

REVISTA PRISMA SOCIAL N° 46

LA TECNOLOGÍA DIGITAL Y  
EL DESARROLLO SOCIOEDUCATIVO  
EN LOS CONTEXTOS MUNICIPALES

3ER TRIMESTRE, JULIO 2024 | SECCIÓN TEMÁTICA | PP. 102-123

RECIBIDO: 0/0/2024 – ACEPTADO: 0/0/2024

LOS JUEGOS DIGITALES  
COMO RECURSO  
PARA EL DESARROLLO  
SOCIOEDUCATIVO DE LAS  
ENTIDADES LOCALES

DIGITAL GAMES AS A RESOURCE  
FOR THE SOCIO-EDUCATIONAL  
DEVELOPMENT OF LOCAL ENTITIES

SILVIA LÓPEZ GÓMEZ / SILVIALOPEZ.GOMEZ@USC.ES

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA, ESPAÑA

JESÚS RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ / JESUS.RODRIGUEZ.RODRIGUEZ@USC.ES

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA, ESPAÑA

M<sup>ª</sup> MONTSERRAT CASTRO RODRÍGUEZ / MARIA.CASTROR@UDC.ES

UNIVERSIDADE DA CORUÑA, ESPAÑA

DIANA MARÍN-SUELVE / DIANA.MARIN@UV.ES

UNIVERSIDAD DE VALENCIA, ESPAÑA



prisma  
social  
revista  
de ciencias  
sociales

## RESUMEN

Este trabajo presenta una panorámica del estado de la cuestión y una serie de reflexiones acerca de las aportaciones de los juegos digitales en los procesos de desarrollo educativo de las entidades locales. Se realizó una revisión exhaustiva centrada en trabajos de investigación, publicaciones y congresos llevados a cabo sobre el tema. Se procedió a través de una búsqueda en la red, empleando google y webs de asociaciones y grupos de investigación para la localización y análisis de aplicaciones digitales lúdicas (videojuegos, serious games, apps gamificadas, etc.) desarrolladas para dar a conocer entidades locales y divulgar su cultura, tradiciones, vivencias de la población, etc. Se empleó como metodología el análisis de contenido a través de la adaptación de la guía propuesta en estudios previos para evaluar aspectos fundamentales para el logro de los objetivos de cada juego. A partir de los análisis, el discurso se centra en describir la realidad y sobre esa base plantear sugerencias y recomendaciones, con la finalidad de aportar estrategias que contribuyan a que este tipo de recursos puedan ser utilizados como herramientas para el desarrollo socioeducativo en los contextos municipales y guiar la toma de decisiones de los distintos agentes para la selección y usos.

## PALABRAS CLAVE

*Juegos digitales, entorno, comunidad, social, desarrollo*

## ABSTRACT

This paper presents an overview of the state of the art and a series of reflections on the contributions of digital games in the educational development processes of local authorities. To this end, an exhaustive review was initially carried out, focusing on research works, publications and congresses carried out on the subject. We also proceeded through a web search, using google and webs of associations and research groups to find and analyse digital recreational applications (video games, serious games, gamified apps, etc.) developed to spread local entities and disseminate their culture, traditions, experiences of the population, etc. It was used as a methodology for content analysis through the adaptation of guides proposed in previous studies to evaluate fundamental aspects for the achievement of the objectives of each game. Based on the analyses, the discourse focuses on describing the reality and, on that basis, making suggestions and recommendations, with the aim of providing strategies that contribute to the use of this type of resources as tools for socio-educational development in municipal contexts and guiding the decision-making process of the different agents for their selection and use.

## KEYWORDS

*Digital games, environment, community, social, development*

## 1. INTRODUCCIÓN

Recientemente, los discursos relacionados con las aportaciones de la digitalización en la educación, y en particular en la escuela, han proliferado notablemente. En este sentido, la investigación y la práctica educativa han puesto de relieve que la digitalización puede conllevar claras aportaciones en los procesos de atención a la diversidad, la inclusión educativa, la contextualización de la enseñanza y la personalización de la enseñanza (Area, 2017, 2020). No obstante, es necesario también tener en cuenta la existencia de riesgos y situaciones problemáticas que puede suponer esta transformación digital si no es abordada adecuadamente, cuestión analizada en diferentes ocasiones (Véase por ej. Rodríguez-Rodríguez *et al.*, 2024). Pero, las contribuciones de la digitalización, en las que se incluye diferente tipología de recursos, -entre ellos los juegos digitales-, conllevan aportaciones notables a todo el proceso de transformación de las dinámicas sociocomunitarias en cuanto a diferentes perspectivas y ámbitos. Ya en el trabajo coordinado por Area *et al.* (2010) se evidenciaba el papel de los recursos y materiales en los procesos de dinamización sociocomunitaria y en trabajos posteriores la literatura ha evidenciado como el papel de las Tecnologías puede resultar determinante para contribuir en los procesos de dinamización municipal (Gonçalves *et al.*, 2012). Si se atiende de un modo específico a aportaciones que podrían realizar las tecnologías y juegos digitales en los procesos de desarrollo educativo comunitario, es necesario subrayar entre ellas contribuciones a los procesos de participación social (Gutiérrez-Candame, 2011), la dinamización y el trabajo en el desarrollo de iniciativas con mayores (Bernal *et al.*, 2011), el papel de las redes sociales en la "ruptura" de las brechas sociales existentes (Morgado, 2012) y las posibilidades que ofrecen para aproximarse al patrimonio lúdico tradicional a través de los recursos digitales (Ricoy y Fernández, 2012). De igual manera, el papel de las Tecnologías ha resultado fundamental para el desarrollo territorial, proporcionando avances en materia de reducción de la pobreza y promoviendo un crecimiento inclusivo (Suárez-Lorenzo, 2012). En trabajos como los de Cabañes (2023), Cabañes y Jaimen (2019), Carrubba (2024) y González-Tardón (2021) se recogen reflexiones y experiencias específicas relacionadas con los videojuegos como espacios para la construcción local y participación ciudadana. En el ámbito internacional, destacan las charlas TED de Korppoo (2017) y McGonigal (2010) sobre el uso de videojuegos para el desarrollo comunitario y la mejora de la sociedad. Además, la organización sin ánimo de lucro Games for Change, desde 2004, ha liderado el uso de videojuegos para generar impacto social positivo, desarrollando programas y eventos en los que se abordan problemas del mundo real a través de juegos digitales. Igualmente, se localizaron algunos encuentros y congresos que han analizado de un modo específico las posibilidades que ofrecen las Tecnologías en el marco de los contextos municipales y también el papel que diferentes profesionales de la educación, -entre ellos de un modo especial los/as educadores sociales pueden desempeñar en estos escenarios ayudados del uso de las Tecnologías (Gonçalves *et al.*, 2012; Gonçalves *et al.*, 2021). Recientemente, el congreso de la Sociedad Española de Pedagogía Social (2023), en algunas ponencias ha prestado especial atención en analizar el papel de las tecnologías digitales en diferentes contextos sociocomunitarios (SIPs, 2023). Por otra parte, varios trabajos han puesto de relieve la falta de recursos impresos, digitales e híbridos adaptados a la realidad municipal y la falta de formación de los profesionales del ámbito sociocomunitario para poder adecuar materiales a las diferentes realidades sociocomunitarias (Álvarez-Seoane *et al.*, 2021; Álvarez-

Seoane y Rodríguez-Rodríguez, 2024; Rodríguez-Rodríguez y Castro-Rodríguez, 2007). Otras de las cuestiones que se ha puesto de relieve es igualmente, el desconocimiento que los centros educativos manifiestan de los recursos elaborados en los contextos sociocomunitarios (Rodríguez-Rodríguez, 2009; Álvarez-Seoane, 2019).

