



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
ÁREA ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN DOCENCIA**

Título del Proyecto

**EL VIDEOJUEGO *MULAKA* COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA EL
APRENDIZAJE DE LA COSMOVISIÓN MESOAMERICANA, PARA
ALUMNOS DE SEGUNDO SEMESTRE DE LA LICENCIATURA HISTORIA
DE MÉXICO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE
HIDALGO.**

PROYECTO TERMINAL DE CARATCTER PROFESIONAL PARA OBTENER EL

DIPLOMA DE

ESPECIALIDAD EN DOCENCIA

Presenta:

LIC. CYNTIA SALAZAR HERRERA

Director de Proyecto Terminal:
Dra. Graciela Amira Médécigo Shej

Diciembre, 2019



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
 Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades
 Área académica de Ciencias de la Educación
 Especialidad en Docencia



UAEH/ICSHu/ED/115/2019

Asunto: Impresión de Proyecto Terminal
 de Carácter Profesional

DRA. IRMA QUINTERO LÓPEZ
COORDINADORA DE LA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA
P R E S E N T E

Estimada Doctora:

Sirva este medio para saludarla, al tiempo que nos permitimos comunicarle que una vez leído y analizado el Proyecto Terminal de Carácter Profesional de Investigación “El videojuego *Mulaka* como herramienta didáctica para el aprendizaje de la cosmovisión mesoamericana para alumnos de segundo semestre de la Licenciatura en Historia de México en la Universidad Autónoma de Estado de Hidalgo.” que presenta la alumna Cyntia Salazar Herrera, matriculada en el Programa de Especialidad en Docencia de la 25° Generación 2019, con número de cuenta 112903; consideramos que reúne las características e incluye los elementos necesarios de un Proyecto Terminal de Carácter Profesional, por lo que, en nuestra calidad de sinodales designados como jurado para el examen de especialidad, nos permitimos manifestar nuestra aprobación a dicho trabajo.

Por lo anterior, hacemos de su conocimiento que a la alumna mencionada le otorgamos nuestra autorización para imprimir y encuadernar el trabajo de investigación, así como continuar con los trámites correspondientes para sustentar el examen de grado para la obtención del diploma de Especialidad en Docencia.

Atentamente
 “Amor, Orden y Progreso”
 Pachuca de Soto, Hgo. 29 de noviembre de 2019.


 Dra. Graciela Amira Medécigo Shej
 DIRECTORA DE TESIS


 Mtra. Patricia Pineda Cortéz
 ASESORA


 Dra. Rosa Elena Durán González

LECTORA



Carretera Pachuca-Actopan Km. 4 s/n, Colonia San Cayetano, Pachuca de Soto, Hidalgo, México; C.P. 42084
 Teléfono: 52 (771) 71 720 00 Ext. 4230, 4208
 docencia_especialidad@uaeh.edu.mx

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
1. ESTADO DE LA CUESTIÓN	5
1.1 Videojuegos de entretenimiento como herramienta didáctica	5
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
2.1 Aprendizaje de la Historia	13
2.2 Videojuegos como innovación en el aula.	14
2.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	16
2.4 OBJETIVOS	16
2.5 JUSTIFICACIÓN	17
Videojuego Mulaka	20
3. MARCO CONTEXTUAL	23
4. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO	35
4.1 Didáctica.	35
4.2 Cosmovisión.	36
5. METODOLOGÍA	39
5.1 Método	40
5.2 Técnica	41
5.3 Herramienta	43
8. ANEXOS	46
Anexo 1	46
Anexo 2	50
Anexo 3	53
Anexo 4	57
Anexo 5	61
REFERENCIAS	62

INTRODUCCIÓN

En la didáctica es indispensable tomar en cuenta que cada alumno tiene diversas necesidades, y conforme se generan nuevas tecnologías, éstas pueden ser utilizadas por ésta disciplina para que el aprendizaje sea más eficiente y significativo. Los videojuegos han tenido un avance importante en el campo de la enseñanza de la Historia, las aventuras épicas de los personajes principales pueden ser fácilmente adaptables a procesos sociales, que en conjunto, pueden tener un fin didáctico muy digerible para el alumno.

En el estado de la cuestión se abordan casos empíricos de la aplicación de videojuegos a la didáctica de la historia, principalmente en Europa y Latinoamérica, y cómo el videojuego tiene un impacto positivo como recurso digital en la enseñanza.

El planteamiento del problema se aborda la didáctica tradicional que se maneja en el aula para el aprendizaje de la historia, que suele ser memorística y plana, así como se mencionan casos donde a través de los videojuegos se ha logrado una didáctica lúdica y significativa.

La pregunta de investigación cuestiona los elementos del videojuego propuesto para un aprendizaje significativo.

¿Qué elementos del videojuego *Mulaka* permiten un aprendizaje significativo de la cosmovisión mesoamericana?

El objetivo de esta investigación es conocer cuáles son los elementos didácticos del videojuego *Mulaka* en el aprendizaje de la cosmovisión mesoamericana, mediante un estudio de caso aplicado a un grupo de 2do semestre generación 2019-2022 de la licenciatura en Historia de México, en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo.

En el supuesto de esta investigación se considera que los elementos de cosmovisión mesoamericana están presentes en el videojuego y son una herramienta didáctica para el aprendizaje de la cosmovisión mesoamericana en un contexto de educación superior.

La justificación de este proyecto tiene que ver con dos ejes principales; uno, la exigencia de innovación en la didáctica de la educación superior, principalmente en Historia; y dos, la pertinencia que tiene la historia cultural en el marco internacional, nacional y local.

