



Videojuegos en el aula

¿Qué se está haciendo en España?

Manual para docentes



AEVI
ASOCIACIÓN
ESPAÑOLA DE
VIDEOJUEGOS



EUROPE'S
VIDEO GAMES
INDUSTRY

¿Cuántas veces no se ha escuchado o leído eso de que “los videojuegos son agresivos”? Por suerte, hace tiempo que caducó esa imagen de entretenimiento violento y cada vez existen más pruebas para demostrar que, por el contrario, se trata de una herramienta capaz de despertar la imaginación, conectar generaciones y capturar el interés del consumidor. Hoy, los videojuegos son una tecnología con la que **enseñar, educar y entretener**.

La realidad es que los videojuegos, antes considerados mala influencia, son una herramienta magnífica para poder despertar la creatividad, generar lazos entre personas, superar retos y educar. Como indica el manual [Uso de los videojuegos didácticos en el aula: pautas para el éxito del aprendizaje](#): “En la actualidad, se utilizan como una expresión artística y como un medio para enseñar, influir o informar”.

“Los videojuegos son una herramienta magnífica para poder despertar la creatividad, generar lazos entre personas, superar retos y educar.”

El hecho de ser el protagonista de tu propia aventura, poder interactuar con otras personas a través de sus avatares o de conocer historias profundas dialogando con los NPCs (personajes no jugables), permite, sin duda, entrenar la empatía, crear vínculos sociales y poder sumergirte en el relato, sea cual sea, de manera casi absoluta. En un videojuego el usuario tiene el control y eso se nota. Aunque la persona responsable del diseño haya marcado una pauta, el jugador tiene la libertad de poder moverse o investigar, disfrutar del camino o, si el juego lo permite, escoger una ruta alternativa.

Esta capacidad de tomar decisiones y fomentar el pensamiento creativo son, en realidad, dos de las partes que más vinculadas están a la educación y el uso de los videojuegos como herramienta de enseñanza. Es más, aquellos proyectos que no nacen con fines didácticos, también pueden usarse en el aula para crear un buen ambiente y generar un acercamiento entre docente y alumnado, captando la atención de los últimos.

Para difundir las cualidades de estos productos culturales y que más escuelas puedan aprovechar su potencial de conectividad, nació [The Good Gamer](#): una iniciativa de [AEVI](#) (Asociación Española de Videojuegos) que defiende los valores positivos de los videojuegos. Un proyecto que aboga y lucha por la utilización y consumo consciente, “con el objetivo de colaborar con las administraciones, comunidades educativas y sanitarias, padres y madres para fomentar el uso responsable de los videojuegos”, según reza la página web del propio proyecto TGG.¹

Desde AEVI, impulsora de la idea, se ha querido elaborar una guía para conocer los videojuegos y crear entornos seguros y saludables, destacando los valores positivos que aportan a la sociedad en ámbitos como la enseñanza. Para este manual, así mismo, se hará un recorrido entre las distintas iniciativas que se han llevado a cabo en nuestro país: desde videojuegos comerciales utilizados para aprender alguna materia en particular (historia, matemáticas, derecho), pasando por otras que enseñan valores ciudadanos y cívicos (como el respeto por los animales, el medio ambiente o educación vial) hasta finalizar en proyectos enteramente desarrollados en España.

1 <https://thegoodgamer.es/>

Un ejemplo muy popular de videojuego comercial utilizado en la educación es **Minecraft**. De hecho, a lo largo del manual se pueden leer y analizar distintos ejemplos de su uso en este ámbito, especialmente con Minecraft Education Edition, con planes elaborados para diferentes materias. Cubus Games, una empresa con sede en Barcelona que también realiza sus propios títulos desde cero², utilizó este videojuego para crear un museo interactivo que, afectado por la pandemia mundial del Covid-19 durante el año 2020, tuvo que cesar su actividad. Con el uso de los videojuegos, sin embargo, consiguió incluso profundizar sus enseñanzas.