De igual modo, en el caso de los juegos digitales, se observa su potencial como recurso educativo al servicio del desarrollo de las entidades locales evidencia ejemplos en los que se percibe su aportación al patrimonio, desarrollo local, etc, pero también se detecta un desaprovechamiento de las posibilidades de este recurso como se verá posteriormente.

En los siguientes apartados de este trabajo se muestran las potencialidades específicas de los juegos digitales en los procesos de transformación digital a partir de la revisión de la literatura y de las posibilidades puestas de relieve por algunas propuestas de juegos planteados en el contexto español. También se ofrecen algunas propuestas y recomendaciones.

## 2. DISEÑO Y MÉTODO

Con el fin de contextualizar nuestras argumentaciones sobre las posibles aportaciones de los juegos digitales a los procesos de transformación municipal, se ha procedido por una parte a la revisión de la literatura sobre el tema y a la localización y análisis de algunos juegos digitales elaborados con el propósito de dinamizar los contextos municipales.

En relación con el proceso de revisión de la literatura, se realizó una búsqueda sistemática en la literatura con el propósito de analizar la evidencia científica a partir de documentos disponibles en bases de datos como Scopus y Dialnet, actas de congresos y monográficos específicos sobre esta temática (Gonçalves *et al.*, 2012; Rodríguez-Rodríguez *et al.*, 2009; SIPs, 2003; Torres-Toukoumidis *et al.*, 2020, entre otros). Los términos de búsqueda con operadores booleanos fueron: "digital games" OR videogames AND "local development" OR municipality OR community OR heritage OR "socio-community intervention". Los filtros empleados se vinculan al área: ciencias sociales, fecha de publicación: 2020-2024 y tipología de documentos: artículos.

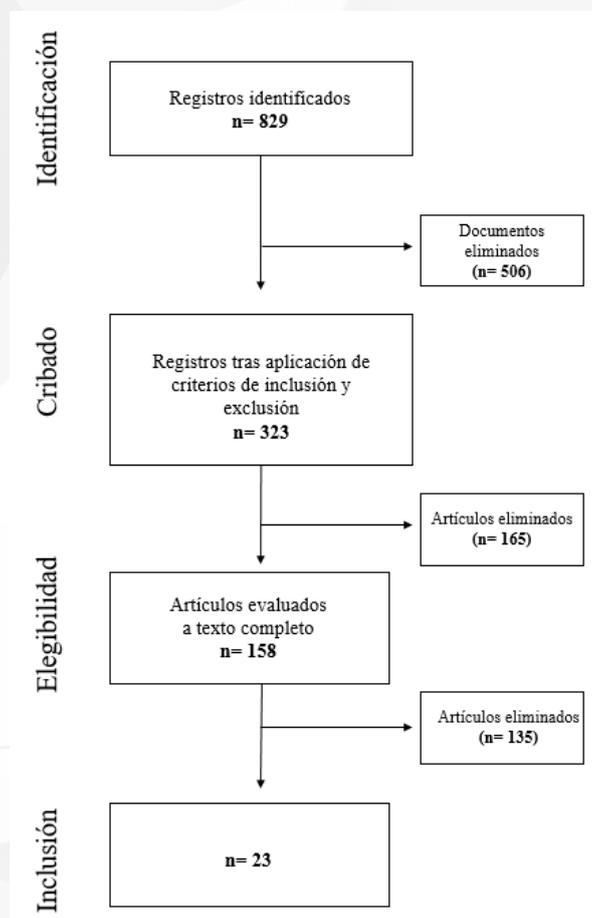
Por otra parte, se utilizó Google Play, grupos de investigación, asociaciones (Arsgames), entidades locales y noticias en prensa para la identificación de juegos digitales que pudieran servir de ejemplo para fundamentar cómo se está llevando a la práctica. Para esta selección, se ha realizado una exhaustiva revisión de todos los videojuegos incluidos en la Base de Datos del Videojuego Español, disponible en <https://www.devuego.es/bd/>, así como en revistas especializadas en videojuegos como Omnium Games (<https://omniumgames.com/>). Además, se han llevado a cabo búsquedas en el motor de Google utilizando palabras clave específicas, tales como "videojuegos" AND "rural", o "videojuegos" AND "desarrollo" AND "municipio", entre otras. La selección de estos recursos se ha realizado principalmente siguiendo dos criterios: en primer lugar, que estén disponibles con fecha de mayo de 2024, es decir, que se pueda entrar en ellos y jugar; y, en segundo lugar, que su propósito incluya la promoción de la cultura y las tradiciones de regiones específicas de España, o bien la dinamización cultural, social y económica de determinados territorios. Se seleccionaron todos los videojuegos que cumplían este criterio en el contexto español.

Se abarcan diversas categorías de juegos, que van desde aquellos disponibles para su adquisición en plataformas digitales de distribución como Steam, hasta los que pueden descargarse en tiendas de aplicaciones móviles como Google Play y App Store. Además, se han identificado pequeñas aplicaciones lúdicas desarrolladas con herramientas que permiten la creación y el intercambio de contenido interactivo, como H5P.

### 3. TRABAJO DE CAMPO Y ANÁLISIS DE DATOS

Se empleó el método PRISMA (Page *et al.*, 2022), que ofrece una secuencia de pasos para sistematizar el proceso de revisión de la literatura de tal forma que estén claras las decisiones tomadas hasta la selección de los documentos que componen el corpus a analizar. Se inicia con el planteamiento de la pregunta de investigación u objetivos, que son la base para la aplicación de las cuatro fases del proceso. La primera fase consistió en la identificación de los registros susceptibles de análisis en las bases de datos seleccionadas. La segunda, de cribado, implicó la aplicación de los criterios de inclusión y exclusión, lo que permitió un mejor ajuste a lo que se pretendía estudiar. Se descartaron aquellos repetidos y los que realmente no se alineaban con el objetivo de estudio del presente trabajo, lo que redujo considerablemente el número final incluido en el análisis. En la fase de elegibilidad se trabajó con los artículos a texto completo, en base a lo cual se hizo la selección final en la cuarta fase, estableciendo los documentos que finalmente fueron incluidos en el análisis (Figura 1). El número final es reducido, ya que, la cantidad de literatura producida en los últimos años sobre juegos digitales es muy abundante pero sus desarrollos se han asociado a otros fines, tales como la promoción de la salud.

Figura 1. Fases del método PRISMA



El análisis de datos se realizó utilizando como instrumento una matriz que permitió profundizar en la información aportada por cada documento en base a las siguientes categorías de análisis: autoría, objetivos y resultados.

Los juegos digitales se analizaron tomando como categorías los datos de identificación y acceso, tipología de juegos, características y objetivos que persiguen.

## 4. RESULTADOS Y PROPUESTAS

Los resultados se organizan en base a los hallazgos de la revisión de la literatura, para señalar aquellas potencialidades que en el último lustro se han identificado en los juegos digitales para el desarrollo local; una descripción de juegos digitales disponibles en la actualidad que permiten ejemplificar los buenos usos de estos recursos; y por último, una serie de recomendaciones para el diseño, producción y uso de juegos digitales y videojuegos que permitan el desarrollo local, la intervención sociocomunitaria y el fomento o la aproximación al patrimonio de los municipios.

