase sobre tipos de videojuegos, desarrolladores, habilidades, etc. Un 60% de los alumnos conocía uno o dos videojuegos de temática medieval; encontrándose presente en todas las oportunidades el *Age of empires*. Hemos caracterizado a estos alumnos como jugadores sociales.

Finalmente, un 10% de los estudiantes manifestó no conocer ningún videojuego de temática medieval. Estos alumnos fueron los que mostraron menos interés por los videojuegos en general y por el fenómeno videolúdico.

Además, se les preguntó si conocían series y películas medievales y todos respondieron de manera afirmativa y con más de un ejemplo. Sin embargo, cuando se les ha consultado si el producto que mejor representa la edad media era el videojuego que había sido elegido anteriormente o se trataba de las películas y videojuegos, el 60% se inclinó por responder en favor de los videojuegos. Es decir que, si los estudiantes conocen menos videojuegos (o ninguno) que películas y series, en general tienden a pensar que los videojuegos son más verosímiles históricamente.

Esta primera encuesta, además de la primera clase en que se debatieron muchas de estas cuestiones, ha servido para retomar estas nociones y lugares comunes, a la vez

que nos ha permitido re-pensar nuestras actividades para que los estudiantes al llevarlas a cabo, pudieran volver sobre las problemáticas que plantearon.

En las primeras tres clases se debatió sobre la relación entre historia y videojuegos. En un primer momento la reflexión se centró en la conceptualización del videojuego ya no como un elemento estrictamente lúdico y de ocio con una narrativa propia del mundo videolúdico, sino que por el contrario se propuso su abordaje como un artefacto cultural producto de una sociedad determinada y que responde a demandas sociales específicas, no solo de mercado, consumo y jugabilidad, sino también al momento de la elección de la temática que lo compondrá (Rodríguez, Jiménez Alcázar & Massa, 2022).

Con ello se ha buscado que los alumnos efectúen una reflexión crítica en relación a la existencia social de los videojuegos históricos, además del rol que estos juegan en la resignificación y reproducción de los imaginarios sociales de la Edad Media. Finalmente, también se efectuó una comparación entre el proceso de selección e interpretación de un tema/problema a ser abordado por un historiador al momento de realizar un trabajo por escrito y la selección de una temática y desarrollo de la trama de un vídeo juego por cuánto ambos procesos responden a cuestiones propias de la contemporaneidad y no del momento histórico que será materia de la investigación histórica o del videojuego¹⁰.

En el cuarto encuentro, les estudiantes realizaron una actividad en la que debían pensar el diseño básico de un juego: lógicas, problemas, personajes, historia, objetivos. En el juego debía verse reflejado algún proceso histórico de la Edad Media.

Una vez finalizada la actividad, se desarrolló una exposición oral de los juegos creados por cada uno de los grupos de estudiantes para luego dar la palabra al resto de la clase, dónde se diálogo, comentó y debatieron las dificultades a la hora de transponer el proceso que se hacía presente en el juego. A su vez también se analizó la validez de usar ese juego para ser utilizado en la enseñanza de algún concepto estructurante. Teniendo la propuesta como objetivo principal que los alumnos puedan describir los elementos básicos del juego y no la de llevar a cabo su creación.

Entre los juegos/videojuegos propuestos se encontraban:

- Un juego de mesa sobre la tetarquía
- Un videojuego de conquista que incorporaba las temporadas y el frío como un factor que determinaba la baja de la población y del alimento

¹⁰ “Resulta muy ilustrativo lo manifestado por el historiador británico David Cannadine y que es consecuente con el pensamiento de otros historiadores como Edward Carr o Enrique Moradiellos, por solo mencionar algunos: “Los historiadores son los mediadores entre el pasado y el presente. Nuestra razón de ser y nuestra profesión consiste en comprender a los hombres y a los acontecimientos en el tiempo y en comunicar esa comprensión a una audiencia más amplia, mediante nuestras enseñanzas, nuestros escritos y nuestra participación en general en el ámbito público. Pero estamos constreñidos en esta tarea no solo por las limitaciones de las pruebas históricas disponibles y por la imaginación individual, sino también por aquellas preocupaciones contemporáneas que, de un modo u otro, inevitablemente nos afectan a todos y así influyen el tipo de historia que escribimos. Como historiadores somos (o debemos ser) los enemigos del parroquialismo temporal, territorial y cultural. Pero, como personas, estamos invariablemente ligados al tiempo, al espacio y al clima de opinión en el que vivimos y trabajamos” (Cannadine, 1987: 169).