Para esta empresa catalana, que tiene como razón de ser que “podemos mejorar el mundo si mejoramos la forma en que las personas aprenden, la manera en que las personas descubren cosas nuevas (y viejas) y la manera en que las personas viven la transmisión del conocimiento”, la iniciativa con el Museo de las Aguas supuso un reto que afrontaron de la mejor forma, con una gran aceptación por parte de alumnos y profesores. Los estudiantes, a través de esta versión virtual del lugar, podían realizar una serie de minijuegos destinados exclusivamente a aprender sobre gestión del agua, cómo funciona un acuífero, clima mediterráneo y demás contenidos que se impartían en una visita tradicional al museo.

La gran aventura de la biodiversitat al Museu de les Aigües, en su nombre original, es una experiencia de 45 minutos en la que deben superar 3 misiones principales mientras encuentran a nuevos amigos y se enfrentan a dos adversidades: el cambio climático y la pérdida de

biodiversidad. Estas circunstancias ponen en especial peligro las tareas que se deben llevar a cabo, ya que tienen nefastas consecuencias que se traducen en la pérdida de especies, afectando el ciclo del agua y el bienestar humano.

Las misiones tienen carácter individual y consisten en la recreación de un hotel de insectos, crear un estanque naturalizado y utilizar un rebaño de ovejas para mantener el espacio natural, si bien en la segunda entrega de *La gran aventura de la biodiversitat*, se realizan actividades grupales que, en la realidad, no podrían llevarse a cabo, como una visita al acuífero, extracción de minerales y construir un depósito de agua. “Que te lo cuenten es una cosa, pero vivirlo es algo muy distinto”, defienden desde Cubus Games.



2 [Es el caso de Anoia, Tierra de Castillos, un proyecto con la intención de difundir el patrimonio histórico y arquitectónico de Anoia, en la comunidad catalana. O de La Ruta dels Ibers, para aprender jugando sobre las civilizaciones antiguas.](#)

Si bien el caso anteriormente expuesto enseña conocimientos que se pueden aprender en el colegio, de forma más profunda y divertida, los videojuegos todavía tienen mucho más que ofrecer. Junto al profesorado, el dúo docente-videojuego puede enseñar a los más pequeños casi cualquier materia por no hablar en términos absolutos) e incluso llegar a sustituir la forma tradicional de impartir clase con un libro de texto.

“El dúo docente-videojuego puede enseñar a los más pequeños casi cualquier materia.”

Para un caso así, en primer lugar hace falta un equipo docente preparado y con conocimiento de estas nuevas herramientas: los videojuegos. Si hay algo que no es sustituible, es el profesor, un guía que conduce a las mentes más jóvenes y les da forma. La iniciativa L3tcraft se encarga de ello.

Este proyecto surgió también motivado por la pandemia por Covid-19 del año 2020, cuando profesores y alumnado se encontraban ante el reto de dar clase de modo virtual. Ni el contenido estaba preparado, ni lo estaban las casas ni, tampoco, las personas implicadas. Mantener la motivación de estudiantes y docentes fue todo un obstáculo que impulsó la creación de L3tcraft: formación en competencias digitales para mantener la atención, motivación y ganas de aprender a través de Minecraft Education Edition. El proyecto tuvo gran acogida y hoy continúa, con el firme interés de utilizar el mencionado título en las aulas.

Para el salto abismal de dejar obsoletos los libros de texto, es para lo que se estaba preparado el videojuego **EduZland**, de la empresa malagueña Kaiju Games, proyecto encargado por AMCO (especialistas en la enseñanza del inglés). En este caso, la formación se destinaba a alumnos de 2º grado de Educación Primaria, es decir, 4º, 5º y 6º de primaria, que estudiarían Matemáticas y Lengua y Literatura Española, ambas asignaturas de suma importancia, a través del videojuego, optando así por una educación completamente digital y gamificada.

“Por una educación completamente digital y gamificada.”

Para este proyecto colaboraron de forma estrecha con docentes, asegurándose que todo el contenido estuviera en sintonía con lo exigido por la LOMCE. Es decir, todas las entrañas de los libros de texto se encontraban digeridas en el videojuego, por lo que, al final, los alumnos acabarían con el mismo grado de conocimiento que el colegio vecino que hubiera impartido las materias del modo convencional.