De la revisión de la literatura se desprende el peso de la visibilización de la riqueza cultural de los entornos a través de la fiel reproducción del patrimonio de un territorio, de los enclaves artísticos y representativos, que permiten la aproximación de la ciudadanía y tiene efectos sobre las actitudes y percepciones de los jugadores (Alcindor *et al.*, 2022).

Las narrativas y tramas se convierten en un elemento clave para desarrollar o fortalecer el sentido de pertenencia a la comunidad y la propia identidad (Luján y Maté, 2022) y de resignificación (Pacheco y Muñoz, 2024). Relevante también es aprovechar los elementos del juego para construir el proceso de aprendizaje y apropiación a través de la experiencia de los usuarios (Lombardelli *et al.*, 2020). De hecho, la gamificación favorece el aprendizaje colaborativo y la nueva elaboración de significados (Pacheco y Muñoz, 2024).

No se debe olvidar que los juegos digitales son arte y cultura, son claves en la transmisión de saberes (Daza *et al.*, 2020) y en ocasiones trascienden el mero componente lúdico para realizar su aportación en la dimensión social (Luján y Maté, 2022), ya que, se han reconocido como medios de expresión de crítica social y política (Gala, 2020). En cuanto a las posibilidades que ofrecen los videojuegos en relación con los procesos de transformación socioeducativa en los contextos sociocomunitarios, algunos trabajos evidencian enormes posibilidades de aplicación en estos contextos y en algunos casos se han desarrollado líneas estrategias institucionales sobre los videojuegos (Fernández, 2022). Otra cuestión es el papel de los videojuegos para incentivar la participación, el compromiso y la concienciación social (López-Gómez y Fernández-Lanza, 2021). Algunas revisiones sobre los videojuegos han evidenciado las posibilidades que ofrecen para colectivos profesionales no vinculados directamente con el contexto escolar y referidos al tiempo de ocio y en intervenciones terapéuticas dirigidas a población con diversas dificultades (Vidal *et al.*, 2021).

La dimensión política aparece con fuerza en una doble vertiente. Por un lado, el peso de los gobiernos locales es fundamental en la creación y difusión de los juegos digitales con tales fines y el principal reto sigue siendo la participación (Suárez y Noboa, 2024). Por otra, existen juegos en los que se recrea la estética de una época pasada, donde no queda claro si la intención es

dar a conocer y no repetir errores del pasado, como en ROJO: A Spanish Horror Experience, lanzado no exento de polémica en 2020 (Mejía y Navarrete, 2023).

Desde el entorno educativo se evidencia cómo estos juegos pueden favorecer además del éxito escolar, la inclusión, la motivación, la convivencia y la resolución pacífica de conflictos, la transformación comunitaria (Martín y Pastor, 2020). En la formación de educadores sociales recursos como los serious games adquieren peso cuando se trata del desarrollo de competencias profesionales que permitirán la adquisición de habilidades vinculadas a la conciencia social y el desarrollo comunitario (Fernández-Sánchez *et al.*, 2020).

En relación con la localización y análisis de algunos juegos digitales que podrían contribuir en la dinamización de contextos municipales desde una perspectiva educativa, a continuación, se presenta una breve descripción de una muestra representativa de los recursos encontrados. Los objetivos de los videojuegos hallados están orientados a dar a conocer distintos aspectos del entorno natural, social, cultural o patrimonial de espacios locales concretos, bien sea de ayuntamientos, comunidades, comarcas... Como se puede observar no existe una gran variedad temática, sino que se restringen a temáticas tradicionales como el conocimiento del patrimonio monumental, entorno natural, historia, prácticas o valores de la cultura o fiestas de interés cultural.

En cuanto a los videojuegos disponibles en Google Play, se encuentra "El Enigma de Toledo" (Figura 2), el cual sitúa en la España de la Edad Media, específicamente en la ciudad de Toledo, donde convergen cristianos, musulmanes y judíos. Bajo el reinado de Alfonso X "el Sabio", la Escuela de Traductores se erige como un centro de conocimiento multicultural. El jugador o jugadora asume el papel de un estudiante que debe progresar en la academia tomando decisiones estratégicas. El juego se desarrolla con un enfoque en la precisión histórica, aprovechando la gamificación para enseñar conceptos propios del primer ciclo de Educación Secundaria y el contexto histórico representado. A pesar de ello, se permiten ciertas libertades creativas en la representación de eventos y figuras históricas para mejorar la experiencia de juego.

**Figura 2. Captura de pantalla del juego "El Enigma de Toledo"**



**Fuente: "El Enigma de Toledo" (Sotomayor, 2023)**

El jugador participa activamente en un juego de rol playing donde debe tomar decisiones, aplicar estrategias y tener conocimientos históricos sobre la edad media, durante el reinado de Alfonso X y en un contexto muy concreto que es la Escuela de Traductores. Es decir, la simulación le “exigirá” asimilar contenidos y “actuar” de acuerdo con criterios propios de un momento histórico que le puede resultar muy lejano, pero que la propia sinergia del juego le irá dando la oportunidad de sentirse protagonista, de vivenciar situaciones concretas, proporcionándole elementos claves de una realidad, que le permitan comprender los hechos. Por tanto, este juego aporta “realidad” en el proceso de adquisición de contenidos de carácter histórico y su comprensión, facilitando de esta manera pasar de un conocimiento abstracto a un conocimiento concreto, vivencial y participativo.

Otro recurso disponible de forma gratuita en Google Play es “La Búsqueda” (Figura 3), el cual en formato novela visual interactiva lleva a explorar los diversos entornos de Málaga y sus alrededores, desde el fondo marino hasta las playas y áreas naturales, con la asistencia del equipo de LifeWatch Alborán. Este proyecto de biodiversidad se enfoca en la observación y estudio de la fauna y flora del litoral malagueño y el mar de Alborán, en colaboración con la Agenda Urbana y el Plan del Clima 2050 del Ayuntamiento de Málaga, con financiación de la Unión Europea. En “La Búsqueda”, los jugadores y jugadoras parten desde el Museo Alborán MUAL para restaurar un mapa del tesoro disperso por la ciudad y sus alrededores, contando con la colaboración de miembros del proyecto LifeWatch Alborán. Además, se incorpora una experiencia de audio inmersiva con grabaciones binaurales que envuelven en un ambiente de sonido en 360 grados, para lo cual se recomienda el uso de auriculares.

**Figura 3. Capturas de pantallas de “La Búsqueda”**



**Fuente: “La Búsqueda” (Ayuntamiento de Málaga, 2023)**

También en Google Play se encuentra “Al Rocío” (Figura 4), se trata de un simulador de Hermandad rociera que permite a los jugadores y jugadoras recorrer el Camino del Rocío en Andalucía. El juego brinda la oportunidad de crear y administrar una Hermandad, contribuyendo parte de los ingresos a la Obra Social de la Hermandad Matriz de Almonte. Con una estética pixel art retro estilo 16 bits, ofrece 19 etapas que recrean la romería de El Rocío, además de minijuegos y decisiones interactivas que añaden dinamismo y promueven el conocimiento del territorio, como el Parque Natural de Doñana.