- Un videojuego en el que el personaje principal era un obispo que debía recorrer su diócesis
- Otros videojuegos planteaban la lucha entre Roma y diversos pueblos bárbaros durante la antigüedad Tardía.

En las clases siguientes los docentes mostraron ejemplos de cómo analizar diferentes videojuegos y durante las clases se debatía sobre cada uno de ellos. Los estudiantes planteaban los intereses de las empresas que desarrollan videojuegos y el rol del historiador en un juego.

Durante dos clases los alumnos en grupos de tres o cuatro estudiantes llevaron a cabo el análisis de dos videojuegos a partir de una lista que les fue entregada para que pudieran seleccionar, la cual está compuesta por videojuegos de temática histórica medieval y también del género fantasía con elementos y ambientación propios de la edad media, dentro de los cuales solo estaba permitida la selección de un juego del género fantástico. Así, el referido un listado de videojuegos (ver Anexo 2).

Consideramos dentro de la categoría de juegos medievales aquellos juegos que tienen algún elemento de la cultura medieval como la caballería, la peste, los dragones, la brujería, aunque no parezcan situados en un mundo medieval sino en uno fantástico¹¹. Algunos grupos propusieron otros videojuegos que no estaban dentro de la lista y fueron aceptados dado que sus características se adecuaban a los criterios utilizados por la cátedra al confeccionar el listado.

Seguimos la propuesta de Iñigo Mugueta Moreno (2020) como guía para el análisis de cada uno de los videojuegos. Los estudiantes debían analizar y tomar en cuenta los siguientes puntos:

- Los datos básicos del videojuego (Nombre, la empresa desarrolladora, la empresa distribuidora, año de publicación, la tipología en la que podemos encuadrar el juego (de estrategia, del rol, de disparos...), la calificación)
- La descripción del videojuego (En qué consiste el juego y cuál es su contexto histórico, temas históricos principales de los que se ocupa el videojuego, abordaje que se hace de los procesos que ocurren en el videojuego, la iconografía, la interfaz, las reglas principales del juego, las dinámicas de juego)
- La jugabilidad (el grado de dificultad, el grado de satisfacción, inmersión en la Historia, motivación, efectividad y socialización).
- Contenidos históricos estructurantes (la causalidad, la temporalidad (evolución histórica y cambio histórico), la relevancia histórica, la dimensión ética de la Historia, la perspectiva histórica y el uso de fuentes históricas como evidencia).

Las producciones dieron cuenta de un análisis detallado y profundo de los distintos

¹¹ Eco (2013) considera que el hombre medieval vivía efectivamente en un mundo poblado de significados, remisiones, sobresentidos, manifestaciones de Dios en las cosas, en una naturaleza que hablaba sin cesar un lenguaje heráldico, en la que un león no era solo un león, una nuez no era solo una nuez, un hipogrifo era tan real como un león porque al igual que este era signo, existencialmente prescindible, de una verdad superior.

elementos de los videojuegos y su cruce con la historia. El debate en cada uno de los grupos fue prioritario e incentivado por los docentes.

En el último trabajo práctico de la cursada con videojuegos la cátedra propuso hacer una propuesta didáctica para enseñar un contenido de nivel secundario a partir del uso de uno de los videojuegos analizados en el trabajo anterior.

En la primera clase de preparación para la elaboración del trabajo práctico trabajamos con los alumnos sobre los elementos básicos que debe contener una secuencia didáctica (Díaz Barriga, 2013). Expusimos secuencias didácticas como modelo y a partir de la exposición se abrió el debate con los estudiantes y todos los docentes de la cátedra acerca de la importancia de elaborar una secuencia dinámica, que retome los conocimientos previos y que sirva como guía para llevar a cabo las clases.

De forma complementaria, se analizaron los diseños curriculares de la provincia para destacar los contenidos de la asignatura universitaria Historia Universal General Medieval que se pueden enseñar en el nivel secundaria y el abordaje que se hace de los mismos.

A partir de estas reflexiones sobre la forma de planificar la enseñanza (la secuencia didáctica) y el análisis de los contenidos que deben formar parte de la misma (diseños curriculares), los alumnos elaboraron, guiados por los docentes, secuencias didácticas que debían contar entre sus recursos didácticos con elementos (fragmentos, imágenes o videos) de los videojuegos analizados en el primer práctico de la cursada, o bien, que se tratara de una propuesta que incluyera jugar o analizar el videojuego con fines pedagógicos.

