



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE QUITO CARRERA
DE COMUNICACIÓN**

**ANÁLISIS DEL VIDEOJUEGO RED DEAD REDEMPTION 2 COMO
PROPUESTA DE OBJETOS RENOVABLES DE APRENDIZAJE**

Trabajo de titulación previo a la obtención
del Título de Licenciado en Comunicación

AUTOR: DANIEL DAVID MORENO LLERENA

TUTOR: CRISTINA SATYAVATI NARANJO DELGADO

Quito – Ecuador

2024

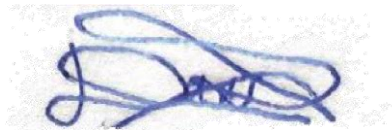
CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Daniel David Moreno Llerena** con documento de identificación N° **1752284479** manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 11 de Octubre del año **2024**

Atentamente,



Daniel David Moreno Llerena

1752284479

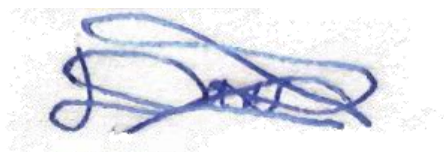
**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO
DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, **Daniel David Moreno Llerena** con documento de identificación N° **1752284479**, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del Artículo Académico: Análisis del videojuego Red Dead Redemption 2 como propuesta de objetos renovables de aprendizaje, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: **Licenciado en Comunicación**, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 11 de Octubre del año 2024

Atentamente,



Daniel David Moreno Llerena

1752284479

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Cristina Satyavati Naranjo Delgado con documento de identificación N°1714208384, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: **ANÁLISIS DEL VIDEOJUEGO RED DEAD REDEMPTION 2 COMO PROPUESTA DE OBJETOS RENOVABLES DE APRENDIZAJE**, realizado por Daniel David Moreno Llerena con documento de identificación N° 1752284479, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Artículo Académico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 11 de Octubre del año 2024

Atentamente,



Ph.D © Cristina Satyavati Naranjo Delgado, Msc.

CI: 1714208384

DEDICATORIA

A mi madre Silvia y mi padre Jorge por nunca abandonarme en los estudios, darme el apoyo que necesito y saber que siempre estarán presentes para mí, yo sé que cuando necesite ayuda ellos responderán a mis llamadas y aunque muchas veces no esté presente con ellos sé que me quieren mucho.

A mi abuelita Beatriz por ayudarme en todo lo que le eh pedido, por siempre estar atenta a mí y demostrarnos que la familia es una, que siempre debo alcanzar mis deseos a pesar de las circunstancias, es un pilar muy grande en mi vida y le doy todo el amor y el apoyo como ella me lo ha dado desde que existo.

A mi pareja actual, Belén que después de todo el tiempo y las experiencias vividas juntos siempre me ha dado el cariño incondicional, me ha demostrado lo que es realmente el amor, lo que es luchar por mis sueños y nunca rendirme, por ella eh crecido positivamente, con su amor y cariño eh aprendido que la vida es bonita y llena de desafíos, pero siempre podremos superarlos.

RESUMEN

Este artículo examina el potencial educativo del videojuego Red Dead Redemption 2 (RDR2) al considerarlo como una fuente de objetos renovables de aprendizaje (ORA). Se destaca la evolución de los videojuegos como herramientas multifacéticas que pueden potenciar el aprendizaje, especialmente en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Se argumenta que RDR2 ofrece una experiencia inmersiva que puede ser aprovechada para enseñar diversos temas, desde historia hasta ecología. La metodología empleada combina enfoques descriptivos, exploratorios y cualitativos para analizar el juego y diseñar actividades educativas interactivas en plataformas libres de uso. Los resultados sugieren que RDR2 puede ser una herramienta educativa valiosa, siempre que se integre adecuadamente en el currículo académico y se aborden posibles limitaciones, como la disponibilidad de participantes y sesgos individuales.

Palabras clave: Videojuegos, Red Dead Redemption 2, Objetos renovables de aprendizaje, Metodología educativa.

ABSTRACT

This article examines the educational potential of the video game Red Dead Redemption 2 (RDR2) as a source of renewable learning objects (RLOs). It highlights the evolution of video games as multifaceted tools that can enhance learning, especially in the field of information and communication technologies (ICT). It argues that RDR2 offers an immersive experience that can be leveraged to teach various topics, from history to ecology. The methodology combines descriptive, exploratory, and quantitative approaches to analyze the game and design educational activities in Google Classroom. The results suggest that RDR2 can be a valuable educational tool, provided it is integrated appropriately into the academic curriculum and potential limitations, such as participant availability and individual biases, are addressed.

Keywords: Video games, Red Dead Redemption 2, Renewable learning objects, Educational methodology.

ÍNDICE

Introducción	1
Metodología	6
Resultados	21
Conclusiones.....	25
Referencias Bibliográficas:.....	28

Introducción

Red Dead Redemption 2 (RDR2), desarrollado por Rockstar Games y lanzado en 2018, puede considerarse como un acontecimiento en la evolución de la narrativa y la inmersión en la industria del videojuego. Al sumergirse en el paisaje implacable del salvaje Oeste estadounidense a fines del siglo XIX, el juego ofrece una experiencia que va más allá de la mera interacción del jugador con el entorno virtual.

En este contexto histórico detallado y fielmente recreado, los jugadores asumen el papel de Arthur Morgan, un forajido que forma parte de la pandilla de Van der Linde. A través de las aventuras de Arthur, el jugador se sumerge en una trama profunda y compleja que explora temas como lealtad, moralidad y propósito en un mundo que se desvanece ante la modernización y el cambio.

Lo que hace que RDR2 sea verdaderamente excepcional es su mundo abierto vasto y dinámico, lleno de personajes memorables, misiones intrincadas y una variedad de actividades que van desde la caza y la pesca hasta el juego y las interacciones con la vida silvestre. Esta amalgama de elementos narrativos y de juego crea una experiencia envolvente que transporta al jugador a una época pasada, mientras que también desafía sus percepciones éticas en un contexto histórico vívido y detallado.

Videojuegos

Según Pérez J. (2021, pg.3) un videojuego es una aplicación de entretenimiento que permite a los usuarios interactuar y tener experiencias simuladas en una pantalla, ya sea de una televisión, una computadora, celular u otro dispositivo que sea electrónico. A diferencia de otras formas de entretenimiento como las películas, los videojuegos requieren una participación activa del usuario. Esto se logra mediante el uso de un control o mando, que permite enviar instrucciones al dispositivo principal.

Los videojuegos han evolucionado su manera de interactuar con el mundo digital en las últimas décadas, convirtiéndose en una forma de entretenimiento con tonalidades más complejas y multifacéticas. Según Belli, S (2008, pg.19) “los videojuegos son la puerta de entrada de jóvenes en las TIC. Mediante el videojuego se adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, las más importantes de las cuáles son la familiarización con las nuevas tecnologías”.

Es importante señalar que los videojuegos son puerta al mundo digital, al mundo en donde estamos cada vez más conectados y que ya no es un deseo a futuro, ahora todos somos instrumentos digitales. Por ello también se los maneja como medios comunicativos debido a que conectan con otros jugadores y transmiten información de toda índole, dependiendo el juego. En este caso RDR2 ofrece un mundo digital muy extenso en donde

al interactuar con el entorno genera espacios de transmisión de información, por ejemplo, al momento de cazar puedes conocer los varios tipos de especies que habitan en el viejo Oeste en el siglo XIX

En este contexto, uno de los aspectos a destacar es la incorporación de elementos educativos y de aprendizaje dentro de los propios juegos, ofreciendo a los jugadores la oportunidad de interactuar con entornos virtuales y experiencias narrativas que pueden tener un fuerte impacto en su desarrollo académico como es el estudio de la historia real que se ve recreada en el juego y sus mecánicas que hacen referencia a actividades reales como la complejidad de la caza, pesca, administración de recursos y otras.

Objetos Renovables de Aprendizaje

Los “objetos renovables de aprendizaje”, según David A. Wiley (2002, pg.1), se refieren a recursos digitales que pueden ser empleados repetidamente en procesos de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos abarcan una amplia gama de materiales educativos, como textos, imágenes, videos y simulaciones, los cuales pueden ser compartidos y adaptados para satisfacer las necesidades específicas de diferentes entornos educativos.

La historia de RDR2 se desarrolla en un momento importante de la historia de Estados Unidos, con la civilización en conflicto entre la frontera salvaje y la modernización amenazando el estilo de vida de los forajidos. Esta ambientación histórica ofrece numerosas oportunidades para estudiar y comunicar temas históricos como la abolición del racismo, la justicia creciente y la lucha por la supervivencia en un entorno hostil tanto en ambiente natural como en las crecientes ciudades.

Por ello es de gran utilidad los objetos renovables de aprendizaje, estos nos ayudan a utilizar el material de estudio Red Dead Redemption 2 como un medio interactivo educativo. Morales (2020, pg.3) nos habla que los objetos renovables de aprendizaje o por su abreviación “ORA” son contenidos digitales que se les da una nueva utilización la cual se compone de objetivos, actividades y autoevaluaciones, es decir, que es un contenido que puede ser reutilizado con el afán de ser un proceso de enseñanza aprendizaje y con formas sencillas para la comprensión.

De la Torre (1997, pg.89) nos explica que los ORA son el hecho de primero observar y comprender el objetivo, luego debemos reflexionar si puede existir la capacidad de relacionar este objetivo con herramientas para enseñanza aprendizaje, una vez que se ha relacionado se pueden aplicar las ideas que se tengan para que sean funcionales, lo que conlleva a un método de fases destinadas a verificar si es ORA y de qué manera se lo implementará.

El método ORA propuesto por De la Torre (1997, pg.89) ofrece un marco estructurado para el análisis y la aplicación de objetos renovables de aprendizaje en contextos educativos. Al aplicar este método al estudio de Red Dead Redemption 2 (RDR2) como ORA, se pueden identificar varias fases cruciales que guían el proceso de observación, comprensión, reflexión y aplicación de los elementos educativos presentes en el juego.

Dentro de este contexto, ciertas secciones del juego pueden ser analizadas y que potencialmente sean aprovechadas como objetos renovables de aprendizaje. Por ejemplo, la gestión de recursos y la toma de decisiones estratégicas durante la caza y la pesca en el juego comunica lecciones prácticas sobre el equilibrio ecológico. Del mismo modo, las interacciones con personajes no jugadores (NPs) y las misiones de la historia nos pueden proporcionar ejemplos de resolución de conflictos y toma de decisiones para que históricamente estén acorde con lo que pasó en la vida real.

Al utilizar RDR2 como objeto de estudio en identificar y analizar elementos específicos del juego que pueden ser aprovechados como objetos renovables de aprendizaje, se busca aprovechar el interés y la familiaridad de los estudiantes con el medio de los videojuegos. A través de esta aproximación, se rompen las barreras entre el aprendizaje formal y el entretenimiento, permitiendo una integración más fluida de la cultura popular en el ámbito educativo.

Educomunicación

Según Sonia J. Pedreira (2004, pg.4), la educomunicación es una disciplina interdisciplinaria que integra procesos educativos y comunicativos en un enfoque holístico y participativo. Se ocupa de la comunicación en el ámbito educativo, en otras palabras, la comunicación utilizada para la educación y la integración de estos procesos en un todo coherente.

La educomunicación también se da de formas comunes hoy en día como usar medios tecnológicos, uno de estos medios son los videojuegos. Como bien lo señala Aguaded J (2012, pg.46) “el hecho comunicativo contemporáneo no se puede entender en su complejidad si no lo situamos plenamente dentro de la revolución científica y tecnológica a la que estamos asistiendo: innovaciones técnicas cada vez más sorprendentes”.

Es importante reconocer que los videojuegos, como RDR2, ofrecen una experiencia de enseñanza aprendizaje única y altamente participativa. Aunque tradicionalmente se han asociado con el ocio y el entretenimiento, estos juegos tienen el potencial de convertirse en valiosos recursos educativos debido a su capacidad para

involucrar a los jugadores de manera activa y ofrecer experiencias de aprendizaje inmersivas y contextualizadas.