**Figura 4. Capturas de pantallas de “Al Rocio”**



**Fuente: “Al Rocio” (Kaiju Games, 2022)**

En la tienda Steam, se puede comprar “The Waylanders” (Figura 5). Se trata de un juego de rol para ordenador que sumerge al jugador o jugadora en un mundo inspirado en las leyendas, paisajes y patrimonio cultural de Galicia. Este juego está disponible en ocho idiomas, incluyendo el gallego. La trama abarca dos períodos históricos distintos: uno de época celta y otro medieval. En esta aventura, se encuentran personajes fascinantes y únicos, mientras se explora un mundo habitado por criaturas como lobishomes, mouros inmortales y gigantes fomore. Además, se tiene la oportunidad de visitar lugares emblemáticos como Brigantia, con su imponente torre, y la Santiago medieval, con su catedral y murallas (Fernández, 2 de febrero de 2022).

Este videojuego a través de la participación e implicación del jugador o jugadora facilita la comprensión de conocimientos abstractos, aportándole elementos claves como: la vivencialidad de los hechos, la comprensión de las estrategias o actuaciones condicionada por características circunstanciales derivadas del momento histórico; de la ubicación geográfica de los acontecimientos, de la visualización de escenas o hechos; la asunción de funciones concretas por parte de quien juega, etc.

Otro aspecto clave de este videojuego es sin duda la visibilización del patrimonio natural, sociocultural e histórico de Galicia. Este recurso puede contribuir al empoderamiento de un contexto cultural, Galicia, que, en el mundo globalizado, se puede considerar minoritario. Para los usuarios y usuarias del juego tanto del propio contexto gallego como con otros orígenes, los contenidos abordados pueden cobrar relevancia y significatividad, ya por el simple hecho de que hayan sido incluidos en un videojuego.

**Figura 5. Captura de "The Waylanders"**



**Fuente: "The Waylanders" (Gato Studio, 2022)**

Una propuesta desarrollada por alumnado de la Universitat Jaume I (Castellón) recrea escenarios rurales de la Comunidad Valenciana como son las localidades de Altura, Ares o Forcall. Esta última es una de las disponibles en Google Play, bajo el título "Forcall, el Bigote Perdido" (Morales, 29 de enero de 2024). Se trata de un videojuego point and click de estilo conversacional que ofrece diferentes minijuegos que posibilitan descubrir rincones y relatos de Forcall de la mano de una periodista. En el juego se tienen que encontrar al ladrón que robó el bigote de oro de este pueblo (Figura 6).

**Figura 6. Captura de "Forcall, el Bigote Perdido"**



**Fuente: Videojuego "Forcall, el Bigote Perdido"**

De cdkeys.com destaca el lanzamiento de "Alba: a wildlife adventure" (Figura 7) en el que el foco de la trama se pone en la especulación urbanística en un territorio imaginario limitado a

una isla, pero que toma como referencia los parajes y el entorno de la Comunidad Valenciana para crear sus escenarios. Lugares tan representativos del paisaje valenciano como el parque natural de la Albufera de Valencia o el castillo de Serra aparecen representados. El personaje principal es una niña residente en un país extranjero que visita cada verano la tierra de sus abuelos. Las características del personaje facilitan la identificación de los más jóvenes con la protagonista, y con ello la asunción de un rol activo en la defensa del entorno natural, para hacer posible la transferencia de lo aprendido en el juego a la realidad. Este juego, de pago, está disponible en más de diez idiomas, como el inglés, francés, alemán, chino o polaco, para iOS y PC.

Jugar digitalmente también implica organizarse, tener normas y reglas de actuación, de planificarse, de tomar decisiones, de ejecutar acciones individuales o colectivas, etc. Una característica muy específica y concreta de los juegos en general, pero muy presente en los digitales, es la interactividad. Cada jugador o jugadora aprende que su rol en el juego es muy relevante porque es protagonista, pero también sabe, que su progreso no sólo depende de sí mismo, sino que depende de la propia dinámica del juego, de los/as demás jugadoras que participen (reales o virtuales). Es decir, adquiere conocimientos no de forma reproductiva, sino activa y participativa porque tiene que actuar de forma contextualizada, o sea, responderá según las características del propio juego, pero tratando de anticiparse o responder de acuerdo con las posibles actuaciones de sus “contrincantes”.

**Figura 7. Captura de pantalla de “Alba: a wildlife adventure”**



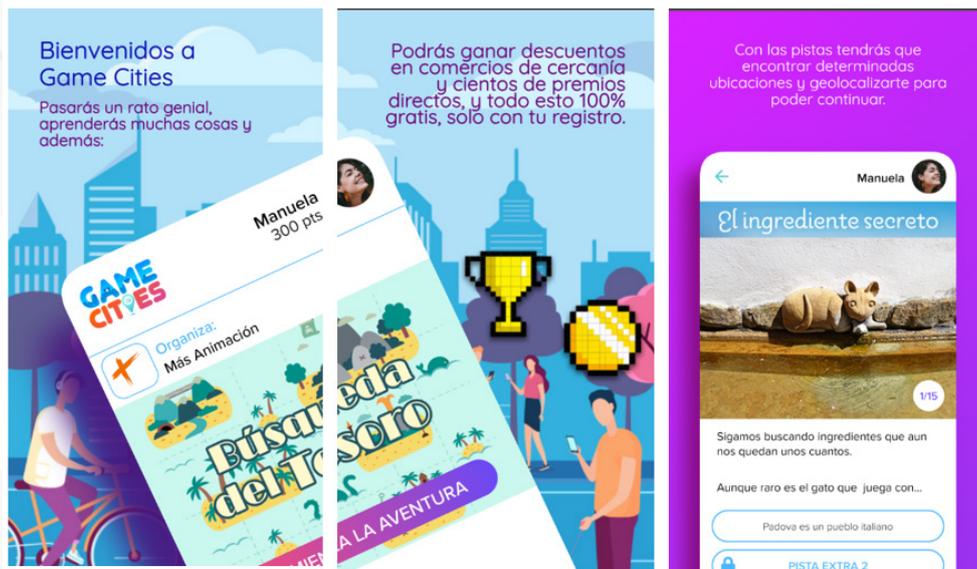
**Fuente: Tráiler de “Alba: a wildlife adventure” (Ustwogames, 2020)**

“Gamecities” (Figura 8) es una aplicación gratuita, disponible para Android y Apple, que lanza una propuesta de aventuras que surge de diferentes organismos de gestión de territorios, como diputaciones, ayuntamientos o mancomunidades, para conseguir la dinamización de las localidades desde una vertiente cultural, social y económica. A partir de la gamificación, con un sistema de puntos canjeables, se desarrollan estos juegos digitales, disponibles en español e inglés. Además, los puntos son canjeables por descuentos en un listado de comercios locales que

colaboran en esta iniciativa. En la actualidad las aventuras disponibles están mayoritariamente desarrolladas en el marco de la provincia de Málaga (Andalucía). Tesoros, desapariciones, mensajes cifrados... en el contexto de poblaciones, puentes, castillos y otros lugares emblemáticos son el gancho para la aproximación de una forma lúdica al entorno próximo.

Este videojuego puede contribuir a la construcción crítica del conocimiento. La asunción de ese rol participativo por parte del jugador o jugadora y el hecho de tener que tomar decisiones de forma individual o colectiva, le puede facilitar la comprensión de las causas-efectos/consecuencias de sus propios actos o de las actuaciones de otras personas o entender el origen de hechos o situaciones que condicionan sus vidas actuales. Una situación simulada en un juego puede romper con importantes barreras al aprendizaje que sufren muchos niños y niñas donde se usan metodologías tradicionales, donde la adquisición del conocimiento se produce de forma reproductiva como una tercera persona que observa lo que está ocurriendo, frente al videojuego que permite les "hacerle sentirse" como constructor/a, partícipe o protagonista real del propio hecho o situación de aprendizaje. De esta manera, se podrá tener una perspectiva crítica de cómo se producen los hechos.