En sus propuestas, los estudiantes recurrieron a múltiples estrategias para incorporar los videojuegos en sus propuestas didácticas. En algunos casos los juegos servían para introducir el tema o para recuperar los conocimientos previos de los alumnos a partir de sus conocimientos acerca de videojuegos. En otros, los videojuegos eran el recurso central del desarrollo de la secuencia: como objeto de análisis, de comparación o de crítica. En algunos casos la propuesta apuntaba a que los estudiantes jueguen a los videojuegos, en otros a que analicen videojuegos y en otros el docente mostraba imágenes o segmentos de juegos para introducir o concluir una secuencia.

Conclusiones

No podemos mantenernos al margen de lo que hoy sucede, social y disciplinariamente hablando, por la sencilla razón de que no resulta posible apartarnos de la realidad que nos rodea. Esta situación general está identificada por la globalización y por un desarrollo vertiginoso, aunque sostenido, de las tecnologías digitales, que han tenido un claro protagonismo en la revolución de la información y la comunicación.

Estamos convencidos de que, como profesionales formados en Universidades públicas de Argentina, tenemos un compromiso con la sociedad que nos permitió dicha formación y que nos exige, al menos moralmente, que participemos de forma activa

de las discusiones intelectuales, educativas y culturales del presente. Las múltiples vinculaciones entre las tecnologías, las Humanidades y la educación propician lugares de encuentro, a la par que estimulan la creatividad para enfrentar nuevas empresas y desafíos.

Como conclusión de la cursada 2023, docentes y estudiantes de la asignatura Historia Universal General Medieval asistimos a una clase de cierre en la que pudimos reflexionar individual y colectivamente acerca de los aprendizajes de la experiencia. Hubo ciertos consensos en torno a lo innovadora de la propuesta, las dificultades tecnológicas para llevarla a cabo en espacios sin conectividad o soportes adecuados, aunque muchos manifestaron que habían descubierto otras formas de utilizar los videojuegos como recurso didáctico sin que fuera un requisito jugar en el aula o acceder a una computadora o dispositivos de realidad virtual de última generación.

En las cursadas del año próximo tendremos que incorporar la inteligencia artificial, que con nuevas herramientas, como ChatGPT, que abren nuevas oportunidades en la educación superior para la creación de contenidos, la comunicación y el aprendizaje, al mismo tiempo que plantean nuevas preocupaciones sobre los malos usos y extralimitaciones de la tecnología, sobre las que las Ciencias Sociales y las Humanidades tenemos tanto para debatir y las aulas de las Universidades tanto para aportar desde las prácticas que se llevan a cabo.

Referencias

- Cannadine, D. (1987). "British History: Past, present and future?", *Past and present*. N°116, pp.169-191.
- Chimondeguy, J. (2022). "La Edad Media Jugada: La Antigüedad tardía". *Scriptorium. Desde las Cátedras*. Año X, N°30, pp.54-63.
- Cruz Martínez, M. (2020). "Videojuegos históricos e historiografía: acercamientos, problemas y alternativas". En Jiménez Alcázar, J., Rodríguez, G. & Massa, S (coords.). *Humanidades digitales y videojuegos*. Murcia, Universidad de Murcia, pp.41-74.
- Delumeau, J. (1978). *La peur en Occident, XVe-XVIIIe siècle*. París, Fayard.
- Díaz Barriga, A. (2013). "Secuencias de aprendizaje: ¿un problema del enfoque de competencias o un reencuentro con perspectivas didácticas?". *Profesorado: Revista de currículum y formación del profesorado*, Vol. 17, N°3, pp.11-33.
- Eco, U. (2013). *Arte y belleza en la estética medieval*. Buenos Aires, Sudamericana
- Jiménez Alcázar, J. & Rodríguez, G. (2015). "¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos". *Pasado Abierto*, 2 (diciembre), pp.297-311.