EduZland, además, cuenta con un panel del profesor, desde el que puede gestionar el aula y tener presente el progreso del alumno, incluido en qué inteligencias múltiples destaca el joven estudiante. Este tablón del docente permite, de un simple vistazo, ver en qué apartado puede necesitar refuerzo el niño o si, por el contrario, tiene la unidad completada, lo que supone una facilidad no ya solo para el alumno que recibe clases de forma divertida y amena, sino para el profesor que puede evaluar de un modo más sencillo y preciso.



La gran aventura de la biodiversidad- Minecraft

Si bien aún no se ha dado el salto a sustituir por completo al libro, de momento es utilizado en más de 1.000 alumnos en colegios de toda España, según reza su página web. No es el único proyecto de esta empresa que puede destinarse a la enseñanza, entre los que se encuentran **Edufinet**, para educación financiera, y su último título, **Al Rocío**. En este videojuego, sobre una hermandad rociera, los niños pueden aprender sobre ecología, cuidados del paraje natural, tradición y geografía. La misión transcurre en el Camino de Doñana y más de un tercio del contenido versa sobre el medioambiente. También enseña costumbres y folclore, además de servir como herramienta de acercamiento entre generaciones.



EduZland

Otro videojuego de carácter didáctico con múltiples enseñanzas que ofrecer al alumnado es **BetterWorld**, un proyecto de Possible Lab. Esta iniciativa empresarial trabaja los recursos digitales para transformar el aprendizaje en las aulas y, con este proyecto, el videojugador acompañará a Valeria y su familia, quienes inician un proceso de migración. Bajo esta premisa arranca el videojuego, diseñado desde el marco de la competencia global del informe PISA y pensado para cumplir con los Objetivos de Desarrollo Sostenible sobre igualdad y educación inclusiva.

“A través del título, se aprenderán materias transversales como los derechos humanos, la igualdad de género, la cultura de paz y a valorar la diversidad, así como a identificar necesidades sociales, detectar problemas de inclusión y trámites y dificultades a los que se enfrenta una persona extranjera.”

A través de sus 6 capítulos, *BetterWorld* ofrece la oportunidad de trabajar fuera del videojuego con páginas web, redes sociales y videos, además de una guía que acompaña al docente para la realización de tareas que complementan la experiencia del juego. Diseñado específicamente para la educación, este título ofrece métricas sobre el impacto en las competencias del alumnado, permitiendo así observar el avance en clase. Para los estudiantes más jóvenes, de 8 a 12 años, Possible Lab también desarrolló ***Planet Rescuers***, un videojuego diseñado en Minecraft Education Edition y destinado exclusivamente para que los niños y niñas comprendan la importancia de la protección del medioambiente, hacer un consumo responsable de la energía y diferentes formas de generar electricidad a través de 7 misiones cooperativas.



Betterworld

Planet Rescuers, de hecho, es uno de los proyectos que el acuerdo de colaboración entre Microsoft y Siemens Gamesa incorpora en el catálogo oficial de Minecraft Education Edition para crear un entorno educativo e

innovador que fomente el interés por las STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas por sus siglas en inglés). En este título, el videojugador aprende cómo la tecnología puede ayudar a construir un mundo más sostenible, además de fomentar la innovación para combatir el cambio climático.

“En este título, el videojugador aprende cómo la tecnología puede ayudar a construir un mundo más sostenible, además de fomentar la innovación para combatir el cambio climático.”

De medioambiente también puede enseñar uno de los videojuegos indies españoles más famosos de los últimos años, ***Koral***, del desarrollador Carlos Coronado. Este videojuego explora el fondo marino en el que el usuario debe recorrer diferentes escenarios subacuáticos limpiando los corales, resolviendo más de 60 puzzles para conseguirlo y rodeado de la fauna y flora del ecosistema marítimo. Para la realización del proyecto, Coronado pasó meses en un velero en una cala del Cabo de Creus, en Girona. *Koral* es un videojuego de mecánica sencilla, apta para todos los públicos que tiene el objetivo directo de concienciar al ser humano sobre la importancia de mantener la vida acuática y preservar limpios nuestros mares.