El marco teórico está articulado desde la teoría de la didáctica, y hace énfasis especial en la enseñanza como en el aprendizaje.

1. ESTADO DE LA CUESTIÓN

1.1 Videojuegos de entretenimiento como herramienta didáctica

Han sido diversos los autores que han aplicado el uso de videojuegos como una herramienta digital didáctica, principalmente en la enseñanza de la historia. No solo eso, sino que se le ha dado seguimiento al impacto que esto puede tener en un proceso de aprendizaje, los resultados son diversos, dependiendo del estudio, a continuación, se enumeran algunos de ellos.

Chiyong et. al. (2016), en su estudio "Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú", introdujeron el videojuego "1814: La Rebelión del Cusco" a 560 alumnos de 3ero de secundaria, que trata los principales sucesos de la independencia de Perú en 1814. Dividieron a los alumnos en 3 grupos, el primero recibió horas clase combinadas con horas juego; el segundo grupo recibió horas juego sin intervención del docente; el tercer grupo recibió únicamente horas clase con el docente; los tres grupos con la temática de la rebelión de Mateo Pumacahua en 1814, donde se desarrolla el juego. Sus resultados arrojan que los alumnos que tuvieron mayor desempeño escolar en la asignatura fueron los del primer grupo (los que combinaron las horas clase con las horas juego), seguido de ellos, los del segundo grupo (que únicamente recibieron horas juego) y el desempeño más bajo de este estudio fueron los alumnos del tercer grupo (que recibieron horas clase, sin juego); los estudios demuestran para este caso que "las tecnologías o software funcionan mucho mejor cuando se incorporan o se complementan con el trabajo del docente en aula" (Chiyong et. al., 2016: 46)

Gross y Garrido (2008), trabajaron el videojuego de "Age of Empires II" con alumnos de entre 12 y 14 años en Valparaíso, Chile; probaron que la enseñanza aprendizaje con el uso de este juego fue positivo tanto para romper la brecha generacional existente entre docentes y alumnos con el uso de las

TIC, tanto el logro de un aprendizaje colaborativo, puesto que alumnos con más dominio en el juego ayudaban e involucraron a sus compañeros de menos experiencia, trayendo consigo también una mejor conexión con los contenidos históricos del currículo.

Téllez et. al. (2014), hace un análisis del videojuego “Assassin’s Creed” para vislumbrar su contenido educativo histórico. Observa que el éxito de esta saga es enorme, cerca de 28 millones de copias vendidas en el 2011. Lo reconoce como un juego que despierta un gran interés por los sucesos históricos, “Assassin’s Creed” ha logrado lo que muchos profesionales de la historia no; que personas de toda procedencia geográfica y extracción social se interesen y logren aprendizajes significativos en el campo de la historia. Que debatan sobre ella, que se diviertan aprendiendo” (Téllez et. al. 2014: 9) también a cerca del escenario arquitectónico, mapas, descripciones de viajeros, visitas *in si tu* de los restos arqueológicos, monumentos etc., es una experiencia significativa y de gran alcance, sin embargo la historia, personajes y sucesos no son exactos, lo que podría confundir al jugador. Podemos rescatar de este juego las imágenes y la forma de acercamiento contextos históricos, no más. Sin duda el mensaje de los autores es claro: debemos hacer un análisis completo del videojuego para saber cuáles son las características que podemos tomar y recomendar.

Sedeño (2010), expone las competencias que los videojuegos son capaces de fomentar en los jugadores, sobre todo en niños y adolescentes. Afirma que “los juegos de rol desarrollan el cálculo mental, el vocabulario y estimulan la creatividad, además de ciertas actitudes o valores de socialización como la empatía, la tolerancia, la conciencia y la responsabilidad, unidos al trabajo en equipo” (Sedeño, 2010: 5). Hace una clasificación de ciertos videojuegos, por edades y géneros, asegura que es importante conocer el juego para elegir el adecuado a nuestros propósitos.

Ayén (2010), utiliza el videojuego *Age of Empires*, argumenta que es ideal para comenzar, puesto que es muy sencillo de jugar. Su contenido histórico es muy acertado y los alumnos pueden tener un acercamiento a contextos que abarcan desde la edad antigua hasta a la edad moderna. Comenta también, que los alumnos muestran una mejora en la actitud hacia la historia y que es una herramienta didáctica del gusto de los estudiantes.

Cuenca et. al. (2011), hace una propuesta de trabajo usando videojuegos de contenido histórico para el aprendizaje en las asignaturas de ciencias sociales, geografía e historia, ya que conjuntan diversos elementos de carácter social, geográfico, político, económico, urbanístico e histórico que proporcionan al jugador un panorama integral de sociedades en distinto espacio y tiempo, así como dan la oportunidad de interactuar con el pasado y experimentar una simulación lúdica con paisajes, vestimenta, tecnología, personajes y demás representaciones donde se lleva a cabo el desarrollo del juego. Por otra parte, es necesario interpretar mapas, líneas de tiempo, iconografía entre otros aspectos socio históricos para descifrar una misión o lograr el objetivo del juego. Los autores a su vez hacen una advertencia de los alcances de estos materiales, ya que muchos juegos de contenido histórico son creados con propósitos lúdicos y no educativos, es así que pueden presentar algunas problemáticas de carácter ficticio, mágico o anacrónico y recomiendan ser selectivo, pero “a pesar de todo ello, el uso de estos recursos, teniendo en cuenta los condicionantes indicados, puede dar un nuevo sentido al aprendizaje de la historia, dando lugar a que el alumnado pueda interactuar virtualmente con la historia, experimentando contenidos de gran dificultad de comprensión debido al alto grado de abstracción que requiere su trabajo” (Cuenca et. al. 2011: 73).