Narrativa

Según Jerome Bruner (1986, pg.4), la narrativa constituye la esencia del pensamiento humano, sirviendo como un medio fundamental para organizar y dar significado a nuestras experiencias. Las narrativas no solo cuentan historias, sino que también nos ayudan a interpretar el mundo que nos rodea, estructurando eventos en secuencias temporales con personajes, acciones y conflictos. Estas narrativas pueden adoptar diversas formas, como cuentos, mitos, leyendas o incluso nuestras propias historias personales, y se utilizan en una variedad de contextos, desde la literatura y el cine hasta la educación.

La narrativa es una pieza fundamental para poder construir historias que nos sirven para conocernos a nosotros como seres humanos, tenemos diferentes pensamientos, experiencias y visión de la vida. Es importante transmitir todo el conocimiento útil por un método reconocible y de fácil acceso como puede ser la misma narrativa. McEwan, H. (1998, pg.12) señala que “la narrativa se refiere a la estructura, el conocimiento y las habilidades necesarias para construir una historia. En lenguaje cotidiano, los términos «historia» y «narrativa» son sinónimos”

Tomemos en cuenta que Pimentel, L. A. (1998, pg.09). explica que la narrativa parte a través de nuestras vidas y de lo cotidiano, de lo que sabemos y lo que deseamos, del querer reconfigurar nuestra experiencia y plasmarlo en la actividad de narrar una historia que tenga un fin específico a ser divulgada. Al estudiar y analizar la narrativa, mecánica de juego y elementos educativos de RDR2, se establece una conexión directa con el concepto de objeto renovable de aprendizaje.

Con esta exploración detallada es posible identificar actividades, situaciones y temas dentro del juego, que pueden ser reutilizados y adaptados repetidamente en diferentes contextos educativos a fin de promover el desarrollo de habilidades históricas, culturales, sociales y comunicacionales.

E-learning

Ticap. (2023, pg.8) nos menciona que el e-learning es una modalidad educativa que se basa en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. También es conocido como educación virtual o enseñanza en línea. A partir de todo el contexto anteriormente mencionado es importante utilizar el e-learning debido a que las actividades que apoyaron a este análisis serán completamente de esta manera, debido a que es accesible y rápido para todos los usuarios.

En el contexto de RDR2 como ORA, el e-learning podría facilitar el acceso a la educación al permitir a los estudiantes interactuar con el juego y sus elementos educativos desde cualquier lugar y momento. Además, es importante su utilización ya que el e-learning aprovecha una variedad de recursos digitales como videos, foros en línea y plataformas interactivas.

Flipped Classroom

Según M. Campillo (2021, pg.16), el Flipped Classroom es un método pedagógico en el cual la enseñanza directa se traslada del entorno de aprendizaje grupal al espacio de aprendizaje personalizado. Junto al e-learning, se lleva a la par el Flipped Classroom. Esta forma de educación-aprendizaje es importante en el contexto de crear Objetos de Aprendizaje Reutilizables (ORA) para el tema. Este método es crucial porque permite que el estudiante adquiera contexto sobre lo que va a aprender, como haber podido jugar con anterioridad Red Dead Redemption 2.

En este modelo, los estudiantes adquieren los conocimientos teóricos en casa. Al jugar RDR2, el estudiante adquiere indirectamente conocimiento sobre temas relevantes para la educación, como contextos históricos o medioambientales. En última instancia, el Flipped Classroom no solo transforma la manera en que se enseña y se aprende, sino que también empodera a los estudiantes al fomentar su autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje.

Al aprovechar herramientas digitales como Red Dead Redemption 2, los educadores pueden enriquecer la experiencia educativa y motivar a los estudiantes a explorar más allá de los límites del aula. Así, el Flipped Classroom se posiciona como un método innovador y eficaz para preparar a los estudiantes para el contexto del siglo XXI, donde la adquisición de conocimientos y habilidades va más allá de los confines físicos de la escuela.

Metodología

El estudio adoptó un enfoque metodológico descriptivo, exploratorio y cualitativo, en consonancia con la naturaleza del objeto de estudio, que consistió en examinar el papel del videojuego Red Dead Redemption 2 (RDR2). Se buscó comprender cómo su extenso mundo virtual contribuye al proceso de aprendizaje y se analizó el impacto de este material en los jugadores. Para ello, se optó por utilizar plataformas interactivas, las cuales ofrecen actividades educativas de fácil acceso para los estudiantes.

Para llevar a cabo el análisis de los posibles Objetos Renovables de Aprendizaje (ORA), se empleó la consola PlayStation 4 junto con el videojuego ya instalado en dicho dispositivo. Se requirió que el juego estuviera completamente desbloqueado al 100%, garantizando así el acceso a todo el material necesario para la investigación.

Cabe destacar que el videojuego Red Dead Redemption 2 es un mundo digital muy amplio en todo sentido, el solo hecho de pasarse el juego conlleva muchas horas, y por ello analizar cada aspecto de este vasto mundo da para muchos temas y varios ORA, pero en este artículo se ha centrado en presentar las más principales. Como se mencionó puede existir mucho más ORA y el objetivo de este artículo es comunicar que este videojuego es capaz de tener contenido de índole educativa.

Matriz:

La metodología desarrollada vincula el videojuego "Red Dead Redemption 2" (RDR2) con una plataforma Moodle para crear una experiencia de aprendizaje interactiva y contextualizada. Se estructuró en tres fases: preproducción, producción y postproducción, y se implementó en un aula virtual con tres unidades temáticas: la vida de los forajidos, los conflictos, y las realidades históricas y sociales. Cada unidad incluye temas específicos con contenidos históricos y ejemplos del juego, además de ejercicios interactivos y actividades de evaluación. Este enfoque asegura que los estudiantes, familiarizados con el juego, puedan aprender de manera significativa y secuencial, integrando el contexto histórico real con la narrativa del videojuego.

La matriz que guía esta metodología es la siguiente:

UNIDAD	TEMA	CONTENIDO
Unidad 1: Vida de los Forajidos en el Salvaje Oeste	Butch Cassidy y la banda de forajidos	Butch Cassidy, cuyo nombre real era Robert Leroy Parker, fue un famoso forajido del Salvaje Oeste. Nació en 1868 en Utah, lideró "The Wild Bunch" y perpetró numerosos robos. Según las investigaciones de Belisario S. (2020). En "Red Dead Redemption 2" (RDR2), la banda de Dutch Van der Linde es similar a la de Cassidy. Documentos históricos incluyen informes de prensa, fotos y testimonios de testigos.
	La Agencia Pinkerton	La Agencia Pinkerton, fundada por Allan Pinkerton en 1850, se especializó en la investigación de crímenes y captura de criminales, en la actualidad siguen operando, según las investigaciones de Doval G. (2009). En RDR2, los Pinkerton son antagonistas principales.
	Asesinos en serie y bandas	Los Aberdeen en el juego están basados en los "Bloody Benders". Edmond Lowry Jr. está inspirado en Stephen Richards, el "Demonio de Nebraska". Los Skinner Brothers se inspiran en los Harpe Brothers, primeros asesinos en serie documentados. Estos operaban en el viejo Oeste y fueron los mayores asesinos y bandas despiadadas según las investigaciones de Doval G. (2009).
Unidad 2: Conflictos y Movimientos Sociales	El movimiento sufragista	Hubo varias luchas por los derechos políticos de las mujeres, liderada por figuras como Susan B. Anthony en el siglo XIX, según investigaciones de Cady Stanton, E. (2022). En RDR2, los jugadores interactúan con sufragistas y participan en misiones relacionadas. Misiones, diálogos y eventos del juego reflejan la agitación social de la época.
	Vaqueros negros después de la abolición de la esclavitud	En las investigaciones De León, A. G. (2021) se menciona que tras la abolición de la esclavitud, muchos afroamericanos se dirigieron al oeste de Estados Unidos. En RDR2, personajes como Pery Smith reflejan estas experiencias.
	Movimientos paramilitares y racistas	M. Mediavilla (2022) ha mencionado en sus investigaciones que existía el Ku Klux Klan y otros grupos paramilitares racistas en el siglo XIX. En RDR2, los jugadores encuentran actividades del Klan y grupos racistas.
Unidad 3: Realidades Históricas y Sociales	La Batalla de las Colinas de San Juan y Thaddeus Waxman	En las investigaciones de Gonzalez (2023) se menciona la Batalla de las Colinas de San Juan fue un hecho importante ocurrido en el siglo XIX y estuvieron presentes figuras como Theodore Roosevelt. En RDR2, esta batalla se recrea con el personaje ficticio Thaddeus Waxman y en 2 estados del juego
	Fiebre del oro	Taylor L. D. (2007) nos señala en sus investigaciones que la fiebre del oro en el viejo Oeste se popularizó debido a la facilidad de obtener el recurso, al impacto y la expansión de EE.UU. en el siglo XIX. En RDR2, los jugadores encuentran buscadores de oro y campamentos mineros.
	Enfermedades en la década de 1890	En investigaciones de enfermedades del siglo XIX como la de Laura Marcos (2020) nos habla sobre el impacto de la tuberculosis y otras enfermedades en el siglo XIX en donde las medicinas en general no eran tan efectivas y se contraían muchas enfermedades debido al entorno que se vivía. En RDR2, el protagonista Arthur Morgan sucumbe a la enfermedad.

RECURSO	EJEMPLO	RECURSO
Video Interactivo	En el juego, la banda roba un tren, lo que se asemeja a lo que hacían en la vida real la banda de Cassidy.	LUMI H5P Video Interactivo
Video Interactivo	En el juego, los agentes Pinkerton siguen de cerca a la banda de Dutch Van der Linde, utilizando tácticas de rastreo y vigilancia, lo cual refleja su implacable persecución histórica.	LUMI H5P Video Interactivo
Video Interactivo	En RDR2, la misión de los Aberdeen Pig Farm se basa en los "Bloody Benders", donde el jugador se enfrenta a una familia de asesinos.	LUMI H5P Video Interactivo
Video Interactivo	En el juego, la misión "We Loved Once and True" muestra a la sufragista Charlotte, que refleja las luchas por los derechos de las mujeres.	LUMI H5P Video Interactivo
Video Interactivo	El personaje de Lenny Summers en el juego representa a los vaqueros afroamericanos que se trasladaron al Oeste tras la abolición de la esclavitud.	LUMI H5P Video Interactivo
Video Interactivo	En RDR2, los jugadores pueden encontrar y disolver reuniones del Ku Klux Klan en varios puntos del mapa, reflejando la presencia de estos grupos en la historia real.	LUMI H5P Video Interactivo
Video Interactivo	En el juego, los jugadores pueden participar en escenarios que recrean y narran la Batalla de las Colinas de San Juan con Thaddeus Waxman.	LUMI H5P Video Interactivo
Video Interactivo	En el juego, los jugadores pueden encontrar campamentos de buscadores de oro y participar en misiones relacionadas con la búsqueda de oro.	LUMI H5P Video Interactivo
Video Interactivo	En el juego, Arthur Morgan contrae tuberculosis, lo cual afecta su salud y desempeño, reflejando la realidad de las enfermedades en la década de 1890.	LUMI H5P Video Interactivo