“Tiene el objetivo directo de concienciar al ser humano sobre la importancia de mantener la vida acuática y preservar limpios nuestros mares.”

De ecologismo tienen mucho que ofrecer otros títulos indie: **Endling**, de Herobeat Studios, que habla sobre el cuidado del mundo animal en riesgo de desaparecer tras una catástrofe postapocalíptica, o **Alba: A wildlife adventure**, de Ustwo Games. Esta aventura se ubica en la costa mediterránea, más concretamente en Valencia, y será la misión del videojugador salvar su ecosistema, flora y fauna.



Endling

Otra experiencia virtual con enseñanzas más allá del contenido académico oficial es **Diana frente al espejo**. Un título de toma de decisiones desarrollado por el Área de Igualdad del Ayuntamiento de Málaga y la Cátedra Estratégica de Interactividad y Diseño de Experiencias de la UMA. Con el objetivo de difundirlo entre jóvenes y adolescentes, este serious game busca fomentar el desarrollo de las habilidades necesarias para que éstos “puedan detectar y afrontar manifestaciones violentas dentro de las relaciones de pareja” a través de escenas y conversaciones cotidianas, desarrollado en un entorno 3D con actores.

No es el único proyecto, tampoco, que enseña valores sobre la violencia o la igualdad, ambos temas recurrentes en videojuegos de aplicación didáctica en jóvenes. Otros títulos como **GYLT** versan sobre la depresión infantil y los trastornos mentales causados por el bullying, o **Happy 8-12**, que fue desarrollado por el Grupo de Orientación Psicopedagógica de la Universidad de Lleida y concebido como un entrenamiento virtual para mejorar la convivencia en centros educativos, para concienciar sobre esta lacra social que afecta a miles de niños en las aulas españolas.

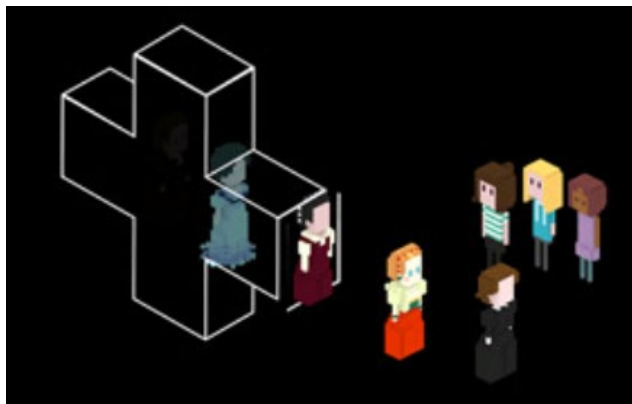
Saber detectar y eliminar el acoso escolar es el fin con el que nace **Monité**, un videojuego con el que los niños de entre 6 y 11 años aprenden sin darse cuenta, divirtiéndose y que, al final, pondrá en valor la importancia de la colaboración y erradicación del bullying en todos sus aspectos, desde la violencia tradicional hasta la persecución online, pasando por los distintos roles de espectador/a, víctima y agresor/a. Una tarea para la que también puede ayudar el proyecto de los alicantinos Spherical Pixel, **Teacher+**, cuyo objetivo es ayudar a los docentes a convertirse en mejores profesores y líderes.

“Pondrá en valor la importancia de la colaboración y erradicación del bullying en todos sus aspectos.”

Entrenar cómo desarrollar relaciones con alumnos, padres y madres y otros miembros de los centros educativos, será solo una de las pruebas que plantea este videojuego de *time management* en el que el videojugador deberá enfrentarse y resolver con éxito situaciones cotidianas. Un claro ejemplo de serious game con aplicaciones didácticas.