**Figura 8. Capturas de "GameCities"**



**Fuente: "Gamecities" (Digitale.net, 2023)**

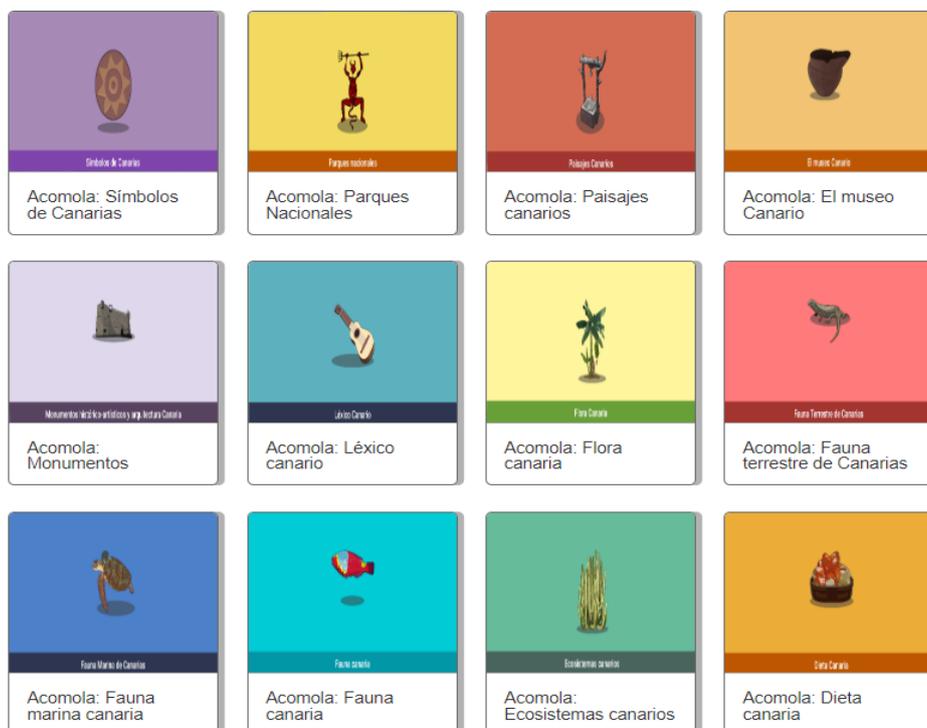
Además, se pueden encontrar juegos y actividades interactivas digitales para la promoción y desarrollo del territorio en páginas web institucionales como en el Gobierno de Canarias (Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes) en la que se incluyen Recursos Educativos Abiertos Digitales (READ) como "Acomolas" (Figura 9). En este caso se trata de una serie de juegos interactivos que abordan diversos aspectos relacionados con la cultura canaria como paisajes, monumentos, fauna, folklore, ecosistemas, etc. Los READ son materiales de enseñanza y aprendizaje de licencia abierta, que se pueden adaptar y redistribuir sin coste y restricciones. En esta misma línea, destacan la gran cantidad de juegos educativos disponibles en la sección de Geografía de la web Cerebriti.com, cuyo objetivo fundamental es el aprendizaje de conocimientos básicos relacionados con la geografía física y política de

los distintos territorios del estado español. Destacan las actividades basadas en mapas, o las de asociación o respuesta múltiple para la aproximación a contenidos como las poblaciones, los ríos, las montañas o las sierras. Por último, disponible en la sección destinada a Apps de Google Play se encuentra “Voy a La Noria” (Video Games Without Borders, 2023), que a través de la simulación y la realización de puzzles permite la aproximación a la labor de entidades sociales de la provincia de Málaga, para aumentar su impacto social a partir de su visibilización, destinando un espacio clave para la ruralidad, las sinergias y el territorio. No se olvidan del agroturismo, la empleabilidad y otras cuestiones que van más allá del público infantil.

Este juego puede ser un ejemplo claro de cómo se produce una transferencia bidireccional entre el conocimiento científico aportado por las distintas áreas curriculares y la realidad en la que vive cada jugador o jugadora. Este videojuego presenta “situaciones globalizadas”. Es decir, hay una historia, una secuencia, un guión en el que interaccionan conocimientos que pueden ser propias de distintas áreas de conocimiento científicos y otros tienen carácter transversal

La propia conceptualización de los videojuegos conlleva la gamificación o ludificación como herramienta para la adquisición de conocimientos y habilidades concretas o transversales en el desarrollo integral de cualquier persona. La motivación inherente a esta herramienta didáctica es un elemento clave para la implicación de quien juega, porque, entre otros aspectos, el juego se le presenta como una oportunidad de aprendizaje que se puede repetir una y otra vez; le proporciona el reto de ir superándose probando; el juego le puede facilitar la pérdida de la presión que ejercen otras metodologías de aprendizaje para la adquisición de ciertos contenidos curriculares mediante estrategias de aprendizaje que no siempre se corresponden con sus estilos de aprendizaje.

**Figura 9. Captura de “Acomolas”**



**Fuente: “Acomolas” (Proyecto TSP, 2015)**

A partir de las evidencias y los hallazgos de este trabajo, surgidas del análisis mixto realizado, se destacan las siguientes recomendaciones y sugerencias para la creación, uso y aprovechamiento de los juegos digitales para el desarrollo de las entidades locales:

- Es de destacar que una buena parte de los municipios no disponen de recursos educativos en ningún formato que permitan contribuir al desarrollo socioeducativo. En este sentido, la digitalización ofrece la posibilidad de superar estas limitaciones al facilitar la elaboración y el acceso a diferentes tipologías de materiales educativos. Las administraciones locales deben crear las condiciones necesarias para la producción de recursos tanto impresos como digitales, aprovechando plenamente las ventajas del entorno digital. Esto permitirá llegar a un público más amplio y fomentar un mayor conocimiento del entorno local, promoviendo así el desarrollo del municipio. Además, se podrían convocar subvenciones destinadas a impulsar la elaboración de recursos educativos contextualizados y con enfoque inclusivo. Estas subvenciones deberían fomentar la creación de materiales adaptados a las necesidades específicas de cada comunidad, incorporando perspectivas locales e incluso pudiendo participar en los equipos de desarrollo de los materiales o juegos digitales vecinas y vecinos de la comunidad, aportando ideas para que se reflejen en estos recursos los conocimientos locales, prácticas comunitarias, problemáticas o desafíos para que en el juego se busquen soluciones innovadoras, etc.

- Es necesario promover la presencia de profesionales del ámbito educativo que guíen o asesoren durante el diseño, desarrollo y evaluación de los juegos concebidos para el desarrollo socioeducativo en contextos municipales. Su participación es esencial para diseñar juegos que, además de ser entretenidos, promuevan actitudes, valores y conocimientos para personas de todas las edades y condiciones (López-Gómez y Rodríguez-Rodríguez, 2021). Al diseñar juegos adaptados, se fortalece el tejido social y se podría, en función de los elementos integrados en el juego, impulsar el intercambio intergeneracional, contribuyendo así a un mayor estado de bienestar de la comunidad.

- Igualmente resulta necesario destacar que, los videojuegos elaborados bajo la finalidad de contribuir de forma efectiva al desarrollo municipal desde una perspectiva socioeducativa, deberían incluir los siguientes elementos y componentes clave. En primer lugar, es importante que el juego permita la interacción entre jugadoras y jugadores para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo. Esto puede lograrse a través de modos de juego cooperativos, propuestas de retos grupales y herramientas de comunicación en línea, como chats, videochats u otros sistemas de mensajería (Guerrero y Flores, 2009). Además, las jugadoras y jugadores deberían tener la posibilidad de personalizar sus experiencias de juego, pudiendo crear avatares, diseñar retos, compartir curiosidades, etc. De esta manera, se enriquece la experiencia de juego y se fomenta la creatividad y participación (Gee, 2009).