EJERCICIO	RECURSO	ACTIVIDAD POR UNIDAD	RECURSO
Interactuar con los sucesos del juego relacionados con la banda de Butch Cassidy, los cuales son del capítulo a al 4	Video Interactivo H5P, dentro del video hay preguntas a contestar y datos informativos	CUESTIONARIO DE OPCION MULTIPLE DE 1 INTENTO, SI NO SE COMPLETA NO SE PUEDE PASAR AL SIGUIENTE TEMA.	Cuestionario de Unidad 1 en Gnomio
Interactuar con los eventos del juego del capítulo 4 relacionados con los Pinkerton.	Video Interactivo H5P, dentro del video hay preguntas a contestar y datos informativos	CUESTIONARIO DE OPCION MULTIPLE DE 1 INTENTO, SI NO SE COMPLETA NO SE PUEDE PASAR AL SIGUIENTE TEMA.	Cuestionario de Unidad 1 en Gnomio
Interactuar con los sucesos del juego relacionados con los asesinos en serie y bandas en el capítulo 2, 3 y en el epílogo.	Video Interactivo H5P, dentro del video hay preguntas a contestar y datos informativos	CUESTIONARIO DE OPCION MULTIPLE DE 1 INTENTO, SI NO SE COMPLETA NO SE PUEDE PASAR AL SIGUIENTE TEMA.	Cuestionario de Unidad 1 en Gnomio
Interactuar con las misiones y eventos del juego relacionados con el movimiento sufragista en las ciudades de Rhodes y Saint Denis.	Video Interactivo H5P, dentro del video hay preguntas a contestar y datos informativos	CUESTIONARIO DE OPCION MULTIPLE DE 1 INTENTO, SI NO SE COMPLETA NO SE PUEDE PASAR AL SIGUIENTE TEMA.	Cuestionario de Unidad 2 en Gnomio
Interactuar con personajes vaqueros negros en las 5 misiones del capítulo 1 y el capítulo 5, además visitar a los personajes que se encuentran en Rhodes y el barrio bajo de Saint Denis.	Video Interactivo H5P, dentro del video hay preguntas a contestar y datos informativos	CUESTIONARIO DE OPCION MULTIPLE DE 1 INTENTO, SI NO SE COMPLETA NO SE PUEDE PASAR AL SIGUIENTE TEMA.	Cuestionario de Unidad 2 en Gnomio
Interactuar con los eventos del juego relacionados con el Ku Klux Klan que se encuentran a las afueras de la ciudad de Strawberry, además dirigirse a Lemoyne y acercarse a los grupos peligrosos que rodean la zona	Video Interactivo H5P, dentro del video hay preguntas a contestar y datos informativos	CUESTIONARIO DE OPCION MULTIPLE DE 1 INTENTO, SI NO SE COMPLETA NO SE PUEDE PASAR AL SIGUIENTE TEMA.	Cuestionario de Unidad 2 en Gnomio
Interactuar con los eventos del juego en el mundo abierto relacionados con la Batalla de las Colinas de San Juan que se encuentran en Rhodes, Valentine y Saint Denis.	Video Interactivo H5P, dentro del video hay preguntas a contestar y datos informativos	CUESTIONARIO DE OPCION MULTIPLE DE 1 INTENTO, SI NO SE COMPLETA NO SE PUEDE ACABAR LA UNIDAD.	Cuestionario de Unidad 3 en Gnomio
Interactuar con los eventos del mundo abierto en los estados de New Hanover, Ambarino y Lemoyne	Video Interactivo H5P, dentro del video hay preguntas a contestar y datos informativos	CUESTIONARIO DE OPCION MULTIPLE DE 1 INTENTO, SI NO SE COMPLETA NO SE PUEDE ACABAR LA UNIDAD.	Cuestionario de Unidad 3 en Gnomio
Interactuar desde el capítulo 5 hasta el 7, observar como el protagonista sucumbe a esta enfermedad y cambia su comportamiento	Video Interactivo H5P, dentro del video hay preguntas a contestar y datos informativos	CUESTIONARIO DE OPCION MULTIPLE DE 1 INTENTO, SI NO SE COMPLETA NO SE PUEDE ACABAR LA UNIDAD.	Cuestionario de Unidad 3 en Gnomio

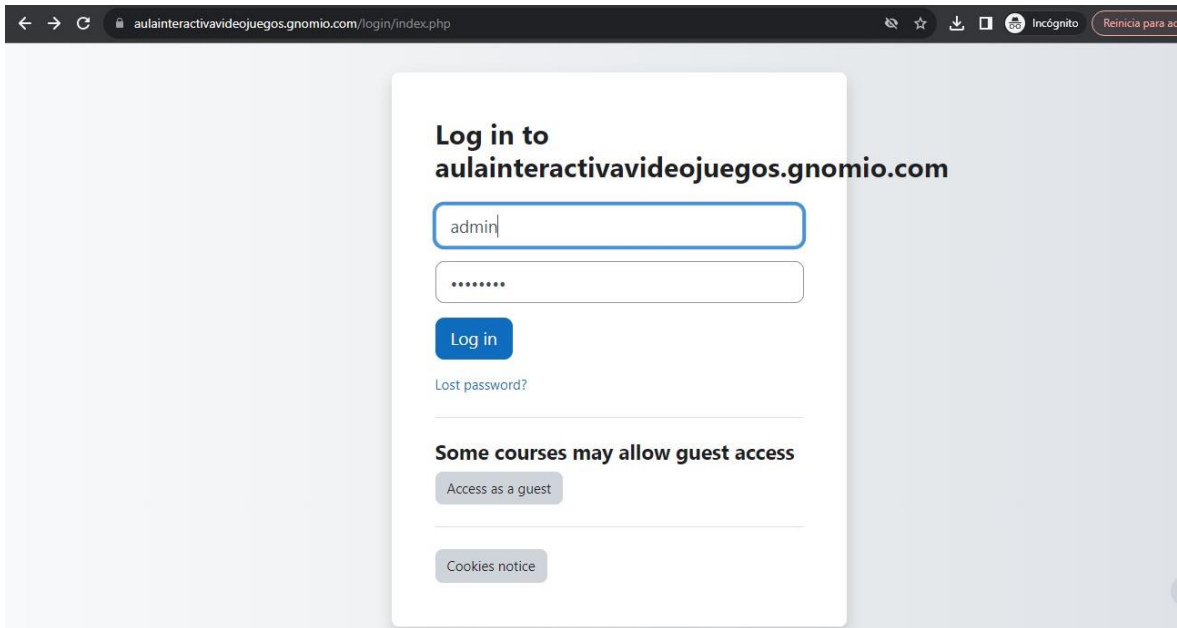
Anexo 1: Matriz de Integración de Contenidos y Actividades en Moodle Basada en 'Red Dead Redemption 2.

Procedimiento creación de actividades:

Para la creación de las actividades en las plataformas LUMI y Gnomio, se siguió un proceso detallado que incluyó la preproducción con la investigación y planificación de contenidos, la producción mediante la creación de videos interactivos en LUMI y el desarrollo de cuestionarios en Gnomio, y la postproducción donde se integraron los recursos en Moodle y se realizaron pruebas y ajustes.

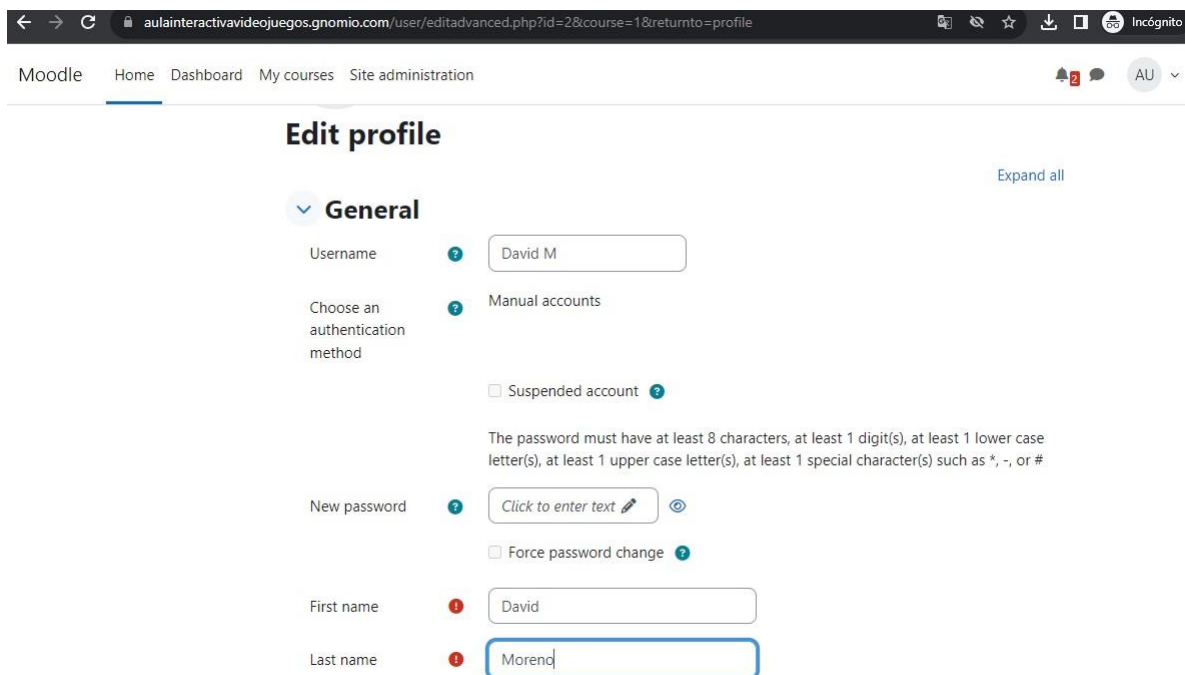
Pasos a seguir:

El primer paso para acceder a Gnomio es crear un usuario como profesor y poner nombre al curso, realizado esto la plataforma nos pide iniciar sesión para diseñar el contenido.



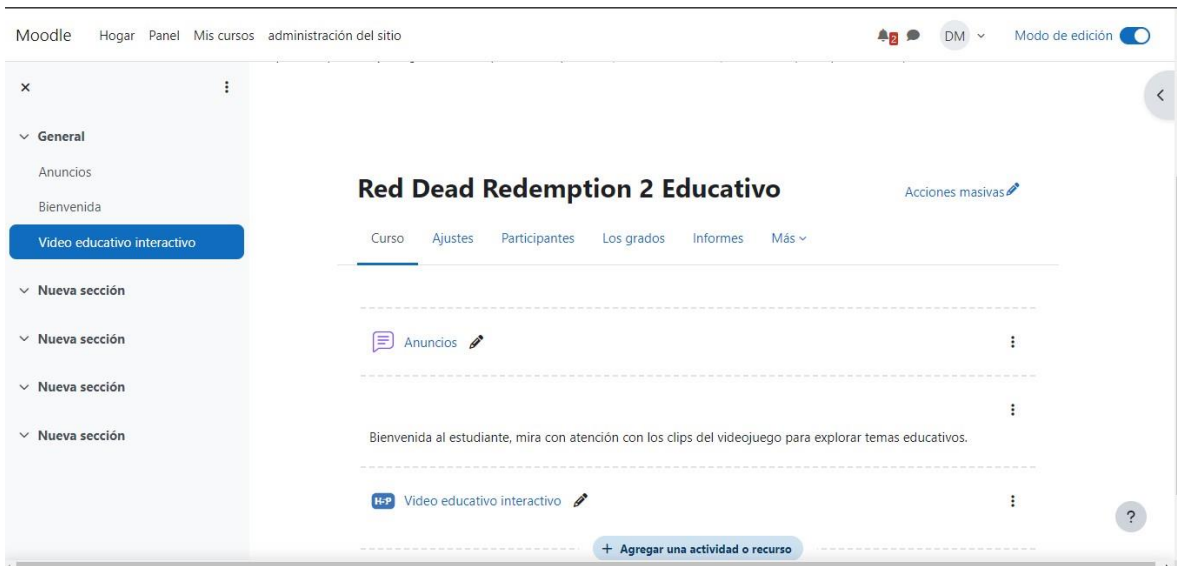
Anexo2: Ventana para acceder a la plataforma

Después es necesario cambiar el nombre de admin para que podamos poner el nuestro.



Anexo 3: Cambio de nombre en la plataforma

En la página principal de la plataforma es indispensable poner en modo de edición para que así podamos realizar y subir nuestros temas a tratar.