- Jiménez Alcázar, J. & Rodríguez, G. (2015). "Entre la huida y el seguimiento. Monstruos como modelos iconográficos de la Edad Media a través de los videojuegos". En San Nicolás Romera, C. & Nicolás Ojeda, M. (comps.). *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*. Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, pp.11-39.
- Jiménez Alcázar, J. & Rodríguez, G. (2020). "La fin del mundo: Historia, cultura, videojuegos y apocalipsis". En Jiménez Alcázar, J., Rodríguez, G. & Massa, S. (coords.). *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*. Murcia, Editum, pp.127-184.
- Jiménez Alcázar, J. (2012). "Cambio de época versus época de cambios. Los medievalistas y las nuevas tecnologías". En Neyra, A. & Rodríguez, G. (dirs.). *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio del historiador*. Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata y Sociedad Argentina de Estudios Medievales, Vol.1, pp.39-52.
- Jiménez Alcázar, J. (2016). *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*. Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia y Compobell.
- Leibrandt, I. (2007). "Humanidades digitales, ¿ciencia ficción o realidad inminente?". *Primeras noticias. Revista de literatura*, Nº225, pp.25-36.
- Miranda, L., Rodríguez, G. & Jiménez Alcázar, J. (2023). *La Edad Media en un clic. Humanidades Digitales y nuevos contextos del Medievalismo*. Mar del Plata y Murcia, Universidad Nacional de Mar del Plata y Universidad de Murcia.
- Mugueta Moreno, I. (2020). "Hacia un modelo de análisis didáctico de videojuegos históricos". En: Jiménez Alcázar, J., Rodríguez, G. y Massa, S (coords.), *Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones*. Murcia, Universidad de Murcia, pp101-127.
- Oliva Pippia, J. (2021). "Temer, Rezar, Partir: El miedo a la peste negra en el videojuego *A Plague Tale: Innocence*". *e-tramas*, 8 (marzo), pp.15-30.
- Oliva Pippia, J. C. (2022). "La Edad Media jugada: hambrunas, guerras y pestes". *Scriptorium. Desde las Cátedras*. Año X, Nº30, pp.64-78.
- Rodríguez, G. & Díaz Duckwen, M. (dirs.) (2020). *Del Scriptorium al aula virtual: estrategias para enseñar y aprender cuestiones medievales en tiempos del COVID-19*. Mar del Plata y Bahía Blanca, Universidad Nacional de Mar del Plata y Universidad Nacional del Sur.
- Rodríguez, G., & Jiménez Alcázar, J. (2022) La Edad Media jugada: investigar, enseñar y comunicar cuestiones medievales a partir del juego por La Edad Media jugada. *Scriptorium. Desde las Cátedras*. Año X, Nº30, pp.42-52.
- Rodríguez, G., Jiménez Alcázar, J. & Massa, S. (2022). *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: formas de socialización del siglo XXI*. Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Rodríguez, G., Zapatero, M. & Bahr, C. (dirs.) (2018). *Historia Medieval: siglos III al XV*.

Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata.

Scolari, C. (ed.) (2013). *Homo videoludens 2.0. De Pac-man a la gamificación*. Barcelona, Universidad de Barcelona.

Verino, C. (2022). "La Edad Media jugada: mujeres, género y poder". *Scriptorium. Desde las Cátedras*. Año X, Nº30, pp.79-91.

ANEXO 1. Herramientas para la Enseñanza-Aprendizaje en el Aula Invertida

Tipos de Herramientas	Herramientas más utilizadas
Difusión de Contenidos	Recursos educativos abiertos
	Blogs
	LMS (Sistemas de Gestión de Aprendizaje) como Moodle, Edmodo y ExeLearning
	Redes sociales
	WordPress
	EVEA (Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje)
	JClic
	MOOC (Massive Online Open Courses: Cursos online masivos y abiertos)

Tipos de Herramientas	Herramientas más utilizadas
Edición de Contenidos	Prezi
	Powtoon
	Microsoft PowerPoint
	Genial.ly
	Emaze
	Slideshare
	Scribd98
	CmapTools
	Mindomo
	Keynote (iOS)
	Windows Movie Maker
	iMovie (iOS)
Lumen5	

Tipos de Herramientas	Herramientas más utilizadas
	Podcasting
	Videos Educativos

Las que funcionan como banco de contenidos	Screencast
	Wiki
	Youtube
	Blubbr
	Vimeo
	DailyMotion
	GoogleMaps

Tipos de Herramientas	Herramientas más utilizadas
<p>Las que permiten crear murales virtuales.</p> <p>Con este tipo de herramienta podremos incorporar a nuestros murales: texto, vídeo, imágenes, audios, enlaces y otros materiales como documentos PDF, Word, Power Point, entre otros.</p>	Padlet
	Glogster
	Murally
	Lino