Otra muestra de *serious game* de interés para este artículo que podrían utilizar los docentes en su búsqueda por enseñar mediante los videojuegos, puede ser **Academons**, un proyecto desarrollado por Cerebriti que propone diversos juegos y retos con los que los niños, en este caso de Primaria, pueden repasar todo el contenido aprendido en el colegio. Por ejemplo, de la asignatura Conocimiento del Medio. Del mismo modo, **Villi Adventures** enseña el sistema digestivo y conceptos sobre la nutrición, salubridad y concienciación sobre la alimentación, que puede ser jugado tanto por grandes como por pequeños.

200 y +, por su parte, es un proyecto del Museo del Prado, una de las más importantes galerías de todo el mundo que guarda obras de arte de incommensurable valor, que enseña los valores de la igualdad, historia y bellas artes. No es el único videojuego en el que ha participado el museo si bien *200 y +* es un título creado para ensalzar el valor del trabajo realizado por las artistas. El escenario de la historia es la propia institución, donde el protagonista hará un recorrido por distintas épocas, conociendo el trabajo de ilustres autoras y reivindicando su legado.



200 y +

No es, tampoco, la única institución de gran prestigio que se suma a la educación a través de los videojuegos. El Museo Thyssen o el Ballet Nacional de España cuentan con videojuegos desarrollados para conectar con las nuevas generaciones y enseñar y educar de una nueva forma. En **Bailando un Tesoro**, del Ballet Nacional de España, en colaboración con el grupo e-UCM de la Universidad Complutense de Madrid, el usuario vivirá la evolución de un bailarín desde sus primeros aprendizajes hasta llegar a la prestigiosa institución. De este modo, aprenderá las técnicas para dominar los 4 bailes españoles: flamenco, bolero, folclore y danza estilizada.

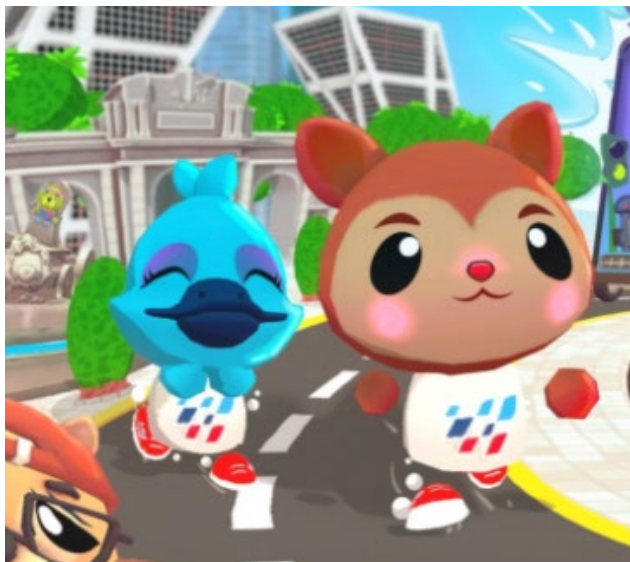
De una forma u otra, todos los videojuegos mencionados encuentran su hueco en el aula, demostrando ser una forma mucho más eficaz de enseñar y retener conocimiento que mediante el método tradicional.

“De una forma u otra, todos los videojuegos mencionados encuentran su hueco en el aula, demostrando ser una forma mucho más eficaz de enseñar y retener conocimiento que mediante el método tradicional.”

Cooperar y trabajar con ambos mecanismos a la vez ha demostrado tener excelentes resultados, como bien pueden atestiguar los títulos expuestos y el manual *Uso de los videojuegos didácticos en el aula: pautas para el éxito del aprendizaje*. Pero la educación en los más jóvenes va mucho más allá de las asignaturas en las escuelas, de las matemáticas o la lengua, e incluye aspectos tan esenciales para desarrollarse en sociedad como saber actuar de forma consciente.

El estudio MSi Simulation ha desarrollado **Poky Drivers**, un videojuego que enseña seguridad vial a los más pequeños. Pensado para niños de entre 6 y 12 años, el título es una herramienta formativa diseñada para ser utilizada en los colegios y que puedan usar tanto profesores como padres para explicar los conceptos de seguridad vial y sostenibilidad.