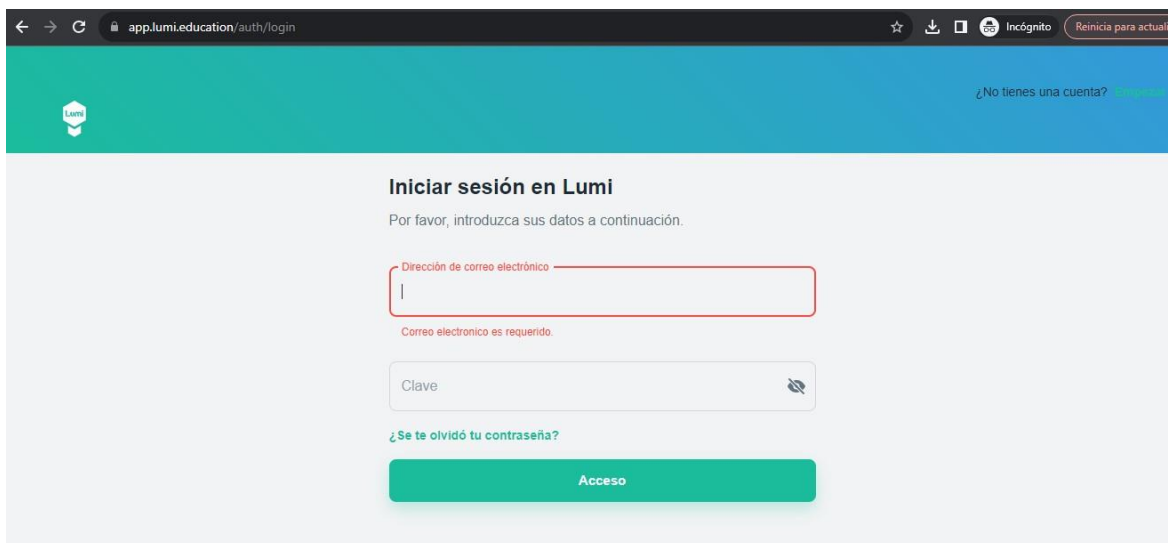
Anexo 4: Página principal del curso creado con varias opciones para la edición

En Anuncios es importante crear un mensaje de bienvenida a nuestros estudiantes y dar un pequeño resumen de lo que va a tratar estas actividades.



Anexo 5: Ventana para la edición de contenido de bienvenida

Terminados estos pasos tendremos que ir a la plataforma Lumi para la creación de contenido



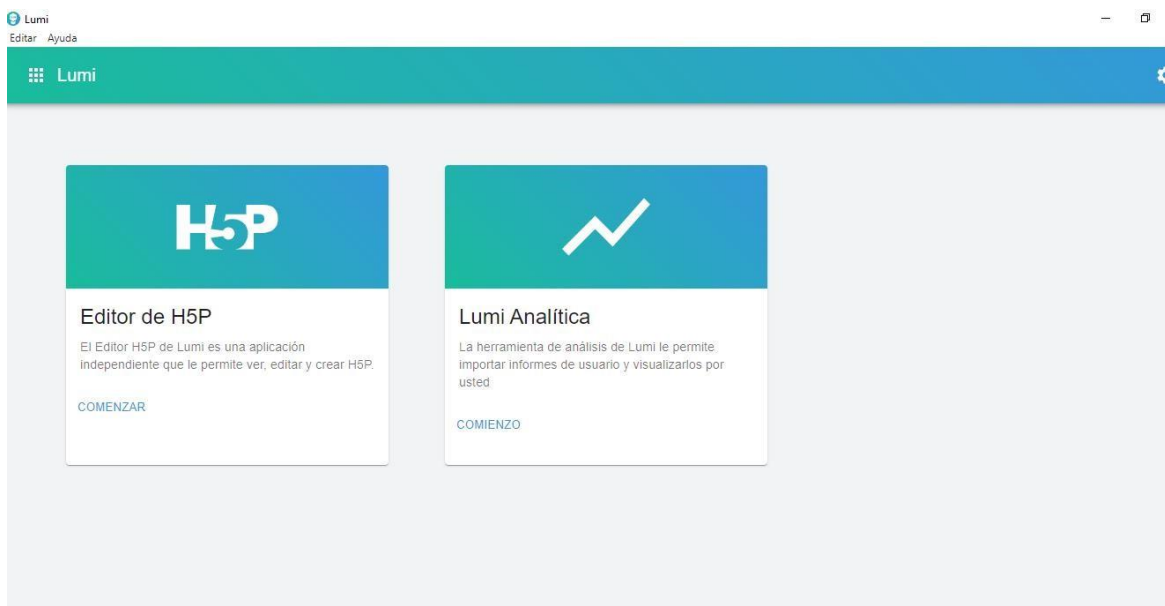
Anexo 6: Ventana para acceder a la plataforma

Luego de tener un usuario hay que ir a la página de descarga de Lumi para poder crear el contenido, aquí se debe de elegir la opción dependiendo de que dispositivo se use.



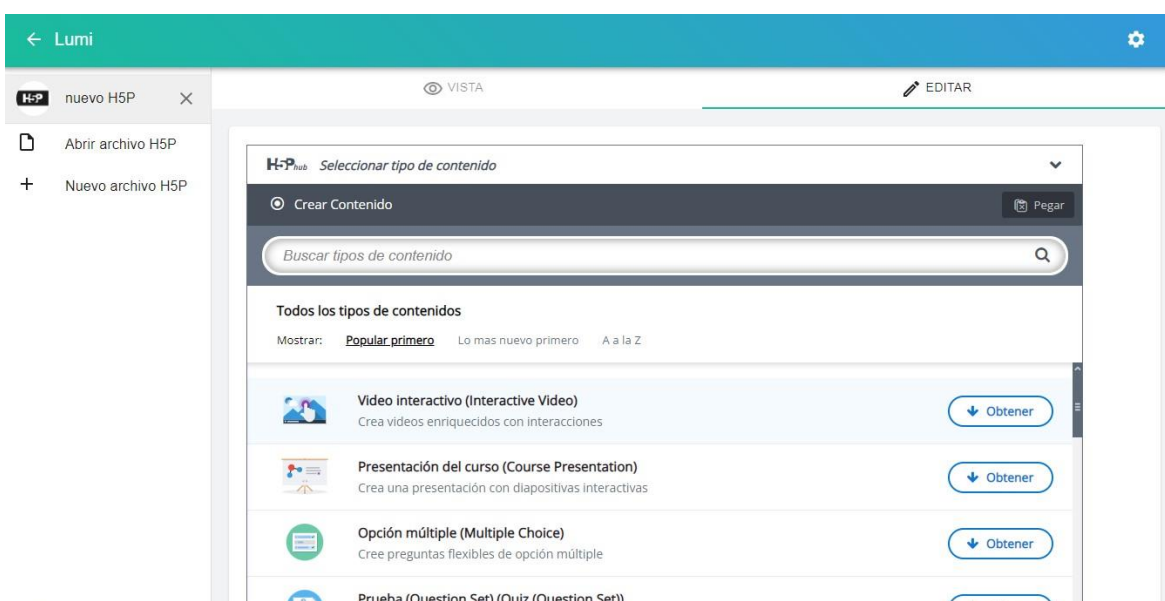
Anexo 7: Ventana para descargar la plataforma

Cuando se instale la aplicación de Lumi en el dispositivo primero hay que fijarse que el idioma esté en español, si no está se lo puede cambiar en los ajustes. Habrá dos opciones, la que hay que escoger es la de editor de H5P así comenzaremos con el diseño de contenido.

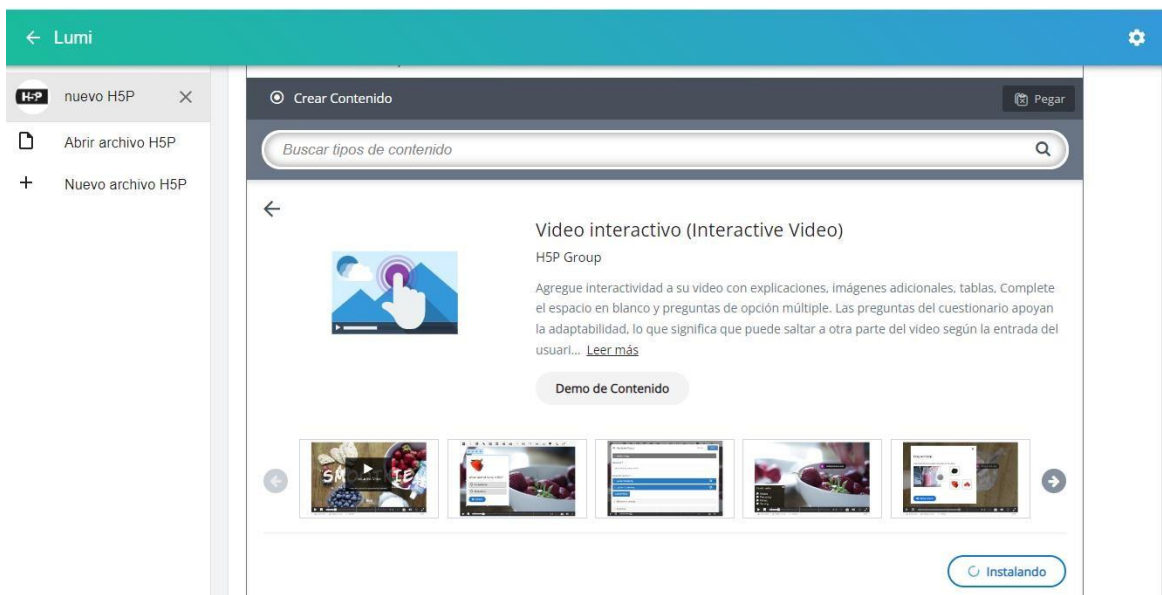


Anexo 8: Ventana de inicio de la aplicación Lumi en español

Al entrar al editor de H5P se abrirá una ventana en donde se puede elegir varias herramientas interactivas, para usar cualquiera sólo se le da clic en obtener e instalar, en este caso se usó Video Interactivo.

