***Serious games: jugar a cambiar la historia y a preservar el arte desde una perspectiva lúdica***

Dra. Lourdes Villalustre Martínez

Dra. Mª Esther del Moral Pérez

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

Universidad de Oviedo (España)

**RESUMEN**: Los *serious games* han alcanzado una amplia difusión a nivel internacional como alternativa a los videojuegos educativos ofreciendo a los jugadores experiencias lúdicas que potencian la adquisición de determinadas competencias, tales como la lingüística, la matemática, la digital, etc.  Se pueden englobar bajo determinadas categorías: *Education Game, Memory & BrainGames*, *Business Games, Health Games, Political & Social Games,* y *DocuGames* (Sawyer & Smith, 2008). En esta última línea, existen iniciativas lúdicas orientadas a favorecer la adquisición de conocimientos históricos (hechos relevantes, conflictos bélicos, etc.), así como expresiones culturales, recreando sucesos reales junto con elementos ficticios. Así, por un lado, se analiza *Timesh*, plataforma de juegos gráficos *online*, cooperativos y sociales, ofrece la oportunidad de acercarnos y sumergirnos en el juego a través de tres momentos históricos destacados en la construcción de Europa: “La segunda Guerra Mundial”, “Los descubrimientos marítimos”, y “La revolución industrial”, orientados al logro de diferentes objetivos y retos. Y por otro, *Race Against Time*, un juego para dispositivos móviles cuyo objetivo es dar a conocer las principales obras artísticas de diferentes momentos históricos, situando al jugador en el papel de héroe camaleón cuya misión es evitar que la máquina creada por *Greyscale*, malvado científico, succione el color de las principales obras de arte. Finalmente, tomando como punto de partida los *serious games* mencionados se lleva a cabo un análisis descriptivo de sus principales características y sus potencialidades para favorecer la adquisición de determinados conocimientos, habilidades y destrezas de una manera lúdica y entretenida para incrementar el aprendizaje entre estudiantes de Educación Secundaria.

**Palabras clave**: *serious games,* competencias básicas, competencia social y cívica, comunicación y expresiones culturales, juegos digitales.

**Referencias bibliográficas**

Sawyer, B. & Smith, P. (2008). *Serious Games Taxonomy*. In Serious Game Summit. San Francisco.