Los contenidos implícitos y explícitos tratados en los juegos, es otro aspecto importante. En este género de videojuegos, se tienen que abordar temas específicos relacionados con el municipio, como la historia local, la política, el comercio local, la cultura, las tradiciones, entre otras. Este contenido puede presentarse de manera atractiva a través de retos, misiones, pruebas o eventos dentro del juego, como por ejemplo que las jugadoras y jugadores puedan participar en actividades virtuales que reflejen eventos reales del municipio, como ferias, festivales, jornadas, ... Otra posible idea, es que a través del juego se lancen u organicen debates virtuales sobre

temáticas que impliquen la toma de decisiones importantes para el entorno en el que se vive, que se pueda votar sobre propuestas. O que el juego sirva como una plataforma para promover iniciativas de asociaciones socioeducativas y/o proyectos municipales; etc.

La accesibilidad y la diversidad son también aspectos esenciales. El juego debe ser accesible para una amplia variedad de jugadoras y jugadores, esto implica la inclusión de opciones de accesibilidad, como controles personalizables, subtítulos y ajustes de dificultad, así como la representación diversa de personajes dentro del juego (López-Gómez *et al.*, 2023).

Es necesario que los videojuegos estén disponibles en diferentes lenguas de las Comunidades Autónomas e idiomas (Del Moral, 2004) y que incorporen recreaciones virtuales de lugares del municipio, como parques, centros educativos, edificios históricos o plazas, pero no solamente como escenarios de fondo que se pueden observar, sino como espacios que se puedan recorrer, adentrar, visitar, explorar y participar en ellos (Venegas, 2017).

Finalmente, se recomienda que estos videojuegos incluyan algún tipo de sistemas de monitoreo, en el que se recopile la información y los datos generados en el juego, como la retroalimentación de las jugadoras y jugadores, los resultados de votaciones u encuestas, o las propuestas generadas durante el juego, para ser evaluadas por las responsabilidades municipales y de ser el caso, aplicarlas al entorno físico.

## 5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La realización de este trabajo ha permitido identificar una cantidad limitada de videojuegos y juegos digitales centrados en el desarrollo sociocomunitario y la aproximación a los elementos básicos de la cultura de los municipios.

A pesar de las posibilidades que han demostrado tener las tecnologías digitales para la consecución de los objetivos que se plantean diputaciones, ayuntamientos y asociaciones vecinales, la cantidad de recursos encontrados no es tan elevada como se podría esperar.

Después de la revisión realizada, conviene señalar que se detecta una falta notable de recursos producidos en contextos municipales con el propósito de atender a las particularidades y realidades de estos contextos. En el caso de los recursos digitales tan sólo algunos municipios han apostado decididamente por la elaboración de juegos digitales que se observa han favorecido el acceso de la ciudadanía a la riqueza de cada territorio, a través de la presencia en el entorno digital de monumentos, parques, tradiciones... Estos recursos se dirigen a población de distintos grupos etarios y de diversas procedencias, prestando especial atención a la posibilidad de traducir a varios idiomas la oferta realizada, ya que, parece que un objetivo claro se encuentra en la promoción del turismo nacional e internacional, intentando que redunde en la economía del negocio local y el consumo de proximidad.

Los juegos producidos en el marco de contextos sociocomunitarios y analizados desde la perspectiva comunitaria han puesto de relieve que los videojuegos y juegos digitales han desempeñado un papel fundamental en los procesos de visibilización de los espacios comunitarios, de promoción de la cultura local y el crecimiento socioeconómico. Sin embargo, como contras en demasiadas ocasiones no se aprovecha todo su potencial, por ejemplo, no siendo producidos

o traducidos a la lengua de los territorios que se ven representados, lenguas cooficiales que también son cultura.

Igualmente, como se ha comprobado, el número de videojuegos es reducido. Esta carencia pone de manifiesto que las comunidades locales no han detectado el potencial formativo de los videojuegos como herramientas no sólo de difusión turística, sino como material adecuado para transmitir a las nuevas generaciones el conocimiento de su propio medio.

Esta situación puede deberse a la falta de políticas educativas o carencias formativas en el ámbito pedagógico en los contextos próximos (Álvarez-Seoane, 2019). Es conveniente recordar que los Ayuntamientos u otros organismos locales tienen funciones educativas con la población en general y en específico deben complementar las acciones formativas de los más jóvenes en relación al currículum formal que desarrolla la escuela, que a veces se concretan en la elaboración de materiales didácticos o en proyectos (Rodríguez y Castro, 2007; Rodríguez y García, 2011). Igualmente, la colaboración entre la escuela, la universidad y los ayuntamientos puede contribuir a desarrollar sinergias que contribuyan al diseño de juegos y recursos educativos adecuados al contexto próximo (Rodríguez *et al.*, 1999).

La inclusión de cualquier persona empieza por la inclusión en su propio contexto vital. El juego se constituye en un elemento claro para que cada sujeto participe activamente en su entorno. La dualidad juego y digitalización puede ser un atractivo y elemento motivador para la ciudadanía. La formación pedagógica de los responsables locales en el ámbito de la educación debe nutrirse de las aportaciones del Diseño Universal de Aprendizaje y otras perspectivas pedagógicas orientadas a la inclusión educativa y social (Alba, 2019), donde la contextualización de los aprendizajes se constituye en un elemento clave para la comprensión educativa del mundo que le rodea.

El aprendizaje está íntimamente ligado a la significatividad de quien adquiere los contenidos. Partir del conocimiento de un contexto real, próximo o vivenciado, permite que cada jugador o jugadora vaya construyendo su propia secuencia de aprendizaje a través de un andamiaje que se inicia en una realidad familiar y/o conocida, para llegar a aspectos desconocidos. Los videojuegos cuentan con itinerarios que se van construyendo como consecuencia de la toma de decisiones de quien juega, lo que contribuye al trabajo de procesos cognitivos inductivos y deductivos. Todo este proceso contribuye a la asimilación de conocimientos de acuerdo con las características individuales o grupales (en el caso de videojuegos colectivos) como los ritmos, estilos de aprendizaje, habilidades cognitivas, experiencias previas, etc. (Lambert *et al.*, 2024; Rojas *et al.*, 2023; Sedeño, 2010).

Los videojuegos y las aplicaciones lúdicas se están convirtiendo en herramientas interesantes para conocer la historia y el patrimonio cultural de los territorios. A este respecto, existen experiencias de uso de videojuegos de temática histórica en las aulas, se organizan games jams para que los participantes desarrollen juegos interactivos para promover el conocimiento sobre un determinado lugar o se desarrollan serious games para concienciar a las nuevas generaciones de las costumbres de sus antepasados.

Los videojuegos presentados, con sus aportaciones y limitaciones, son ejemplos interesantes a tener en consideración por las instituciones locales. En un mundo globalizado como el actual, resulta imprescindible promover la visibilización de los contextos geográficos, socioculturales

e históricos que reflejan la vida real de las personas y que, con frecuencia, son sepultados por otros contextos hegemónicos que se sustentan en valores y principios que mayoritariamente no representan la ciudadanía.