Rodríguez et. al. (2018), hace una investigación sobre las aplicaciones didácticas que contienen los videojuegos de estrategia, para el aprendizaje de historia económica en nivel superior, puesto que estos juegos los alumnos se

ven involucrados en realizar gestiones que conciernen al comercio, la construcción, la gestión de recursos y la toma de decisiones político-económicas para lograr sus objetivos. Menciona videojuegos como *Call of Duty*, *Ultimate General: Civil War*, *Thirty Years War*, *The Rise of Venice*, *Porto Royal*, entre otros más, que logran la calidad del contenido gráfico y contextual para el aprendizaje de historia económica. Sin embargo, los resultados de la investigación, específicamente sobre el videojuego *Europa Universalis*, hablan de la frustración de algunos estudiantes ante la complejidad del juego, a pesar de la fidelidad histórica que ofrece, lo que nos advierte también sobre las problemáticas de diseño que podemos encontrar en los videojuegos de estrategia.

Aguilar Perera (2012), utiliza como herramienta en la didáctica de la iconografía azteca el videojuego “Los Aztecas”. Es uno de los casos que más se aproxima a la investigación que se pretende llevar a cabo, pues aborda directamente la cosmovisión de los antiguos nahuas del centro de México. Si bien, geográficamente se aleja del estudio rarámuri, hay que entender que el decurso histórico de los pueblos indígenas de México está estrechamente relacionado, y que muchos rasgos y elementos culturales son compartidos entre ellos¹. El investigador concluye que mediante el videojuego mencionado “el alumno se vuelve el constructor de su propio conocimiento y se interesa en el aprendizaje de la Iconografía de los aztecas como resultado de la presentación funcional y creativa de la información, el aporte didáctico de la interacción entre la guía y el videojuego”. (Aguilar Perrera, 2012:iv-v).

Ramírez Zaragoza (2014), evalúa el paquete de videojuegos “Memorias de una nación” teniendo como resultado una deficiencia de contenido temático, es decir, aquello que se aborda en el videojuego para entender la historia de

¹ López Austin (2012) por ejemplo aborda una breve desambiguación con respecto a la cosmovisión de los pueblos indígenas de México, y aborda puntualmente los puntos de coincidencia, incluso entre Mesoamérica y Aridoamérica como un gran complejo histórico-cultural que posiblemente se extendió hasta el inca

México, está carente de un sustento académico formal, y en su lugar, el videojuego es un intento por vincular contenidos relativos a la historia. El investigador concluye que el uso de videojuegos en la enseñanza de la historia, debe estar sujeta a la función del docente como facilitador al momento de llenar los huecos en el contenido que estos generan.

Jiménez Alcázar (2011), publica para los usuarios de videojuegos y profesionales de la historia, los hallazgos que hace al indagar de manera empírica (jugando videojuegos) contenidos relacionados a la guerra conocida como “Las cruzadas”. El autor encuentra puntos de convergencia entre la historia y la simulación de la misma, de hecho hace una descripción detallada a partir de los videojuegos. El estudio no se centra en los aportes que este tipo de prácticas pudieran abonar en el ámbito pedagógico, sino en mostrar el aporte de la historia en el contenido del videojuego.

Jiménez Alcázar (2016), estudió cómo el fenómeno del videojuego, tiene un impacto en la idea de lo medieval aun cuando es una forma de ocio. El estudio se aterriza a secundaria, bachiller y universidad, y su resultado está dirigido no al ámbito pedagógico sino a aquellos que apasiona el tema de la Historia Medieval. El trabajo del autor termina siendo todo un compendio de formas en que el jugador se aproxima al conocimiento de la Historia Medieval sin buscar un acercamiento académico, aun cuando el contenido temático de los videojuegos sea académicamente correcto. Nunca fue la intención ahondar en las bondades pedagógicas que de ello pudiera derivar.

Ibagón (2018), hace una revisión hermenéutica de las teorías y prácticas que se han generado a partir del año 2000 acerca de los videojuegos como herramienta para la enseñanza - aprendizaje de la historia, encuentra que a pesar de ser demostrados los beneficios educativos de los videojuegos en las asignaturas de historia y ciencias sociales, esta propuesta de innovación sigue en resistencia por parte de docentes e instituciones.

Cuenca et. al. (2018), presenta un estudio de enseñanza de la historia y da cuenta cómo el uso de los videojuegos causa una apropiación de los contenidos patrimoniales abstractos, despertando el interés de los alumnos y los conecta también con un acercamiento emocional que involucra aspectos de identidad con símbolos culturales.

Después de este breve repaso a los diferentes autores que han encontrado contenido académico de ciencias sociales e historia en los videojuegos, sea para un uso pedagógico (en su mayoría), o no, la evidencia ahí está presente.

1.2 Críticas al videojuego *Mulaka*

Delaney (2018) habla del atractivo de los juegos independientes, donde se puede apreciar la visión de un pequeño grupo. Sobre *Mulaka* menciona que se trata de un juego memorable, tomando en cuenta su arte visual, la música, así como resalta su utilidad como herramienta de aprendizaje, dice ser un juego imprescindible. En cuanto al *Low Poly Art* es de los favoritos por los desarrolladores de Unity² y en este videojuego resulta sorprendente; el autor le da una positiva aprobación cuando opina que la arquitectura y los paisajes se ven hermosos al agregar la paleta de colores integran la región, así como una buena crítica acerca de la música regional, el contexto y contenido de la historia regional.