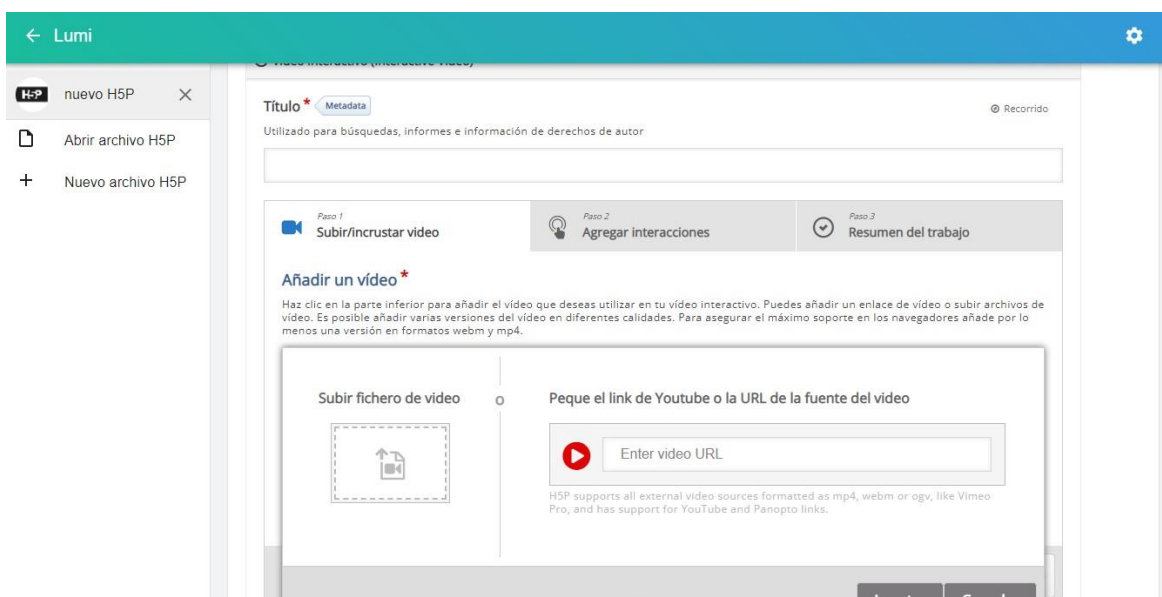


Anexo 9: Ventana para trabajar productos de H5P con sus respectivas plantillas



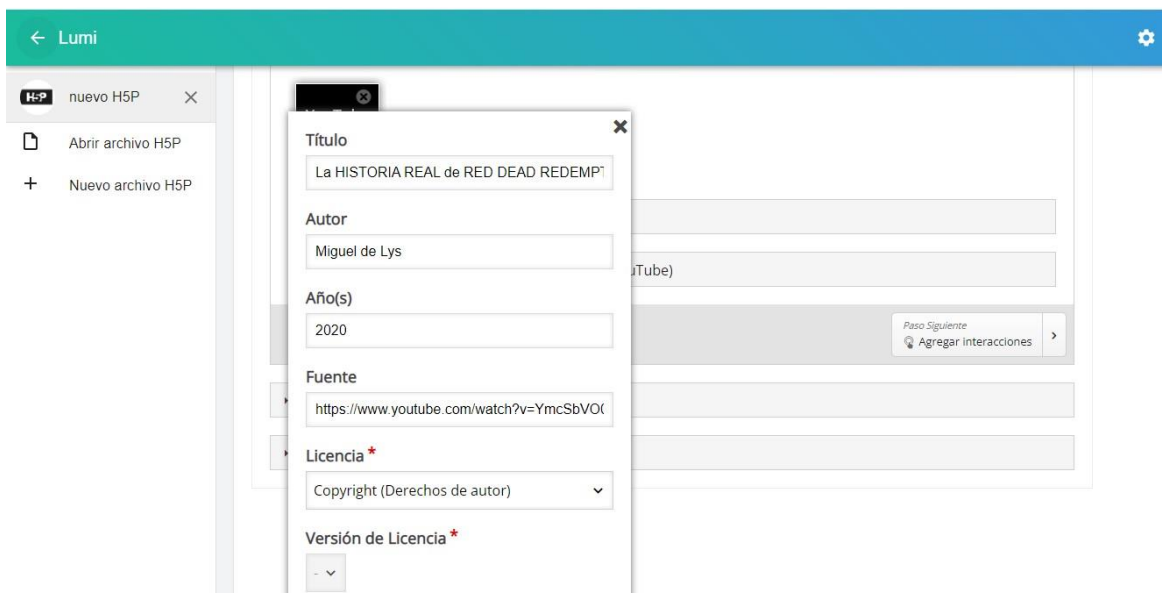
Anexo 10: Ventana de instalación para usar video interactivo

Una vez instalado video interactivo se abrirá la ventana para diseñar, dentro de esta se encuentran tres pasos: el primero es subir o incrustar el video a trabajar y poner los respectivos metadatos (Título), además también hay tutorial para realizar el video interactivo por si se requiere más ayuda.



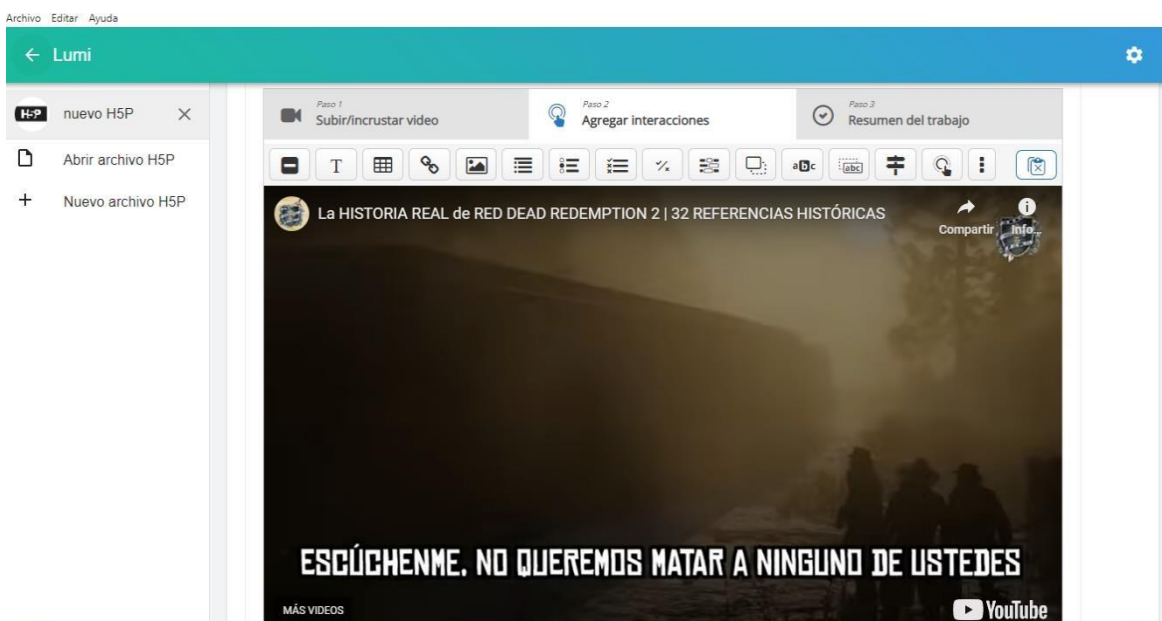
Anexo 11: Ventana para realizar el video interactivo, se encuentra en el paso 1

Si se usa contenido que no es de autoría, se tiene que poner la información de donde se sacó el material



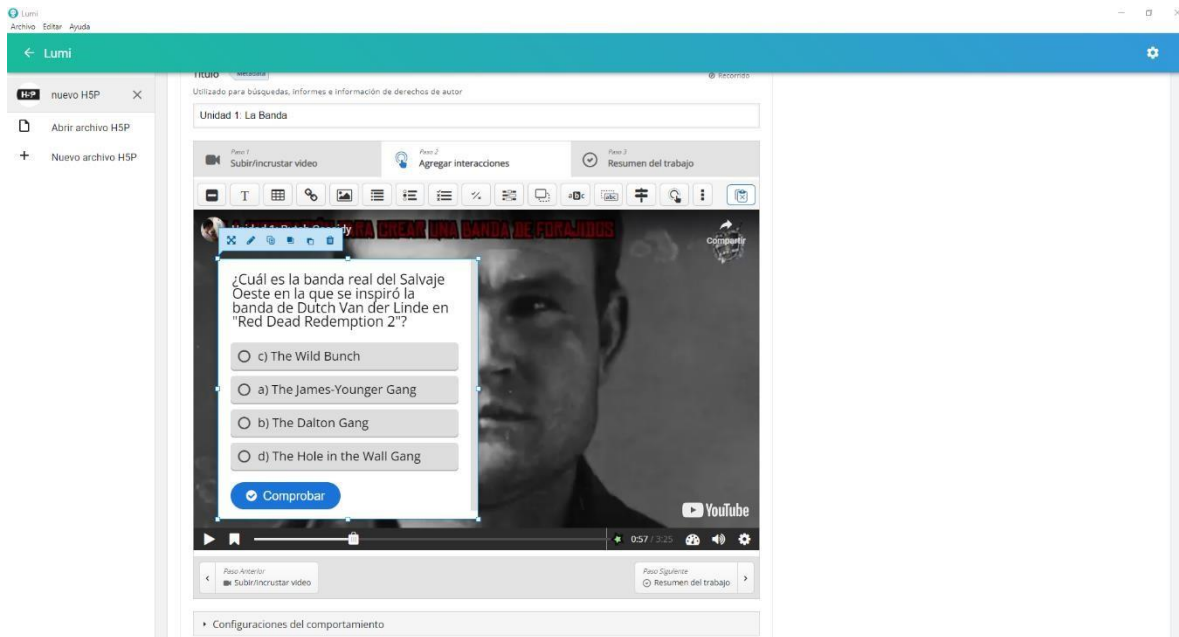
Anexo 12: Información de la fuente de donde se consiguió el material

En el paso dos, se encuentra el video para la edición interactiva, cuando se entra a la misma página se da una pequeña guía para diseñar, se observa que existen varias herramientas para implementar como verdadero y falso, opción única/múltiple, rellenar el espacio en blanco, entre otros.



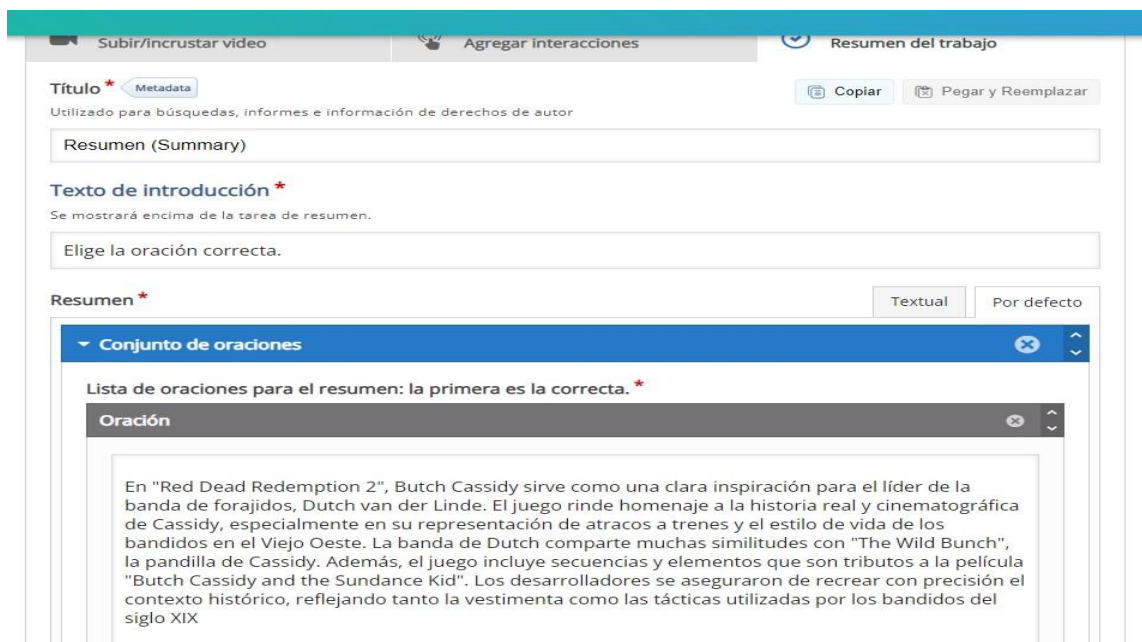
Anexo 13: Ventana del paso 2 en donde se encuentran las herramientas para diseñar

En este espacio se desarrollan las preguntas y las respuestas pertinentes, de acuerdo al tema que se está realizando, se pausa el video para contestar la pregunta y una vez respondida correctamente se puede proseguir con el material.