En definitiva, a partir del trabajo realizado la principal aportación es poder compartir las recomendaciones indicadas con la comunidad, diseñadores, productores, responsables políticos y responsables del desarrollo local de municipios o mancomunidades.

El desarrollo de este trabajo cuenta con limitaciones, como la falta de inclusión de todas las bases de datos existentes y estar enmarcado fundamentalmente en el contexto español. Como prospectiva se plantea la posibilidad de solventar estas limitaciones y seguir explorando las posibilidades de distintas tecnologías y juegos digitales para el desarrollo de la vertiente más social de los entornos y espacios naturales, rurales y comunitarios.

## **AGRADECIMIENTOS**

Este artículo forma parte del Proyecto “Los materiales didácticos digitales en la Educación Secundaria Obligatoria. Análisis y propuestas para su uso escolar y sociofamiliar” (PID2022-137366OB-I00), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades en la convocatoria de Proyectos de Generación del Conocimiento; y se enmarca en el periodo de realización de una estancia postdoctoral financiada en la convocatoria de Atracción del Talento (AT\_ESTPDI24\_25).

## 6. REFERENCIAS

- Alba, C. (2019). Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad. *Participación educativa*, 6(9), 55-68. <http://hdl.handle.net/11162/190783>
- Alcindor, M., Jackson, D., & Alcindor-Huelva, P. (2022). Heritage places as the settings for virtual playgrounds: perceived realism in videogames, as a tool for the re-localisation of physical places. *International Journal of Heritage Studies*, 28(7), 865-883. <http://doi.org/10.1080/13527258.2022.2091638>
- Álvarez, C. D. (2019). *Materiais didácticos en soporte impreso e dixital elaborados con apoio da administración local. Estudo prospectivo de descritivo na provincia da Coruña* [Tesis Doctoral, Universidade de Santiago de Compostela]. <https://minerva.usc.es/xmlui/handle/10347/19121>
- Álvarez, C. D., & Rodríguez, J. (2024). Los materiales didácticos con fines educativos elaborados con apoyo de los ayuntamientos. *Revista Mexicana de Educación*, 29, 443-468. [https://www.comie.org.mx/v5/sitio/wp-content/uploads/2024/04/RMIE\\_101.pdf](https://www.comie.org.mx/v5/sitio/wp-content/uploads/2024/04/RMIE_101.pdf)
- Álvarez, C. D., Rodríguez, J., & Muñoz, J. L. (2021). La actuación de los ayuntamientos frente a la elaboración de materiales didácticos. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 39, 21-37. <http://recyt.fecyt.es/index.php/PSRI/>
- Area, M. (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. *Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa - RELATEC*, 16(2), 13-28. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.16.2.13>
- Area, M. (2020). *Escuel@ Digit@l. Los materiales didácticos en la Red*. Graó.
- Area, M., Parcerisa, A. & Rodríguez, J. (2010) (coords). *Materiales y recursos didácticos en contextos comunitarios*. Graó.
- Ayuntamiento de Málaga. (2023). *La búsqueda [novela visual interactiva]*. <https://play.google.com/store/apps/details?id=eu.malaga.labusqueda>
- Bernal, Á., Ascón, F., & García, M. P. (2011). As TIC como ferramentas de aprendizaxe no ensino de maiores. En Cid, X. M., y Rodríguez, J. (2011) (coord). *A fenda dixital: as TIC, entre a escola e a comunidade* (pp.263-267). Nova Escola Galega.
- Cabañes, E. (2023). Gobernanza lúdica: videojuegos para la participación ciudadana. En J. Tono (Ed.), *Ciudad Adentro [en la Galaxia Rural]* (pp. 145-155). Centro. <https://www.centrocentro.org/sites/default/files/2023-08/Ciudad%20Adentro.pdf>
- Cabañes, E., & Jaimen, N. (2019) Videojuegos para la participación ciudadana. *Cuadernos*, 98, 151-161. [/https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/791\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/791_libro.pdf)
- Carrubba, L. (2024). *Videojuegos en disputa: Las experiencias videolúdicas y los juegos que vendrán*. Editorial Aguaderramada.

- Daza, A. R., Illidge, M. B., & Carabalí, A. (2020). La importancia de los juegos ancestrales como mecanismo de valoración cultural y fortalecimiento de las relaciones sociales. *Revista Prisma Social*, 30, 207–228. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3739>
- Del Moral, M. E. (2004). Pautas procedimentales para el diseño y análisis de videojuegos desde una perspectiva educativa. En M.E. Del Moral (Coord.), *Sociedad del Conocimiento, Ocio y Cultura: Un enfoque interdisciplinar* (pp. 33-64). Editorial KRK.
- Digitale.net (2023). *GameCities* [app]. <https://cutt.ly/MetQqEr>
- Fernández, J. P. (2022). Patrimonio sonoro videolúdico: valoración, conservación y sostenibilidad. *Cuadernos de documentación multimedia*, 33, 1-11. <https://doi.org/10.5209/cdmu.92000>
- Fernández, M. (2 de febrero de 2022). *O videoxogo galego The Waylanders sae á venda oficialmente*. Código Cero. <https://codigocero.com/O-videoxogo-galego-The-Waylanders-sae-a-venda-oficialmente>
- Fernández-Sánchez, M. R., Sierra-Daza, M. C., & Valverde-Berrocoso, J. (2020). Serious Games para la adquisición de competencias profesionales para el desarrollo social y comunitario. *Revista Prisma Social*, 30, 141–160. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3746>
- Gala, R. P. (2022). Un acercamiento posible a la creación de videojuegos políticos en Buenos Aires. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 110, 64-85. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/4061/2806>
- Gato Studio. (2022). *The Waylanders* [videojuego]. [https://store.steampowered.com/app/957710/The\\_Waylanders/](https://store.steampowered.com/app/957710/The_Waylanders/)
- Gee, J. (2009). Deep learning properties of good digital games: How far can they go? In *Serious Games: Mechanisms and Effects* (pp. 67-82). *Routledge Taylor & Francis Group*. <https://doi.org/10.4324/9780203891650>
- González-Tardón, C. (2021). Creación de una política integral sobre videojuegos en una mediateca: diez años de integración en Mediateka BBK - Azkuna Zentroa Alhóndiga Bilbao. En S. López-Gómez y J. Rodríguez-Rodríguez, *Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos sociocomunitarios* (pp. 181-192). Octaedro.
- Gonçalves, D., Gomes, G., Fernández, J., Castro, M<sup>o</sup>. M., López, S., Rodríguez, J., & Cid, X. M. (2021). *A Fenda Dixital: Videoxogos, Ludificación e Aprendizaxe baseada en xogos dixitais*. Nova Escola Galega.
- Gonçalves, D., Fernández Rodríguez, J., Castro Rodríguez, M<sup>o</sup> M., Ricoy Lorenzo, M., C. Rodríguez-Rodríguez, J., & Cid Fernández, X. M. (2012). *A fenda dixital: Tic, Escola e Desenvolvemento Local*. Nova Escola Galega.
- Guerrero, T. M., & Flores, H. C. (2009). Teorías del aprendizaje y la instrucción en el diseño de materiales didácticos informáticos. *Revista Educere: Artículos Arbitrados*, 45, 317-329.
- Gutiérrez-Candame, C. (2011). Educación Social e sociedade do coñecemento. O fomento da participación social a través da rede. En Cid Fernández, X. M., y Rodríguez-Rodríguez, J.

(coord). *A fenda dixital: as TIC, entre a escola e a comunidade* (pp. 157-160). Nova Escola Galega.