Bradford (2018), un crítico de los videojuegos, manifiesta al jugar el videojuego se tiene la sensación de no ser solamente un videojuego, sino que es un videojuego de acción y aventura que lleva implícito un proyecto de preservación cultural y es mucho más que una imitación de formas antiguas. Contiene un equilibrio interesante de mecánicas de combate y rompecabezas interesantes, en sus propias palabras, “[it] might be one of the most important action games in

² Motor de videojuego multiplataforma creado por Unity Technologies.

recent memory” (Bradford, 2018). Mulaka prueba que los videojuegos impactan de manera significativa cuando se desarrolla por varias voces, es decir, este videojuego en particular se siente profundamente personal, la pasión por la cultura rarámuri y sobre todo, actualmente se vive en una sociedad que construye muros, Mulaka abre un puente entre “nosotros” y los rarámuri, por lo cual el autor está agradecido, sin dejar de lado la crítica positiva de ser un videojuego divertido.

Rairdin señala que se ha hablado mucho de los juegos y “un significado más profundo”, es decir, una herramienta que puede usarse con varios fines. La combinación entre juego, historia y arte en muchos videojuegos puede resultar desproporcionado, por ejemplo un videojuego con mayor enfoque en el juego, disminuye la calidad de la fidelidad histórica, o visceversa. En el videojuego desarrollado por LIENZO, Mulaka, este crítico observa que fue creado social y culturalmente significativo, al mismo tiempo de ofrecer una experiencia de juego bastante atractiva, con una fuerte plataforma de combate, fiel a los elementos culturales sin sacrificar el juego. En su opinión no es un juego perfecto, pero reconoce la creatividad y el amor hacia la cultura rarámuri que se impregna en el juego, lo cual lo hace algo realmente especial.

Brierley (2018), después de dar una sinopsis general, lo relevante que este crítico comenta es que es un juego divertido con una excelente combinación de rompecabezas y explotación de combate. Comenta que fue un placer jugar con un videojuego sobre una cultura del cual él no sabía nada y que ahora, más allá de disfrutar el videojuego, se llevó un aprendizaje, lo recomienda ampliamente.

“Adquirir conocimiento, pronunciación y comprensión hace que este juego sea aún más mágico a medida que agrega autenticidad” (Kelley, 2018) es lo que expone el autor acerca de Mulaka, agrega críticas positivas en cuanto al Low Poly Art, “Lucha contra la tierra corrupta, aprovecha los poderes de los semidioses. Resuelve acertijos fieles al terreno de las ubicaciones de la Sierra

Tarahumara y enfréntate cara a cara con la mitología de la región, ya que también te convertirás en un súper atleta que los Tarahumara son más conocidos por estar en nuestro mundo antes y hoy”³ (Kelley, 2018). En su opinión no es un juego con alto grado de dificultad, lo que a veces es atractivo para los gamers, sin embargo no se desanima, ya que el querer conocer más historias la atrapó en todo momento.

Mulaka es un juego de aventuras y acción al estilo Legend of Zelda, en un contexto acerca de la cultura indígena de los tarahumaras. “Todo sobre el juego está impregnado de una auténtica representación de la cultura, desde la ubicación hasta la historia, incluso la mecánica del juego” (Perez, 2017), refiere a que no es necesario conocer nada acerca de esta cultura para entender el juego, posee una chispa especial que atrapa al jugador y al mismo tiempo adquiere conocimientos de esta fabulosa cultura conforme avanza el juego.

La cultura rarámuri no posee iconografía que muestre a los seres mitológicos y dioses de su cultura, así que Robertson (2017) lo menciona como algo muy importante sobre el videojuego Mulaka, que ofrece visualmente una imagen de como pueden ser esos seres mitológicos y dioses, lo anterior bajo el permiso de los mismos líderes rarámuri, quienes también guiaron y dieron visto bueno al trabajo realizado por el joven estudio LIENZO. “Mulaka parece ser un pequeño gran juego de mundo abierto que cuenta una historia basada en una mitología poco conocida, y eso es realmente genial. Los esfuerzos que hizo el equipo para hacer que Mulaka fuera fiel a los tarahumaras son increíbles y todo lo que se convirtió en algo se ve genial”⁴ (Robertson, 2017)

³ Traducción libre

⁴ Traducción libre

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Aprendizaje de la Historia

El óptimo aprendizaje de la historia concierne el desarrollo de ciertas capacidades tales como analizar, interpretar y argumentar con estricto fundamento para posteriormente narrar y explicar la historia. Al interrelacionar personajes, hechos, temporalidades, conceptos, fuentes y otros elementos, los alumnos construyen sus representaciones del pasado, todo lo anterior les permite desarrollar el pensamiento histórico.

Sin embargo, la manera en que se ha enseñado la historia por mucho tiempo y en todos los niveles educativos ha sido siempre el estilo memorístico, la repetición constante de fechas y nombres de personajes, tener una ficha bibliográfica en la memoria de lugares y hechos del pasado que generalmente se olvida con el tiempo, puesto que esta manera de aprender historia es monótona, tediosa y temporal pues no ha significado para el estudiante otra cosa que la repetición y memorización. Este estilo no corresponde al propósito del aprendizaje de la historia pues según Jesús Valverde “El aprendizaje de la Historia tiene como finalidad fundamental que los alumnos adquieran los conocimientos y actitudes necesarios para comprender la realidad del mundo en que viven, las experiencias colectivas pasadas y presentes, así como el espacio en que se desarrolla la vida en sociedad. El conocimiento histórico se fundamenta en relatos, pero también en la interpretación explicativa de los fenómenos históricos, de sus causas y sus relaciones con acontecimientos posteriores.” (Valverde, 2010).