Anexo 14: Diseño e implementación de las preguntas en el material interactivo

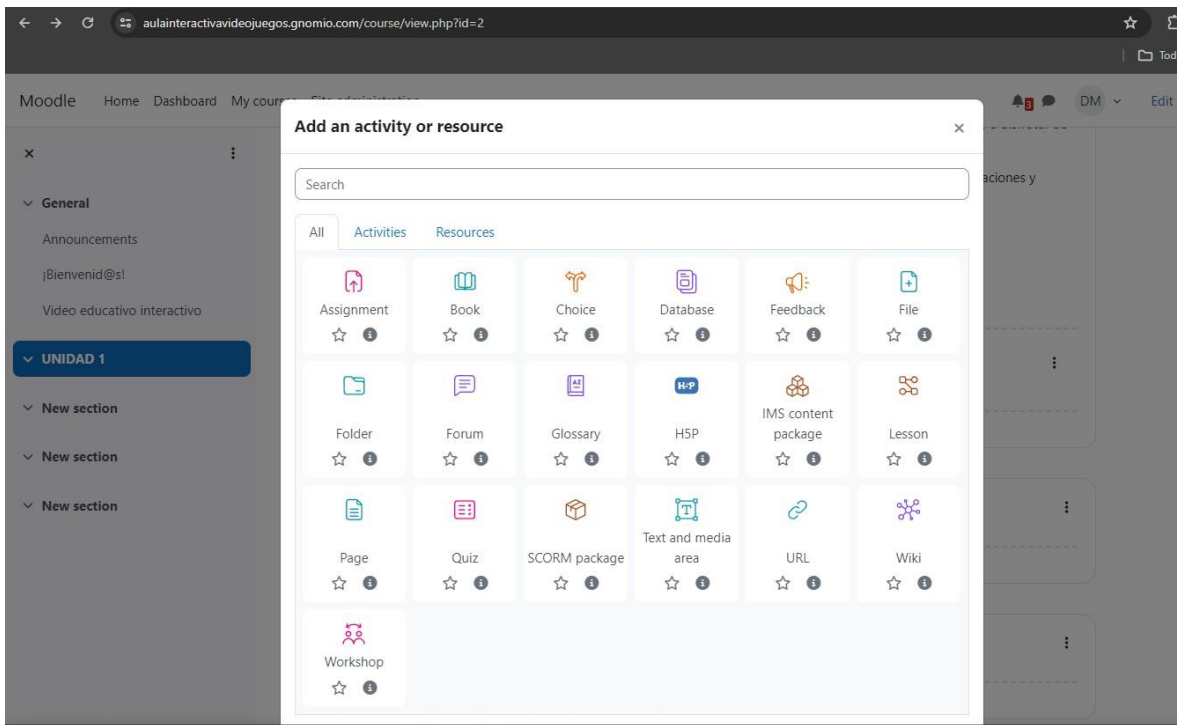
En el paso tres se especifica el resumen del video para que se tenga consistencia de que si se vio o no el material eligiendo la respuesta correcta.



Anexo 15: Ventana de resumen del trabajo con opciones

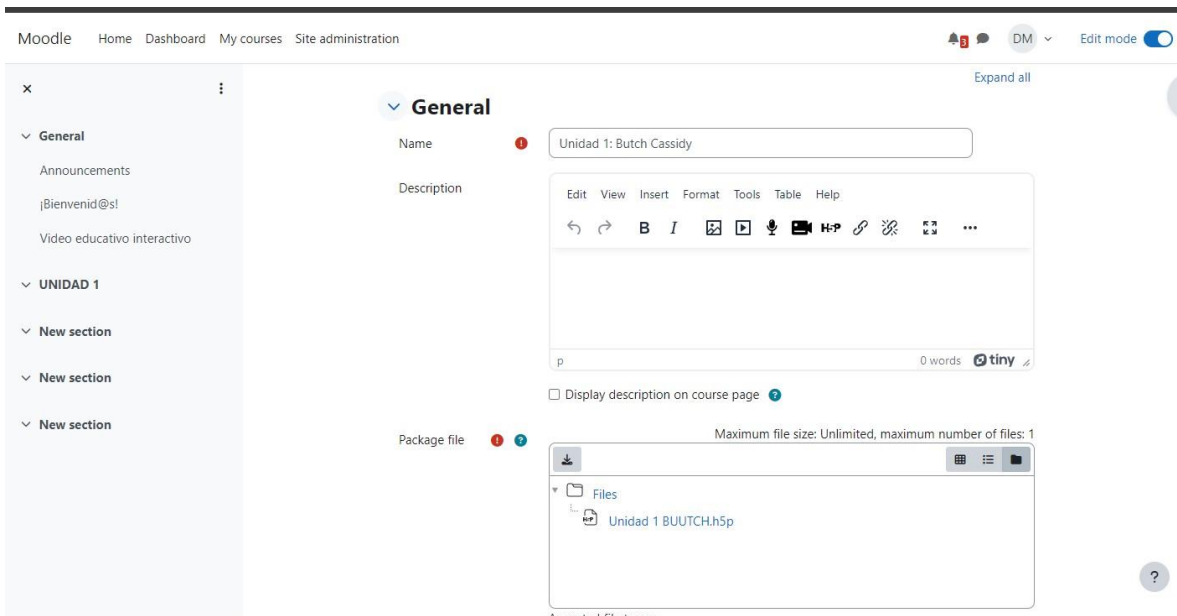
Una vez realizados todos los pasos y haber sido editados y probados se lo debe guardar en formato paquete H5P.

Volviendo a la plataforma Gnomio, mediante el modo edición activado en el curso se dará en la opción añadir actividad o recurso, aquí se seleccionará H5P.



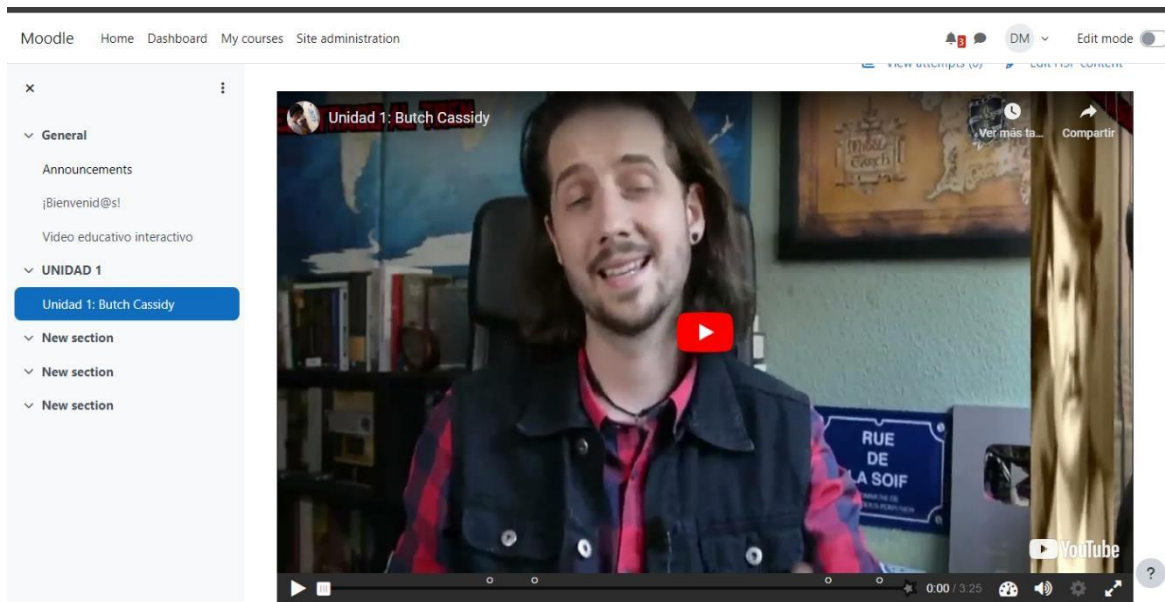
Anexo 16: Presentación para añadir actividades en Gnomio

Cuando se le dé clic aparecerá un apartado en donde se deberá poner el título, una descripción si es necesario y lo más importante el archivo que se ha guardado con anterioridad en H5P.



Anexo 17: Ventana para añadir el contenido H5P

Cuando se sube y se guarda cambios, se podrá ir al curso principal, aquí se pondrá primero en modo de estudiante y se buscará el contenido subido, cuando se lo encuentre se observará que el contenido está activo, funcional y se podrá ver los registros de los estudiantes que contesten las preguntas.

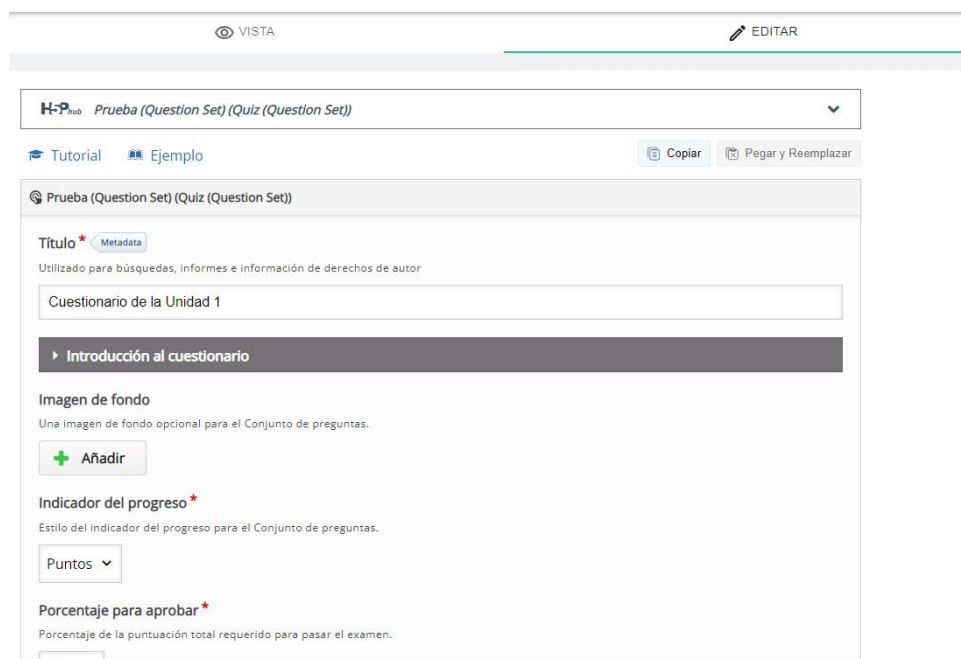


Anexo 18: Presentación del video interactivo dentro de la plataforma Gnomio en vista para estudiantes

Una vez explicado cómo se realiza todos los pasos para hacer un video en Lumi y su respectiva carga al aula interactiva en Gnomio, se realizaron todos los materiales interactivos para todas las unidades planteadas con anterioridad.

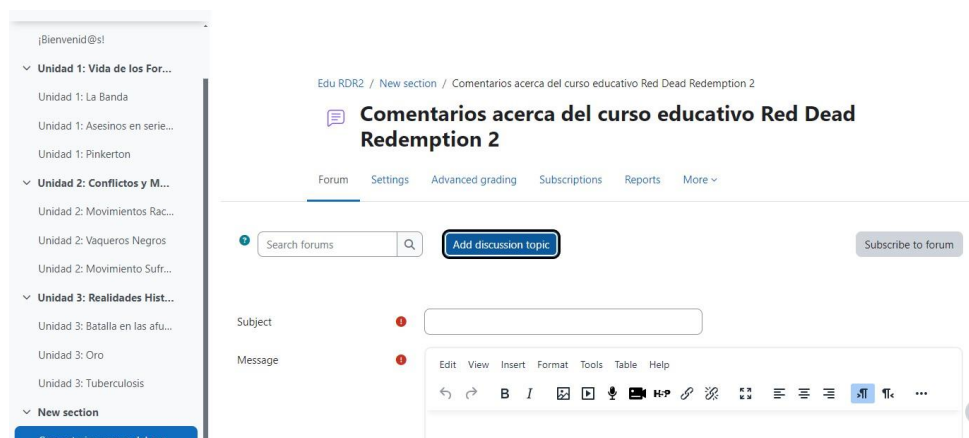
Después de terminar de organizar el contenido interactivo en la plataforma Gnomio, se procede a hacer un cuestionario para cada Unidad en la que se pueda evaluar lo que se ha aprendido en los mencionados espacios.

Para esto se vuelve a utilizar la plataforma Lumi debido a que nos permite hacer cuestionarios, una vez realizados se los sube de igual manera como las anteriores actividades.



Anexo 19: Creación del cuestionario en la plataforma Lumi

Al finalizar la creación de las actividades, se ha puesto un apartado en el curso para que los estudiantes puedan dar comentarios y retroalimentación sobre el contenido presentado.



Anexo 20: Apartado para que los estudiantes puedan dejar comentarios en la plataforma Gnomio

De este modo concluye los pasos que se siguieron para la implementación y diseño de actividades en las plataformas Lumi y Gnomio.

Para aquellos interesados en explorar más sobre cómo se ha implementado este enfoque educativo, pueden acceder al aula virtual creada específicamente para este estudio a través del siguiente enlace:

<https://aulainteractivavideojuegos.gnomio.com/>

Procedimiento de los participantes:

Se reclutaron 10 estudiantes para integrarlos en el estudio. El grupo de participantes abarca edades desde los 18 hasta los 25 años, residentes de cualquier país de Latinoamérica, y cuentan con experiencia previa en el juego Red Dead Redemption 2.