Circular por la ciudad en distintos transportes como monopatín, bicicleta, técnicas de conducción o saber moverse por la calle siendo peatón. Todas son enseñanzas necesarias que *Poky Drivers* ofrece a modo de videojuego, en el que además podrás viajar por toda la geografía mundial y visitar distintas urbes. Este proyecto nace fruto de la investigación sobre educación vial y métodos de enseñanza en colegios, así como de encuentros con la Alianza de Seguridad Vial.



Poky Drivers

Aprender a ser buenas personas no es una materia de segunda, sino un aspecto esencial de la lección vital y es algo que también se puede enseñar a través de los videojuegos. Valores como el compañerismo, la lealtad, disciplina o diversidad son algunos de los que se han trasladado de forma tradicional a través del deporte. En la actualidad, con los eSports estos valores siguen vigentes en las competiciones que organiza GGTech Entertainment, con proyectos relacionados con los sectores de los videojuegos, los eSports y la educación.

“Valores como el compañerismo, la lealtad, disciplina o diversidad son algunos de los que se han trasladado de forma tradicional a través del deporte. En la actualidad, con los eSports.”

Con juegos como **LOL** o **Fortnite**, la iniciativa **JUNIOR Esports** es la primera competición oficial de videojuegos entre centros educativos en nuestro país, dirigida a alumnos de entre 14 y 18 años. El objetivo es promover el aprendizaje de valores universales a través del videojuego mediante la integración, inclusión y diversidad. Este proyecto, además, ofrece al centro escolar ganador hasta 20.000€ en material informático para renovar sus equipos.

Ese mismo objetivo comparte la Liga de Videojuegos Profesional - Mediapro que, mediante competiciones de videojuegos, consiguen transmitir los valores positivos asociados, por ejemplo, al deporte. No solo eso, sino también formar en consumo responsable o disciplina y compromiso. Para ellos, los videojuegos son el vehículo y no el fin, conscientes del gran poder que poseen estos títulos de entretenimiento audiovisual para captar el interés de las nuevas generaciones.

Y no podemos hablar de nuevas generaciones sin mencionar otras iniciativas que se desarrollan en nuestro país y que ponen el foco en enseñar tecnología, innovación y desarrollo de videojuegos. Uno de los ejemplos más claros es **Futuros Talentos**, una de las piedras angulares de PSTalent, de PlayStation Sony, que busca despertar el interés en conocimientos tecnológicos entre alumnos de secundaria y segundo grado. De hecho, todas aquellas propuestas que los propios participantes llevan a cabo durante el programa Futuros Talentos, después pueden presentarla ante la compañía.

Un caso similar es el que lleva a cabo Nintendo en diversas iniciativas para enseñar a los más jóvenes el desarrollo de videojuegos. Con ESNE (Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología) llevan a cabo **ESNE Videogame Camp**, una actividad destinada a adolescentes de entre 14 y 17 años que, de forma anual, instruye en el desarrollo de competencias digitales. De una forma divertida y cercana, enseñan a los futuros desarrolladores todas las fases necesarias en la creación de videojuegos con la herramienta de **Nintendo Estudio de Videojuegos**.

Plataforma que también utiliza EVAD en su versión para niños, EVAD Kids, que tiene el mismo objetivo de enseñar y acercar el desarrollo de videojuegos a aquellos jóvenes que tienen interés por la tecnología y ocupan su tiempo de ocio en algo productivo y didáctico (estos programas se llevan a cabo en los meses de verano o durante el fin de semana). En EVAD Kids, los chicos y chicas de entre 11 y 17 años desarrollarán varios proyectos personalizados, añadirán texturas, mecánicas, puzzles y niveles para desarrollar videojuegos aptos para Nintendo Switch.





Para alumnos de más edad e incluso profesores es la iniciativa que la Fundación Universitaria San Pablo CEU ha desarrollado un metaverso universitario que puede ser utilizado como herramienta docente. Llevado a cabo en Minecraft Education Edition, este prototipo incluye el campus y 200 alumnos que han aseverado sentir reducción de estrés, mayor facilidad para fijar conocimientos y un vínculo más cercano.