Es tal la importancia de lograr un aprendizaje donde el alumno lleve a cabo procesos de análisis para formar un pensamiento crítico y llegar a una comprensión de los hechos, que ha sido necesario buscar estrategias para desarrollar una clase lúdica, interesante y significativa, Jesús Valverde le apuesta a la simulación educativa como recurso didáctico, pues dice que “la simulación educativa basada en el juego, en objetos o en procesos dinámicos, es una herramienta didáctica que puede contribuir a mejorar la comprensión de la Historia porque favorece la comprensión de ideas y conceptos abstractos, es idónea para manipular y modificar, según las necesidades educativas del momento, las variables espacio-temporales y, por último, es útil para situarnos en un lugar o en un tiempo donde sería imposible tener una experiencia directa” (Valverde, 2010).

2.2 Videojuegos como innovación en el aula.

En esta búsqueda de recursos y herramientas didácticas para la enseñanza aprendizaje de la historia, hemos encontrado que en el ámbito internacional se han estado implementando los videojuegos en horas clase, existe una gran variedad de videojuegos en contextos históricos de los cuales se pueden aprovechar varias situaciones: una de ellas es el constante interés que genera en el jugador, la ilustración de espacios geográficos en el tiempo histórico, la recreación de la arquitectura, espacios naturales, animales, personajes caracterizados a detalle (vestimenta, maquillaje, armaduras, rasgos étnicos etc.) roles y misiones a desarrollar acorde a eventos del pasado.

Un caso documentado es el de Watson et. al. (2011) que estudiaron el juego “Making History” como recurso para el aprendizaje de la Segunda Guerra Mundial en una escuela secundaria rural ubicada en Midwestern, Estados Unidos donde la maestra lleva varios años usando este juego en una semana del curso escolar, usando tres días de esa semana para que los alumnos lo jueguen, los autores, descubrieron que los alumnos se sentían motivados a

estudiar esta temática y que con la guía de la maestra y el complemento del videojuego, su conocimiento y comprensión de la Segunda Guerra Mundial fue mejor. Otro caso de éxito fue el que estudiaron (Sáez López et. al. 2015) con el uso del juego Minecraft para enseñar historia de la arquitectura a alumnos de secundaria, quienes testificaron la experiencia de aprendizaje como divertida, como una forma de impulsar su creatividad y que es un juego donde pueden explorar ambientes históricos.

No obstante, muchos de estos videojuegos fueron diseñados para entretenimiento del público y dar un escenario histórico para hacerlo interesante a sus jugadores y no con el propósito de enseñar historia, por lo tanto no obedecen a ningún objetivo con fines formativos y pedagógicos, de este modo, los jugadores podrán construir aprendizajes que no corresponden a la historia o que tiene líneas espacio temporales dispersas o características que podrían confundir o simplemente crear hechos fantásticos y no históricos. Tal es el caso de *Assassin's Creed*, que tiene muy buen aporte de escenarios pero no corresponde la línea de tiempo en que los hechos acontecieron ni los personajes obedecen al papel que tomaron en la historia (Téllez et. al. 2014).

Lienzo, un estudio de desarrollo de videojuegos de origen mexicano ubicado en Chihuahua, desarrolló un juego llamado *Mulaka*, según la revista Forbes “este juego no sólo se inspira y hace homenaje a las creencias y costumbres de este mítico pueblo, sino que además representa un fascinante esfuerzo de conservación y representatividad en un medio que nunca le había puesto atención” (Peres, 2018).

“*Mulaka* está siendo diseñado con la ayuda de renombrados antropólogos y líderes Tarahumara para poder capturar la esencia de la cultura en el juego. Hemos desempolvado libros, recuperado textos y leído bitácoras olvidadas para extraer los elementos más jugables, así como los mitos y cuentos más geniales para luego grabarlos en idioma Tarahumara. Todo se ha hecho para que tú

puedas tener el poder y vivir la aventura que fue esta cultura. Desde la narración en su idioma hasta la música única a su región, vive una representación auténtica de la cultura Tarahumara”. (Lienzo, 2018)

2.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Qué elementos del videojuego *Mulaka* permiten un aprendizaje significativo de la cosmovisión mesoamericana?

2.4 OBJETIVOS

General

- Conocer cuáles son los elementos didácticos del videojuego *Mulaka* en el aprendizaje de la cosmovisión mesoamericana, mediante un estudio de caso aplicado a un grupo de 2do semestre generación 2019-2022 de la licenciatura en Historia de México, en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo.

Específicos

- Explotar los elementos visuales de la cosmovisión mesoamericana que posee el videojuego *Mulaka*.
- Identificar los elementos de la cosmovisión mesoamericana dentro de la cosmovisión rarámuri que muestra el videojuego.
- Generar interés y motivación en los alumnos para el estudio de la cosmovisión mesoamericana.

SUPUESTO

Con base a la investigación documental y antropológica con el que fue desarrollado el videojuego *Mulaka*, se considera que los elementos de cosmovisión mesoamericana están presentes en el videojuego y son una

herramienta didáctica para el aprendizaje de la cosmovisión mesoamericana en un contexto de educación superior.