Procedimiento para las plataformas:

1. Diseñar contenidos en Gnomio y Lumi:

Se diseñaron actividades interactivas en la plataforma Lumi y se integraron en Gnomio para que los participantes puedan acceder fácilmente a ellas. Estas actividades incluyeron cuestionarios, juegos de asociación y ejercicios de completar con temas específicos del juego.

2. Implementación de actividades al grupo de participantes:

Los participantes completaron las actividades en Gnomio, donde se registraron sus respuestas y rendimiento. Se recopilaron datos sobre el análisis del juego y la participación de los estudiantes en las actividades educativas.

3. Interpretación de resultados:

Se realizó un análisis de los datos recopilados para identificar patrones y tendencias en la identificación y comprensión de los objetos de aprendizaje dentro de RDR2. Los resultados se interpretaron para extraer conclusiones sobre el potencial educativo del juego y sus implicaciones para la integración en programas académicos.

Limitaciones:

Se reconocen algunas limitaciones potenciales en este estudio, como la disponibilidad y disposición de los estudiantes para participar en las actividades, así como posibles problemas económicos a la hora de que sea no tan accesible el videojuego debido a que tiene un costo de USD 60\$ (en Ecuador).

Resultados

En esta sección, se observa los resultados obtenidos durante el análisis y aplicación de Red Dead Redemption 2 (RDR2) como herramienta para crear Objetos Renovables de Aprendizaje (ORA). Basado en los anexos proporcionados, se puede observar un proceso de implementación y evaluación a través de la plataforma educativas Gnomio.

		Red Dead Redemption 2 Educativo					
First name / Last name	Email address	Unidad 1: La Banda	Unidad 3: Tuberculosis	Unidad 3: Batalla en las afueras	Unidad 3: Oro	Unidad 2: Movimientos Racistas	Unidad 2: Vaqueros Negros
MB Mario Benez	mariobrossuperxdd@gmail.com	75,00	100,0	75,00	100,0	75,00	100,0
SG Sara García	saralaserperde@gmail.com	75,00	66,67	100,0	100,0	75,00	66,67
JJ Juan Janoto	juanitojulietacul@gmail.com	75,00	100,0	75,00	100,0	50,00	100,0
JM Javier Manobanda	javis1444@gmail.com	100,0	100,0	100,0	66,67	75,00	100,0
JR Jenyfer Riven	jenyriveraaju@gmail.com	75,00	66,67	100,0	66,67	50,00	66,67
Overall average		80,00	86,67	90,00	86,67	65,00	86,67

Unidad 2: Movimiento Sufragista	Unidad 1: Asesinos en serie y Bandas	Unidad 1: Pinkerton	Cuestionario Unidad 1	Cuestionario Unidad 2	Cuestionario Unidad 3	Course total	
100,0	75,00	100,0	80,00	100,0	100,0	1080,0	
100,0	100,0	66,67	80,00	80,00	100,0	1010,0	
100,0	75,00	100,0	100,0	100,0	100,0	1075,0	
100,0	100,0	100,0	100,0	80,00	100,0	1121,0	
100,0	75,00	66,67	80,00	80,00	100,0	926,6	
Overall average	100,00	85,00	86,67	88,00	88,00	100,00	1042,67

Anexo 22 calificaciones de los estudiantes

Como se puede observar el desempeño de los estudiantes en todos los temas implementados en la plataforma ha sido bueno, debido a que han obtenido la mayoría altas notas lo que revela un entendimiento del tema, gracias a que con anterioridad pudieron probar el videojuego.

Al finalizar las actividades los estudiantes tuvieron la oportunidad de dar retroalimentación acerca del curso, a continuación, se muestra sus comentarios:

Anexo 23 Comentarios de los estudiantes en la plataforma

- Re: ¿Qué les pareció el aula interactiva?**
by Javier Manobanda - Friday, 7 June 2024, 6:47 AM
- Me gusta mucho que el los videos sean interactivos pues me ayuda a aprender mucho mejor los temas que nos enseñan, sigan así.
- [Permalink](#) [Show parent](#) [Edit](#) [Split](#) [Delete](#) [Reply](#)
-
- Re: ¿Qué les pareció el aula interactiva?**
by Sara García - Friday, 7 June 2024, 6:50 AM
- La forma de enseñar es fluida, solo diría que hagan videos sobre más temas relacionados ya que es una buena forma de aprender.
- [Permalink](#) [Show parent](#) [Edit](#) [Split](#) [Delete](#) [Reply](#)
-
- Re: ¿Qué les pareció el aula interactiva?**
by Jenyfer Riven - Friday, 7 June 2024, 6:58 AM
- La historia del juego es bastante interesante y esto va a ayudar a que más chicos de mi edad se interesen en el juego, felicitaciones.
- [Permalink](#) [Show parent](#) [Edit](#) [Split](#) [Delete](#) [Reply](#)
-
- Re: ¿Qué les pareció el aula interactiva?**
by Mario Benez - Friday, 7 June 2024, 7:00 AM
- Amplíen estos videos didácticos con muchas más opciones para que sea un poco más complejo para nosotros, por todo lo demás me gustó mucho y me alegra que tomaran en cuenta uno de los juegos favoritos del play station
- [Permalink](#) [Show parent](#) [Edit](#) [Split](#) [Delete](#) [Reply](#)
-
- Re: ¿Qué les pareció el aula interactiva?**
by Juan Janoto - Friday, 7 June 2024, 7:09 AM
- La duración de los videos y los juegos es correcta para no aburrirse y es bueno para saber un poco más de historia, me gustó mucho y comenzaré a jugarla sin duda.
- [Permalink](#) [Show parent](#) [Edit](#) [Split](#) [Delete](#) [Reply](#)

Los comentarios puestos por los estudiantes que han interactuado en todas las actividades reflejan que el curso ha servido para poder captar y retener todos los temas educativos que se ha implementado en el aula. Al generalizar los comentarios se puede detonar el gusto que tuvieron los estudiantes con la interactividad.

El estudio sobre la implementación de Red Dead Redemption 2 (RDR2) como una herramienta para crear Objetos Renovables de Aprendizaje (ORA) ha arrojado resultados que se los considera interesantes, reflejan la intersección entre el entretenimiento y la educación de manera innovadora. A lo largo del análisis, se han identificado y estructurado diversas unidades temáticas basadas en el contenido de RDR2, con el objetivo de explorar su potencial educativo y su impacto en el aprendizaje.

El análisis de RDR2 reveló múltiples áreas en las que el juego puede ser utilizado como un recurso educativo efectivo. Siguiendo la metodología de De la Torre (1997), se estructuraron los ORA en función de su aplicabilidad en contextos educativos específicos. Esta estructura permitió identificar elementos del juego que, cuando se presentan de manera educativa, pueden mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes en los temas históricos y sociales abordados en el juego.

Los conceptos de narrativa y aprendizaje de Bruner (1986) son fundamentales para entender cómo RDR2 puede ser una herramienta educativa poderosa. La narrativa del juego, rica y detallada, permite a los estudiantes sumergirse en un contexto histórico vivencial, lo

que facilita la internalización de conceptos complejos. La vida de los forajidos, los conflictos morales y las decisiones estratégicas presentadas en el juego proporcionan un marco interactivo que promueve el pensamiento crítico, aspecto esencial del aprendizaje efectivo.

Uno de los hallazgos más significativos del estudio fue el aumento en la participación y el compromiso de los estudiantes. Según Pimentel (1998), la narrativa es crucial para reconfigurar nuestras experiencias y aprender de ellas. RDR2, con su narrativa envolvente, capturó la atención de los estudiantes y fomentó un aprendizaje más activo y participativo. Los datos cualitativos recolectados durante el estudio mostraron un incremento notable en la participación en actividades de clase, lo que respalda la afirmación de Pimentel sobre el poder de la narrativa en la educación.

Además, la retroalimentación de los estudiantes reflejó una apreciación generalizada por el uso de RDR2 en el aula. Comentarios como "me gusta mucho que los videos sean interactivos pues me ayuda a aprender mucho mejor los temas que nos enseñan, sigan así." y "la historia del juego es bastante interesante y esto va a ayudar a que más chicos de mi edad se interesen en el juego, felicitaciones." subrayan el impacto positivo de esta metodología. Estas observaciones confirman las teorías de Pedreira (2004) y Aguaded (2012) sobre la importancia de integrar innovaciones técnicas en la educación para mejorar la experiencia de aprendizaje.

El uso de RDR2 no solo mejoró la comprensión de los temas históricos y sociales, sino que también ayudó a los estudiantes a desarrollar habilidades como el pensamiento crítico, y una mejor resolución de problemas. Bruner (1986) menciona que la narrativa puede estructurar el pensamiento y dar significado a las experiencias, y esto se vio reflejado con las actividades completadas y comentarios de los estudiantes.

Las misiones del juego, que requieren análisis y estrategia, fueron fundamentales para este desarrollo. Estos resultados que se han mostrado confirman la teoría de Bruner sobre la efectividad de la narrativa en la educación.

La metodología empleada en el estudio también promovió un aprendizaje más colaborativo. Los estudiantes no solo jugaron individualmente en las actividades, sino que también colaboraron en grupo para poder experimentar el contenido del juego. Según Ticap (2023), el aprendizaje colaborativo es esencial para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, y la implementación de RDR2 demostró ser efectiva en este aspecto.

Las dinámicas de grupo y los proyectos colaborativos basados en las misiones del juego fomentaron un ambiente de aprendizaje cooperativo. Los estudiantes se unieron en grupos para discutir estrategias y soluciones, mejorando su capacidad para trabajar en equipo y aprendiendo de sus compañeros. Esto no solo facilitó el desarrollo de habilidades sociales, sino que también promovió un aprendizaje más profundo y significativo.

La alta satisfacción general entre los estudiantes fue otro resultado destacado del estudio. La mayoría expresó que disfrutaron del proceso de aprendizaje y encontraron las actividades más atractivas y motivadoras en comparación con los métodos tradicionales. Este hallazgo se alinea con las ideas de Pérez (2021) y Belli (2008), quienes argumentan que los videojuegos pueden ser una herramienta educativa poderosa.

Muchos mencionaron que el juego hacía que los temas fueran más accesibles y comprensibles, y que las actividades eran mucho más interesantes. Estos comentarios reflejan la eficacia del enfoque de aprendizaje basado en juegos y confirman las teorías de Pérez y Belli sobre el potencial educativo de los videojuegos.

Al revisar los resultados obtenidos en este estudio, se puede apreciar cómo las teorías y conceptos de los autores citados se reflejan en la práctica. Pimentel (1998) y su énfasis en la narrativa para reconfigurar experiencias se ve corroborado por el compromiso de los estudiantes.

Las teorías de Morales (2020) sobre los ORA y su importancia para el aprendizaje digital se ven reflejadas en la implementación de actividades interactivas en plataformas como Gnomio y Lumi, que hicieron los contenidos más accesibles y dinámicos para los estudiantes. La visión de Pedreira (2004) y Aguaded (2012) sobre la integración de innovaciones técnicas en la educación se confirma con la alta satisfacción y la retroalimentación positiva de los estudiantes, demostrando que los videojuegos pueden ser una herramienta educativa efectiva.

Finalmente se menciona que, la importancia del aprendizaje colaborativo destacada por Ticap (2023) se refleja en las dinámicas de grupo colaborativos que promovieron un ambiente de aprendizaje cooperativo, mejorando las habilidades sociales y cognitivas de los estudiantes.

El uso de Red Dead Redemption 2 como fuente de Objetos Renovables de Aprendizaje ha demostrado ser una metodología exitosa y prometedora. Los resultados obtenidos muestran que los videojuegos, cuando se utilizan de manera adecuada, pueden mejorar significativamente la comprensión, el interés y el compromiso de los estudiantes.