Tipos de Herramientas	Herramientas más utilizadas
<p>Las herramientas para creación y evaluación de contenidos de texto.</p> <p>Este tipo de herramientas proporciona una plataforma a través del cual se pueden crear, distribuir y evaluar las actividades de lectura. Los alumnos dejan de ser solo espectadores para poder participar en una lectura complementada por preguntas y herramientas de apoyo.</p>	Actively Learn

Tipos de Herramientas	Herramientas más utilizadas
<p>Las herramientas de evaluación</p> <p>Hay herramientas que permiten insertar cuestionarios en los vídeos editados. Estas herramientas resultan muy útiles para saber si los alumnos consultan los vídeos dado que las respuestas son enviadas al profesor. También permiten saber los puntos del vídeo que resultan</p>	Playposit (antes Educanon)
	EDpuzzle
	Kahoot!
	Socrative
	Quizlet
	Gnowledge

más complicados de entender sobre la base de las analíticas de resultados.	Google Drive
--	--------------

Tipos de Herramientas	Herramientas más utilizadas
<p>Las herramientas para debatir acerca de los vídeos.</p> <p>Permite abrir debate relacionado con el contenido de los vídeos o añadir preguntas que deberán contestar los estudiantes con posterioridad.</p>	<p>Vialogues</p>

Tipos de Herramientas	Herramientas más utilizadas
<p>Herramientas con Realidad Aumentada</p>	<p>CBL con Realidad Aumentada</p>
	<p>WallaMe</p>
	<p>Metaverse</p>

ANEXO 2. Videojuegos medievales

Videojuego	Desarrolladora	Temática	Año de lanzamiento
Morhau	Triternion	Combates medievales cuerpo a cuerpo	2019
Assassin's Creed Valhalla	Ubisoft Montreal	Acción y aventura en mundo abierto vikingo	2020
Crusader Kings III	Paradox Development Studio	Estrategia de gestión de una dinastía medieval	2020
Crown Wars	Gamepires	Juego de estrategia en tiempo real ambientado en un mundo fantástico	En Desarrollo
Kingdom Come Deliverance	Warhorse Studios	Mundo abierto ambientado en el Sacro Imperio Romano Germánico medieval	2018
Age of Empires IV	Relic Entertainment	Estrategia en tiempo real que abarca varias épocas de la historia	2021
A Plague Tale: Innocence	Asobo Studio	Aventura en tercera persona centrada en la Peste Negra	2019
Medieval Dynasty	Render Cube	Simulación de vida y supervivencia en un entorno medieval.	2020

Pax Dei	Coredumping	Estrategia en un mundo medieval ficticio con el objetivo es convertirse en el líder espiritual más poderoso.	2023
Black Desert	Pearl Abyss	MMORPG de mundo abierto en un mundo de fantasía.	2014
The Guild 3	GolemLabs	Juego de simulación y estrategia a través de la creación de una dinastía	2017
Diplomacy is not an option	Yasser Amireh	Estrategia en el mundo medieval a través de lo militar y la diplomacia	2022
Wartales	Shiro Games	RPG de mundo abierto medieval liderando un grupo de mercenarios	2021
Manor Lords	Slavic Magic	Estrategia de gestión de un señorío medieval	2023 (En desarrollo)
Clanfolk	Reign Bros	Estrategia y simulación medieval	2022
Rustler (Grand Theft Horse)	Jutsu Games	Mundo abierto que parodia la saga GTA ambientado en el mundo medieval	2021

Yes, your grace	Brave At Night	Estrategia de gestión de un reino medieval	2020
The Witcher 3	CD Projekt Red	RPG de mundo abierto basado en la saga The Witcher	2015
Valheim	Iron Gate AB	Supervivencia en un mundo fantástico medieval nórdico	2021
Dragon Age: Inquisition	BioWare	Fantasía medieval RPG	2017

Los Cuadernos del ISTeC son un espacio para la publicación de informes que presentan de manera resumida y accesible para un público amplio los resultados de actividades de investigación, extensión y/o transferencia desarrollados por investigadores y becarios del ISTeC. Los Cuadernos privilegian la difusión de todos aquellos informes que plasmen el resultado de estudios de caso, asesorías, colaboraciones, convenios y otras actividades de transferencia y/o extensión, y que puedan ser así constituidos como productos relevantes para el sistema científico, la universidad y la sociedad en general. Los trabajos son sometidos a la evaluación del comité científico y preparados para su publicación por el comité editorial.

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES

ISTeC

SOCIEDADES TERRITORIOS CULTURAS

Cuadernos del ISTeC
ISSN 2953-433X