2.5 JUSTIFICACIÓN

El uso de la tecnología en la vida cotidiana, en el entorno educativo y laboral del siglo XXI, nos exige cada vez más competencias digitales, este rápido avance tecnológico ha despertado nuevas inquietudes y necesidades en todos los niveles educativos (Hernando, 2015). En el contexto de educación superior es elemental tener presente las necesidades de innovación educativa que exige la población universitaria. En las ciencias sociales la innovación didáctica ha presentado un considerable rezago, por lo tanto, “urge afrontar el desafío de emprender nuevas rutas pedagógico-didácticas que conduzcan a una educación más pertinente, ajustada a las demandas del actual contexto educativo” (*ibid*:9).

En la academia se ha discutido la integración de las TIC en la enseñanza aprendizaje de la historia través de videojuegos, autores como Sedeño (2010), Ibagón (2018), Cuenca y Jiménez (2018), entre otros, muestran resultados positivos en el aprendizaje de la historia y otras asignaturas, además de ser una herramienta didáctica innovadora que desarrolla múltiples competencias y procesos cognitivos. El uso de videojuegos como herramienta didáctica se ha implementado en aulas de España, Estados Unidos, Chile o Perú.

Si bien los videojuegos están tomando un papel innovador en el aprendizaje de la historia, es imperioso mencionar que uno de los temas de historia que está tomando gran importancia a nivel internacional, nacional, estatal y local, es el estudio de la cosmovisión de los pueblos indígenas; diversas instituciones establecen la preservación del patrimonio cultural que poseen.

Durante 2003, la Organización de la UNESCO, consideró la necesidad de revisar profundamente la pérdida de las prácticas tradicionales de grupos indígenas, y no indígenas, que se veían amenazados por un proceso de descomposición cultural acelerado por la globalización.

La UNESCO (2017) define al Patrimonio cultural intangible como “todo aquel patrimonio que debe salvaguardarse y consiste en el reconocimiento de los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas transmitidos de generación en generación y que infunden a las comunidades y a los grupos un sentimiento de identidad y continuidad, contribuyendo así a promover el respeto a la diversidad cultural y la creatividad humana”.

Define dos tipos de patrimonio con base en su urgencia de salvaguarda; lista de patrimonio cultural inmaterial que requiere medidas urgentes de salvaguardia, y lista representativa del patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. En el primer grupo están “aquellas que las comunidades y los Estados Partes consideran que necesitan medidas de salvaguardia urgentes para asegurar su trasmisión” (*Ibíd*). Mientras que el segundo grupo “se compone de las expresiones que ilustran la diversidad del patrimonio inmaterial y contribuyen a una mayor conciencia de su importancia” (*Ibíd*).

Dentro del área de Cultura, “serán esenciales: la ejecución del programa de la UNESCO mediante la puesta en práctica de las Convenciones de la Organización sobre la salvaguarda del patrimonio cultural y natural y sobre las industrias culturales y creativas; la realización de programas conjuntos con otros organismos de las Naciones Unidas; y la intensificación de la cooperación con las autoridades nacionales” (*Ibíd*).

Por lo anterior descrito, es importante y pertinente considerar la cosmovisión de los pueblos originarios de México como un elemento esencial en la formación educativa.

En el Programa Nacional de los Pueblos Indígenas (2018), en sus objetivos generales y específicos se plantea impulsar su desarrollo junto a la descendencia afroamericana; garantizar sus derechos fundamentales en el ámbito político, jurídico, económico, social y cultural; salvaguardar su cultura como patrimonio tangible e intangible de la nación; preservar, difundir, investigar, documentar, fortalecer y revitalizar las culturas, lenguas, valores, saberes, tecnologías, y demás expresiones (INPI: 2018: 25).

El Plan Estatal de Desarrollo del Estado de Hidalgo 2016 -2022 incluye en su Eje 3. “Hidalgo Humano e Igualitario”, en el apartado de Objetivos generales, estrategias y líneas de acción, se establece lo siguiente:

- Promover la dignificación de la población indígena en Hidalgo.
- Fomentar la no discriminación y el respeto de los usos y costumbres de la población indígena.
- Fomentar la protección, recuperación y preservación de la cultura y patrimonio de los pueblos indígenas.
- Impulsar programas de difusión y rescate del patrimonio cultural y expresiones indígenas.
- Desarrollar actividades para la exposición de las diferentes expresiones culturales de los pueblos indígenas.

La Licenciatura en Historia de México de la UAEH, presenta varios elementos en su misión y visión, y perfil de egreso que conciernen al estudio y aprendizaje de cosmovisión de los pueblos indígenas.

- La misión refiere a “forma(r) historiadores con una perspectiva analítica y crítica de los procesos históricos [...] capaces de fomentar la valoración y preservación del patrimonio histórico y cultural de México [...] en un marco de respeto a la diversidad cultural e histórica de los pueblos” (UAEH 2018).

- La visión hace mención del egreso de profesionales con excelencia académica en el ámbito de la docencia y gestión cultural entre otros.
- El perfil de egreso, menciona que el egresado es un profesional con habilidades para generar conocimiento histórico desde una mirada crítica para la comprensión del presente, “posee una conciencia social que le impulsa a desempeñarse profesionalmente atendiendo a las demandas de la sociedad de manera que contribuya al desarrollo de ésta en sus diversos niveles y asuma como propia la responsabilidad del respeto a los derechos humanos y a la diversidad cultural”. Entendemos así que la UAEH forma profesionales de la Historia de México que son capaces de hacer análisis crítico de procesos históricos y sociales, sujetos que impulsan la estima y conservación del patrimonio cultural, tanto material como inmaterial, que reconoce y respeta la diversidad cultural, es decir, a pueblos indígenas del territorio nacional e internacional.