Kaiju Games. (2022). *Al Rocío* [videojuego]. <https://cutt.ly/NetQWO06>

Korppoo, K. (2017). *How a video game might help us build better cities* [vídeo charla]. TED. <https://acortar.link/cUxxPQ>

Lombardelli, M. J., Torres, D., & Fernandez, A. (2022). Motivando la construcción de conocimiento colectivo a través del juego: un análisis de caso implementando medios físicos. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. *Ensayos*, 110, 86-102. <http://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi110.4063>

Lambert, Y., López, M. E., Garzón, M., & Portal, R. (2024). Aprendizajes significativos: gestionar conocimientos en narrativa transmedia videojuegos y comunicación. *Bibliotecas. Anales de Investigación*, 20(1), 1-15.

López-Gómez, S., & Fernández-Lanza, S. (2021). Videojuegos para incentivar la participación y el compromiso social. *Revista Pedagogía Social*, 39, 61-75. [http://doi.org/0.7179/PSRI\\_2021.39.02](http://doi.org/0.7179/PSRI_2021.39.02)

López-Gómez, S., & Rodríguez, J. (coord.) (2021). *Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos sociocomunitarios*. Octaedro.

López, S., Rodríguez, J., Vidal, M. I., & Marín, D. (2023). *Videojuegos y oportunidades educativas. Orientaciones para su diseño, análisis y uso*. Editium.

Luján, M., & Maté, D. (2022). Aproximaciones, Nuevos Enfoques en los Game Studies Locales. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. *Ensayos*, 156, 101-102. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi156.6796>

McGonigal, J. (2011). *Gaming can make a better world* [vídeo charla]. TED. <https://acortar.link/3xd2X4>

Martín, L., & Pastor, E. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socio-educativa en contextos comunitarios vulnerables. *Revista Prisma Social*, 30, 88-114. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3753/4352>

Mejía, D.A., & Navarrete, L. (2023). «Mops blocking the way» Walking simulators, playful nostalgia, and the aesthetics of unresolved authoritarian pasts in online gaming communities. *adComunica: revista científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación*, 26, 51-76. <https://doi.org/10.6035/adcomunica.7335>

Morgado, L. (2012). As redes sociais e mundos virtuais para ligação à comunidade e concretização das aprendizagens. En Cid Fernández, X. M., Rodríguez Rodríguez, J. y Gonçalves, D. (coord), *A fenda dixital: TIC, Escola e Desenvolvimento Local* (pp. 109-115). Nova Escola Galega

Morales, S. (29 de enero de 2024). Videojuegos únicos, originales rurales y gratuitos. *Castellón al Día (El Mundo)*. <https://cutt.ly/KetQRaIO>

- Pacheco, A., & Muñoz, M. A. (2023). El juego como experiencia para la valoración de la identidad territorial en juventudes de zonas de sacrificio. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 21(40), 145-158. <http://doi.org/10.29197/cpu.v21i40.521>
- Page, M. J., Moher, D., & McKenzie, J. E. (2022). Introduction to PRISMA 2020 and implications for research synthesis methodologists. *Research synthesis methods*, 13(2), 156-163. <https://doi.org/10.1002/jrsm.1535>
- Proyecto TPS. (2015). *Acomolas [juegos interactivos]*. <https://cutt.ly/GetQR043>
- Ricoy, M<sup>o</sup>. C., & Fernández-Rodríguez, J. (2012). Aproximación al patrimonio lúdico tradicional a través de los recursos audiovisuales digitales. En Cid Fernández, X. M., Rodríguez-Rodríguez, J. y Gonçalves, D. (coord), *A fenda dixital: TIC, Escola e Desenvolvimento Local* (pp. 134-138). Nova Escola Galega.
- Rodríguez, J. (2009). *Os materiais curriculares en Galicia*. Edicións Xerais.
- Rodríguez, J., Area, M., & San Martín, Á. (2024) (coord). *Infancia y transformación digital de la educación. Miradas diversas*. Dykinson.
- Rodríguez, J., & Castro, M<sup>o</sup> M. (2007). Materiales didácticos para una intervención interdisciplinar desde los ámbitos formal y no formal. Un análisis tras su implementación. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 29, 7-24.
- Rodríguez, J., & García, I. (2011). La elaboración de materiales didácticos en los contextos educativos municipales. *Bordón*, 3, 133-149. <http://hdl.handle.net/11162/37758>
- Rodríguez, J., Horsley, M., & Knudsen, S. V. (2009). Local, National and Transnational Identities in Textbook and Educational Media. *10th International Conference on Textbooks and Educational Media*. Santiago de Compostela, Iartem. [https://iartem.org/wp-content/uploads/2012/03/x\\_conference\\_textbooks\\_iartem\\_155x235\\_hd.pdf](https://iartem.org/wp-content/uploads/2012/03/x_conference_textbooks_iartem_155x235_hd.pdf)
- Rodríguez, J. Ramos, R., Castro, M.<sup>o</sup> M. (1999). Profesores, universidad y ayuntamientos en un marco de colaboración para la elaboración de material didáctico. *Campo abierto: Revista de educación*, 16, 135-150.
- Rojas, R., Martínez, F., & De Jesús, T. (2023). Estilos de aprendizaje y videojuegos educativos como refuerzo en el aprendizaje de Metodología de la Investigación en estudiantes de pedagogía. *Collectivus. Revista de Ciencias Sociales*, 11(1), 1-22. <https://doi.org/10.15648/Collectivus.vol11num1.2024.3956>
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 17(34), 183-189. <http://doi.org/10.3916/C34-2010-03-018>
- SIPs (2023). La Pedagogía Social en una sociedad digital e hiperconectada: desafíos y propuestas. *XXXV Congreso Internacional de la Sociedad Iberoamericana de Pedagogía Social*. <https://cutt.ly/MetQUZbZ>
- Sotomayor, A. (2023). *El enigma de Toledo [videojuego]*. <https://cutt.ly/tetQlelj>
- Suárez, M., & Noboa, A. (2024). La participación ciudadana online en los gobiernos locales: Un análisis del mecanismo Ideas de Montevideo Decide y los Presupuestos Participativos de San

Lorenzo y Vicente López. *Revista Prisma Social*, 44, 274-306. <https://revistaprismasocial.es/article/view/5184>

Suárez-Lorenzo, F. (2012). A contribución das TICs para o Desenvolvemento Local en Galicia. En Cid Fernández, X. M., Rodríguez-Rodríguez, J. y Gonçalves, D. (coord), *A fenda dixital: Tic, Escola e Desenvolvemento Local* (pp.101-107). Nova Escola Galega.

Torres-Toukoudidis, Á., Chaljub-Hasbún, J., & Rivera-Rogel, D. (Coord) (2020) (coord). Juegos y Gamificación para el Desarrollo Social y Comunitario. *Prisma Social*, 30. <https://revistaprismasocial.es/issue/view/199>

Ustwogames (2020). *Alba: a wildlife adventure* [videojuego]. <https://www.albawildlife.com/>

Venegas, A. (2017). *Videojuegos y cine. Urbanismos encontrados*. Presura. <https://presura.es/?tag=videojuegos>

Vidal, M. I., Castro, M. M., Caamaño, T., & Marín, D. (2021). Describiendo experiencias con videojuegos en contextos diversos. En J. Rodríguez y S. López (coords.), *Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos sociocomunitarios* (p. 193-204). Octaedro.

Video Games Without Borders (2023). *Voy a La Noria* [videojuego]. <https://cutt.ly/FetQScWE>