De hecho, se propone en sus fases más avanzadas que este universo paralelo digital pueda servir para que los alumnos interactúen entre sí, además de tener experiencias docentes que refuercen las clases presenciales y sirva para una mejor y más eficiente evaluación. Todo un abanico de posibilidades que se abre gracias a Microsoft, partner tecnológico del proyecto.

Aunque, como se mencionaba al principio, los videojuegos tradicionalmente se han asociado a una imagen de violencia, estas competiciones sin embargo han cosechado gran éxito gracias al espíritu deportivo y de sana competitividad entre equipos. Los docentes tienen la capacidad de eliminar o penalizar a los estudiantes que incumplan las normas, entre las que destacan el

respeto por la diversidad. También ha servido para crear un vínculo entre padres e hijos, al ver los primeros cómo éstos se relacionaban en un entorno amistoso, con gente de su edad y disfrutando de videojuegos que en muchas ocasiones no conocían.

Para los profesores, madres y padres, The Good Gamer ha preparado unas indicaciones y guías que permitirán disfrutar más de la relación que tienen los pequeños con los videojuegos, consumiéndolos de forma responsable y haciendo un uso consciente de las nuevas tecnologías. Los videojuegos son una excelente herramienta para comunicar y enseñar, pero también para divertirse en compañía. Ya sea de la familia o con otros compañeros de clase, los videojuegos tienen mucho que ofrecer.

“Los videojuegos son una excelente herramienta para comunicar y enseñar, pero también para divertirse en compañía.”

Tabla 1. Videojuegos independientes / de desarrollo nacional con aplicaciones en el aula.

JUEGO	BENEFICIOS/ TEMÁTICA	GÉNERO WEB
Anoia, Tierra de Castillos	Historia, patrimonio arquitectónico	Aventura gráfica, exploración http://www.cubusgames.com/landofcastles
La Ruta dels Ibers	Historia, a trabajar en equipo	Exploración http://www.rutadelsibers.cat/Apren/Jocs/Balkeuni-Amusic-i-la-Patera-del-Llop
La gran aventura de la biodiversitat al Museu de les Aigües	Ciencias naturales, gestión de recursos	Construcción, exploración https://minecraftmuseudelesaigues.com/
EduZland	Lengua Castellana y Matemáticas	Multijuegos https://eduzland.eu/
Edufinet	Finanzas, educación financiera, gestión de recursos	Simulación de vida, gestión https://www.edufinet.com/edufinet-el-videojuego
Al Rocío	Naturaleza, folclore, gestión de recursos	Simulación de vida https://play.google.com/store/apps/details?id=com.KaijuGames.AlRocio&hl=en&gl=US
Better World	Objetivos de Desarrollo Sostenible, inmigración, globalización, empatía	Simulación de vida https://labpossible.com/content-better-world/
Planet Rescuers	Medio ambiente, sostenibilidad, recursos energéticos	Multijuegos https://planetrescuers.org/
Koral	Medio ambiente, fauna marina	Puzzles https://store.steampowered.com/app/896750/Koral/?l=spanish
Endling	Protección de la fauna	Simulador, aventuras https://store.steampowered.com/app/898890/Endling_-_Extinction_is_Forever/
Alba	Protección de la flora y la fauna	Aventuras https://www.albawildlife.com/