Se ha descrito cómo diferentes instituciones a nivel internacional, nacional, estatal y local, han reconocido la importancia del estudio y preservación de los pueblos indígenas, así como el fomento al respeto a sus derechos y cultura, para lo cual el estudio de su cosmovisión se hace fundamental para la comprensión de los pueblos originarios, valorización, fomento a la inclusión y a la no discriminación.

Videojuego *Mulaka*

Mulaka es un videojuego de acción y aventuras de creación mexicana, apto para adolescentes, según la clasificación de ESRB (*Entertainment Software Rating Board* - Comité para la Evaluación del Software de Entretenimiento), que, hasta el mes de julio del 2019, es el único videojuego creado por mexicanos a partir de los elementos reales de una cultura indígena de México; su ubicación geográfica, paisajes naturales y cosmovisión (Lienzo, 2018). *Mulaka* no es un videojuego educativo, sino un videojuego de entretenimiento

que tiene una valoración de los usuarios en un 90% como muy positivo; lo cual lo hace aún más atractivo entre la comunidad juvenil⁵.

Este videojuego fue creado a partir de una investigación documental y antropológica sobre la cultura rarámuri, en palabras de Enrique Servín: *“the people of Lienzo were very open to my suggestions, so that myths could be as authentic as possible, so I think that’s one of the most attractive things of the whole game, I think it’s beautiful because of that, it takes, you know, very old things and it turns it into quite new cultural products”* (Servín, 2017).

Hay investigaciones que respaldan el uso de videojuegos como herramienta didáctica, un componente de tecnología en el aula de gran atractivo. El videojuego *Mulaka*, por su contenido histórico y antropológico, es una puerta abierta al aprendizaje de la historia y el desarrollo de aptitudes que exigen el uso de la tecnología y pensamiento crítico a la formación del historiador⁶. Así como la generación de conocimiento histórico, su difusión y gestión del patrimonio cultural⁷.

Como síntesis de este apartado se plantea la pertinencia del presente proyecto con los siguientes componentes:

- 1) Tecnología, que es el uso del videojuego *Mulaka* como herramienta didáctica para el aprendizaje de la historia.
- 2) Atiende las necesidades internacionales y nacionales acerca de la promoción de valores ciudadanos para el respeto, valoración, difusión y salvaguarda de los pueblos indígenas como patrimonio cultural de las naciones a través del conocimiento, y en específico a nivel local, ya que la UAEH en su programa de licenciatura en Historia de México que

⁵ Así lo registra la plataforma de distribución digital de videojuegos STEAM.

⁶ Competencias genéricas del programa de la materia “Mesoamérica, Preclásico y Clásico” impartida en el segundo semestre de la licenciatura de Historia de México de la UAEH.

⁷ Competencias específicas del programa de la materia “Mesoamérica, Preclásico y Clásico” impartida en el segundo semestre de la licenciatura de Historia de México de la UAEH.

establece como perfil de egreso el pensamiento crítico en un marco de respeto a la diversidad cultural e histórica de los pueblos indígenas.

- 3) El contenido del videojuego que aporta al desarrollo de competencias genéricas y específicas de la asignatura de “Mesoamérica, Preclásico y Clásico”.

3. MARCO CONTEXTUAL

3.1 Licenciatura en Historia de México de la UAEH

El modelo educativo de la UAEH se basa en el Ser y Quehacer de la comunidad universitaria, está compuesto de 6 dimensiones: filosófica, pedagógica, sociología, jurídica, política y operativa, con un enfoque humanista y constructivista. (UAEH, 2015).

La Licenciatura de Historia de México de la UAEH en su plan de estudios (anexo 5) contiene en el semestre II, la asignatura de Mesoamérica, Preclásico y Clásico, que se conforma por las siguientes unidades temáticas:

- Introducción General a la Cosmovisión Mesoamericana.
- Preclásico Mesoamericano.
- Clásico Mesoamericano.

En la primera unidad temática que es “Introducción General a la Cosmovisión Mesoamericana” tiene como objetivo “obtener una visión general de la Cosmovisión Mesoamericana” (Gabriel Espinoza, s/f) y consta de los siguientes subtemas:

Temas y subtemas	Competencia genérica	Competencia específica
1.1 La materia del cosmos: materia pesada y ligera	Comunicación.	Generación del conocimiento histórico.
1.2 La materia ligera como base del movimiento cósmico.	Formación.	Difusión del conocimiento histórico.
1.3 La estructura del cosmos (su geometría y propiedades espaciales).	Pensamiento Crítico.	Enseñanza de la historia.
1.4 La dinámica del cosmos (la historia del cosmos, tiempo mítico y calendárico).	Ciudadanía.	Manejo de acervos históricos.

1.5 La cosmovisión como modelo de la naturaleza.	Uso de la tecnología.	Gestión del Patrimonio Cultural.
1.6 La cosmovisión como modelo de la sociedad.		

(Gabriel Espinoza s/f)

Es esta asignatura donde se pretende usar el videojuego *Mulaka* como herramienta didáctica para un aprendizaje significativo.

3.2 Contexto de *Mulaka*

Mulaka (en español “espiga de maíz”) es un videojuego desarrollado por el estudio mexicano LIENZO, conformado 2018 por Edgar Serrano, Manuel Alderete, animador; Adolfo Aguirre, Relaciones Públicas y Calidad; y Guillermo Vizcaíno, programador y escritor, todos egresados del Tec de Monterrey.