Estos resultados se interpretan como la confirmación de que se pueden abrir nuevas posibilidades para la innovación en la educación, mostrando que la intersección entre el entretenimiento y el aprendizaje puede producir resultados altamente efectivos y satisfactorios.

Conclusiones

A través del análisis y la implementación de Red Dead Redemption 2 (RDR2) como herramienta educativa, hemos logrado no solo cumplir con los objetivos planteados, sino también obtener los resultados que se esperaba.

Ha sido una experiencia sumamente enriquecedora ver cómo un videojuego tan complejo y detallado como RDR2 puede transformarse en una herramienta educativa efectiva. La riqueza de su contenido histórico y la precisión de sus detalles nos permitieron crear Objetos Renovables de Aprendizaje (ORA) que no solo son útiles, sino también cautivadores para los estudiantes. Cada elemento del juego, desde sus misiones hasta sus interacciones con personajes históricos, fue cuidadosamente analizado y adaptado para que pudiera ser utilizado como un recurso educativo.

Al realizar el análisis exhaustivo de RDR2, descubrimos una amplia gama de detalles históricos y contextuales que pueden ser utilizados para fines educativos. El juego ofrece una representación rica y detallada del Viejo Oeste, incluyendo aspectos como la economía, la cultura, y las técnicas de supervivencia de la época. Cada misión y actividad dentro del juego proporciona oportunidades para el aprendizaje y la discusión, permitiendo a los estudiantes explorar y entender de manera más profunda estos temas. La minuciosidad del juego en la recreación de su entorno histórico facilitó el desarrollo de materiales educativos precisos y atractivos.

Utilizando secciones específicas del juego, como las misiones de asaltos, los encuentros con personajes históricos y las mecánicas de supervivencia en el mundo abierto, diseñamos actividades educativas que reflejan fielmente las experiencias del juego y las conectan con el currículo académico. Por ejemplo, los encuentros con personajes históricos se convirtieron en estudios de caso sobre figuras clave y eventos importantes de la historia americana. Estas actividades hacen que el aprendizaje sea más interactivo y también permiten a los estudiantes conectar de manera más significativa con el material.

La implementación de estos ORA en un grupo de estudiantes de selectos fue un éxito. Los estudiantes no solo disfrutaron del proceso de aprendizaje, sino que también demostraron un mayor nivel de comprensión y retención de la información presentada. La naturaleza inmersiva de RDR2 capturó su atención y los motivó a participar activamente en las clases. Además, el uso del videojuego fomentó un ambiente de aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes trabajaron juntos para resolver problemas y completar tareas. Esto, a su vez, mejoró sus habilidades de comunicación y retención de información.

La narrativa del juego, tan rica y detallada, se convierte en una especie de puente mágico entre los estudiantes y el conocimiento. No es lo mismo leer sobre la vida en el Viejo Oeste que vivirla a través de los ojos de un personaje en un videojuego. Bruner (1986) decía

que la narrativa es esencial para estructurar nuestro pensamiento, y aquí lo vemos en acción. Los estudiantes no solo están aprendiendo sobre historia; están experimentándola, cuestionándola, debatiéndola. Están inmersos en un proceso de comunicación constante, donde se convierten en protagonistas activos de su propio aprendizaje.

Ver cómo los estudiantes se comprometen y participan de manera tan intensa no es solo gratificante; es una validación de que estamos en un camino próspero. Pimentel (1998) y Pedreira (2004) hablaban del potencial de las innovaciones tecnológicas en la educación, y aquí estamos viendo ese potencial desplegarse de manera tangible. Los estudiantes no son meros receptores pasivos; están interactuando, tomando decisiones, resolviendo problemas. Este tipo de aprendizaje es dinámico y significativo.

Las mejoras en competencias importantes como el razonamiento crítico, la solución de inconvenientes y la toma de decisiones dentro del juego y en las actividades son una prueba clara de ello. No estamos usando tecnología por usarla; estamos utilizando una herramienta que realmente transforma la experiencia educativa.

Desde la perspectiva de la educomunicación, este estudio es una confirmación poderosa de que los videojuegos pueden ser mucho más que entretenimiento. Pueden ser herramientas educativas potentes que faciliten el aprendizaje de una manera que los métodos tradicionales no pueden. La narrativa de RDR2 proporciona un contexto rico y significativo que facilita la comunicación constante y bidireccional entre estudiantes y profesores. Este tipo de comunicación es fundamental para crear un ambiente de aprendizaje dinámico y efectivo.

Este enfoque abre nuevas oportunidades para la innovación educomunicativa. La intersección entre el entretenimiento y el aprendizaje puede producir resultados altamente efectivos y satisfactorios. Este estudio sugiere que estamos solo empezando a rascar la superficie de lo que es posible cuando se integran tecnologías modernas en el aula.

Para maximizar este potencial, es esencial que continuemos desarrollando contenidos educomunicativos adaptativos y formando a los profesores en el uso de estas nuevas herramientas. La evaluación continua también será clave para entender mejor cómo los estudiantes responden a estas metodologías y para seguir mejorando la experiencia de aprendizaje.

Abordándolo desde el entorno de la comunicación, este estudio confirma que los videojuegos pueden ser una herramienta poderosa para la educación, ofreciendo nuevas posibilidades para la innovación educativa y mejorando la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Esta conclusión no es solo un cierre; es una apertura hacia nuevas formas de pensar y hacer en el campo de la educomunicación. Estamos en un momento emocionante donde la

tecnología y la educación se encuentran de maneras que antes solo podíamos imaginar. Los resultados de este estudio nos invitan a seguir explorando, innovando y, sobre todo, a seguir comunicando de maneras que hagan del aprendizaje una experiencia viva y significativa.

Referencias Bibliográficas:

- Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Wolf, M. J., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: revista de comunicació audiovisual*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Ramos, A. V. (2018). Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. *Revista de historiografía (RevHisto)*, (28), 323-346. Recuperado de: <https://erevistas.uc3m.es/index.php/REVHISTO/article/view/4225>
- Coslado, Á. B. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de educación*, 10(14), 157-175. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4475/447544618012.pdf>

Belisario S. (2020) La banda salvaje. Butch Cassidy y Sundance Kid, del lejano oeste al indómito sur LA NACION. Recuperado de:

<https://www.lanacion.com.ar/seguridad/la-banda-salvaje-butch-cassidy-sundancekid-nid2340415/>

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=CDgIBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT1&dq=educomunicaci%C3%B3n&ots=Dkk4GR1ryq&sig=TW7m5VRWHciHDu9uxpljNUg_kgE

- Aguaded, J. I. (2012). La educomunicación una apuesta de mañana, necesaria para hoy. Recuperado de: http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6342/La_educomunicacion.pdf?seq

- McEwan, H., & Egan, K. (1998). *La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación* (pp. 236-259). Buenos Aires: Amorrortu. Recuperado de:
https://www.dgeip.edu.uy/IFS/documentos/2014/actualizaciondocente/biografia/NARRATIVA_MC_EWAN_EGAN.pdf
- Pimentel, L. A. (1998). *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. Siglo xxi. Recuperado de:
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=dTKpy3LRJVQC&oi=fnd&pg=PA5&dq=narrativa&ots=11W4Xgprx4&sig=YWrOJX8bdQwB7WsfN5bc sf7J_qY
- Domínguez De la Ossa, E., & Herrera González, J. D. (2013). La investigación narrativa en psicología: definición y funciones. *Psicología desde el Caribe*, 30(3), 620-641. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-417X2013000300009&script=sci_arttext
- Morales-Velasco, R. A., & Diez-Martinez Day, E. (2020). Revisión de metodologías para diseñar Objetos de Aprendizaje OA: un apoyo para docentes. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (26), 35-46. Recuperado de:
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S185099592020000200005&script=sci_abstract&tlng=en
- De la Torre, S., Rajadell Puiggròs, N., Tort Raventós, L., Boix Tomàs, R., Escudero, A., Porter, M., ... Montoliu Llorens, M. R. (1997). *Cine formativo: una estrategia innovadora en la enseñanza*. Barcelona: Octaedro

- Stumpf, P. G. A., Durán, M. G., & Pagliero, J. Objetos de aprendizaje usados en la enseñanza de tecnologías de recursos no renovables del hormigón. Recuperado de:
[https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/28429/Objeto de Aprendizaje - I Jornadas Nacionales - Proed 2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/28429/Objeto_de_Aprendizaje_-_I_Jornadas_Nacionales_-_Proed_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Doval, G. 2009. Breve historia del Salvaje Oeste. Pistoleros y forajidos. Nowtilus. Recuperado de:
<https://www.muyinteresante.com/historia/36563.html>
- D. Gonzalez (2023). Tal día como hoy en 1898 se desarrolla la batalla de las Colinas de San Juan. Mundo Militar. Recuperado de:
<https://www.infodefensa.com/texto-diario/mostrar/3810482/dia-como-hoy-1898-desarrolla-batalla-colinas-san-juan#>
- Cady Stanton, E., Rose, E. L., Caird, M., Grand, S., & de la Vega, M. C. (2022) Ser mujeres, ser personas: voces de mujeres que pelearon por sus derechos durante el fin de siècle en Estados Unidos e Inglaterra. Recuperado de:
<https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/28967/--Ser%20mujeres,%20ser%20personas--Se%20recomienda%20la%20descarga%20para%20mejor%20lectura%20y%20acceso%20a%20la%20interactividad..pdf?sequence=9>
- De León, A. G. (2021). Negros y mulatos libres del Golfo y el Pacífico en las fronteras de la independencia de México (1767–1810). *Mexican Studies/Estudios Mexicanos*, 37(3), 337-366. Recuperado de:
<https://online.ucpress.edu/msem/article-abstract/37/3/337/118939>

- Manu Mediavilla (2022). Ku Klux Klan, símbolo infame del odio racista. Amnistía Internacional. Recuperado de: <https://www.es.amnesty.org/en-queestamos/blog/historia/articulo/ku-klux-klan-simbolo-infame-del-odio-racista/>
- Gautier, A. M. O. (2006). Nueva Orleáns, la permeable margen norte del Caribe. *Nueva Sociedad*, 201, 70. Recuperado de: https://static.nuso.org/media/articles/downloads/3311_1.pdf
- HERNANDEZ AVALOS, G. L. O. R. I. A. (2023). El trascendentalismo y la Escuela de pintura del Río Hudson: la resignificación del concepto de naturaleza en el siglo XIX y su papel en la construcción de la identidad estadounidense. Recuperado de: <http://ilitia.cua.uam.mx:8080/jspui/handle/123456789/1142>
- Taylor Hansen, L. D. (2007). La " fiebre del oro" en Baja California durante la década de 1850: su impacto sobre el desarrollo del territorio. *Región y sociedad*, 19(38), 105-127. Recuperado de: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1870-39252007000100005&script=sci_arttext
- Laura Marcos (2020). Historia de la tuberculosis, la eterna enemiga de la humanidad. MuyInteresante. Recuperado de: <https://www.muyinteresante.com/historia/31>
- TICAP. (2023). *Qué es e-learning, definición, características y ventajas*. Recuperado de <https://www.ticap.mx/que-es-e-learning-definicion/>
- Campillo-Ferrer, J. M., & Miralles-Martínez, P. (2021). Efectos del modelo de aula invertida en la percepción de los estudiantes sobre su aprendizaje y motivación durante la pandemia de COVID-19. Recuperado de:

<https://www.nature.com/articles/s41599-021-00860-4.pdf>

- Julián Pérez Porto y Ana Gardey. 17 de junio de 2021. *Videojuego - Qué es, tipos, definición y concepto*. Recuperado en <https://definicion.de/videojuego/>
- Wiley, D. A. (2002). Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. En D. A. Wiley (Ed.), *The instructional use of learning objects* (pp. 1-20). Association for Educational Communications and Technology. Recuperado de: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=589633>
- Bruner, J. (1986). *Mentes reales, mundos posibles*. Harvard University Press. Recuperado de: <https://archive.org/details/actualmindspossi00brun/page/n227/mode/2up>