JUEGO	BENEFICIOS/ TEMÁTICA	GÉNERO WEB
Diana frente al espejo	Igualdad, prevención de la violencia	Aventura conversacional https://dianafrentealespejo.com/
Gylt	Prevención de la violencia, empatía	Aventura, puzzles http://www.gyltthegame.com/
Happy 8-12	Gestión emocional, asertividad, convivencia	Puzzles http://www.ub.edu/grop/es/happy-videojuego/
Monité	Empatía, resolución de conflictos, asertividad	Plataformas https://monite.org/
Teacher+	Gestión de conflictos	Time management
Academons	Lengua, Matemáticas, Ciencias Naturales, Sociales e Inglés	Multijuegos https://www.academons.com/
Villi Adventures	Sistema digestivo, nutrición	Puzzle http://www.villiadventures.com/
200 y +	Historia del arte	Simulación, aventura https://www.museodelprado.es/actualidad/multimedia/videojuego-200-y-769949937-9cbf-46a7-ce0b-f45e5c9724da
Bailando un tesoro	Arte, bailes nacionales, folclore	Simulación https://play.google.com/store/apps/details?id=com.BNE.DancingATreasure
Poky Drivers	Educación vial, ciudadanía	Minijuegos https://apps.apple.com/es/app/poky-drivers/id1556844177

Tabla 2. Videojuegos comerciales y sus aplicaciones didácticas.

JUEGO	BENEFICIOS/ TEMÁTICA	GÉNERO
Minecraft Education Edition	Construcción, recursos, interpretación libre	Construcción https://www.minecraft.net/es-es
League of Legends	Cooperación, integración, trabajo en equipo	RPG, multijugador https://www.leagueoflegends.com/es-es/
Fornite	Cooperación, integración, trabajo en equipo	Battle Royale, supervivencia, shooter https://www.epicgames.com/fornite/es-ES/home

Este suplemento ha sido creado por AEVI, en representación de la industria española de los videojuegos, y está dirigido a los docentes de España interesados en utilizar los videojuegos como herramienta en sus clases. Se inspira en el Manual para docentes de European Schoolnet, creado en estrecha colaboración con ISFE.

La Asociación Española de Videojuegos (AEVI – www.aevi.org.es)

Es la principal organización del videojuego en España. AEVI representa a más de 70 empresas y centro académicos que generan la mayoría de los puestos de trabajo del sector en nuestro país y representan el 90% del consumo del mercado español: Asociación de Clubes de Esports (ACE), Activision-Blizzard, Artax Games, Atlas Informática, Bandai Namco Entertainment, Binarybox Studios, Best Ride Simulators, Blackmouth Games, Didactoons, Drakhar Studio, Electronic Arts, ESL, Friday Mood, GAME, Gamera Nest, Gaming Residends, Galigames, Gato Salvaje Studio, GGTech, Kaiju Entertainment, Killbug Studio, Koch Media, Liga de Videojuegos Profesional, LuegoLu3go, L3TCraft, Mercury Steam, Meteorbyte Studios, Microsoft, Mindiff, Miru Studio, Msi Simulation, Naduku Games, Nintendo, Novarama, Orenji Games, Outright Games, OXiAB, OWO Game, Open House Games, Patronos y Escondites, Petoons, Piccolo Studio, Pixelatto, Possible Lab, Recotechnology, Riot Games, Saona Studios, Secret6, Selecta Visión, Sony Interactive Entertainment, Superlumen, Take Two Interactive, The Longest Road S.L, Troglobytes Games, Ubisoft, Warner Interactive, 1UP Games Studio; y los centros académicos Creanavarra, ESNE, ESIC, EVAD, Rendr Escuela de Videojuegos Master D, Squarebox, CPA Salduie, Universidad Complutense, Universidad Isabel I, Universitat Jaume I, Universidad Internacional de Valencia, Universidad San Jorge, Universidad de La Coruña y Voxel School.

Interactive Software Federation of Europe (ISFE – www.isfe.eu)

Creada en 1998, la ISFE ha trabajado desde entonces para que se escuchen y se comprendan las opiniones y las posturas de un ecosistema de juegos responsable, para que se apoye y se celebre su potencial creativo y económico y para que los jugadores de todo el mundo sigan disfrutando de grandes experiencias con los videojuegos. La ISFE representa al sector de los videojuegos en Europa y tiene su sede en Bruselas (Bélgica). Entre sus miembros figuran asociaciones comerciales nacionales de 18 países de toda Europa que representan a su vez a miles de desarrolladores y editores a nivel nacional. También forman parte de la ISFE las principales compañías de videojuegos de Europa y del resto del mundo.