Se estrenó el de 27 de febrero del 2018 para Nintendo Switch, PC, PlayStation 4 y Xbox One. Actualmente ya está disponible para macOS.

Ganador del premio del mejor juego en el *Concurso Nacional de Videojuegos MX 2017*, en dos categorías: mejor juego y mejor juego cultural. Seleccionado como uno de los finalistas en la competencia de juegos latinoamericanos del 5to Festival Anual *Bit Bang 2019* en Buenos Aires, Argentina, en las siguientes categorías:

- Mejores Artes Visuales
- Mejor Banda Sonora
- Mejor Narrativa
- Premio a la trayectoria en Arcade
- Premio BIT BANG a Mejor Videojuego

Entre otros premios y reconocimientos, el videojuego cuenta con los siguientes:

- *"IndieCade Festival 2018 Nominee" IndieCade Festival Finalist, October, 2018*
- *"Official PSX 2017 Selection" PlayStation, December, 2017*
- *"Game Informer's Best Indies of PAX West 2017" Game Informer, September, 2017*
- *"Official PAX West 2017 Selection" Indie MEGABOOTH, September, 2017*
- *"Nindies Arcade PAX West 2017 Selection" Nintendo, September, 2017*
- *"MIX Seattle Games Showcase 2017 Selection" Media Indie Exchange, September, 2017*
- *"Game Jolt + DreamHack Indie Party @ PAX West 2017 Selection" Game Jolt, September, 2017*
- *"IGN's Favorite Games of Nindies@Night 2017" IGN, August, 2017*
- *"ID@Xbox Pre-PAX Open House 2017 Selection" Xbox, August, 2017*
- *"ID@Xbox Campus Party 2017 Selection" Xbox, July, 2017*
- *"Official E3 Selection" Indie MEGATRILER, June, 2017*
- *"Among the top 100 of over 42K projects" Posible Mexico, July, 2015*

Para el desarrollo del videojuego, el equipo de Lienzo realizó investigación documental y consultó a antropólogos y académicos, principalmente con el Mtro. Enrique Servin y su obra *Anirúame Historias de los tarahumaras de los tiempos antiguos (2015)*, quien además los acompañó en todo el proceso de investigación. También emprendieron un viaje por todos los lugares que querían mostrar en el videojuego, pasaron semanas en dichas zonas y convivieron con los pueblos de esta cultura, se entrevistaron en varias ocasiones con los líderes rarámuri, quienes concedieron el permiso para realizar el videojuego (Jiménez) como Martín Makawi, poeta rarámuri que colaboró con la voz en la introducción y final del juego. Mulaka es respaldado económica y culturalmente por el Instituto Chihuahuense de la Cultura y el fondo YOREME.

La cosmovisión mesoamericana tiene una concepción cíclica y cada determinado tiempo el mundo como se conoce es destruido por eventos naturales (deidades) y vuelve a comenzar. Es aquí donde se centra la misión del videojuego.

Mulaka es un joven Sukuruame (Chamán) elegido por los ancestros rarámuri para salvar el mundo de la cuarta destrucción, quien tendrá que superar varias misiones para recibir el respeto y aprobación de los semidioses y lograr interceder por la humanidad ante el dios de la destrucción, Lucero de la mañana”

Estas misiones están divididas en 8 niveles, en la mayoría de ellos aparece un enemigo final y una deidad a la que puede consultar una vez vencido el enemigo. Los lugares donde se desarrolla cada nivel se encuentran en el anexo 2. Así también, el detalle de los personajes se narran en el anexo 3. Los personajes que tienen participación a lo largo de los 8 niveles se encuentran descritos en el anexo 4.

Nivel 1: “Samalayuca, lugar de peregrinaje”

Lugar: Desierto de Samalayuca, Chihuahua. (Descripción del lugar en anexos)

Enemigo: Teré Machiré

Deidad: Cho'mari

Nivel 2 “Paquimé”

Lugar: Paquimé, Chihuahua. (Descripción del lugar en anexos)

Enemigo: Wa'ruara Seeló

Deidad: E'láwi

Nivel 3 “Resó Rekubi”

Lugar: Cueva de las Monas, Chihuahua.

Enemigo: Wa'ruara Rusíwali

Deidad: Tata

Nivel 4 “Arareko”

Lugar: Lago Arareco, Chihuahua.

Enemigo: Wa'ruara Watákari

Deidad: (el nivel 4 no cuenta con deidad final)

Nivel 5 “Hueráach”

Lugar: Sierra Tarahumara, Chihuahua.

Enemigo: Ganoko Kubechi

Deidad: Ra'wigá

Nivel 6 “Basacheéchi”

Lugar: La cascada de Basaseachi, Chihuahua.

Enemigo: Ganoko

Deidad: Ba'wísini

Nivel 7 “Bakowala”

Lugar: Cañón de Cobre, Chihuahua.

Enemigo: Ganó

Deidad: (sin deidad)

Nivel 8 “Re' Le Na'Irale”

Lugar: Inframundo (mítico)

Enemigo: Teregori

Deidad: (sin deidad)

3.3 Cosmovisión mesoamericana

Hay algunas consideraciones para poder entender la cosmovisión de los pueblos indígenas del actual territorio mexicano; primero y más importante es que son parte de un decurso histórico común. “Debido a dicha historia, sus acervos tecnológicos, sus formas de organización social, sus creencias, sus

costumbres y, en resumen, todo su bagaje cultural, integraron una tradición” (López Austin, 2012:53). Oasisamérica, Aridoamérica y Mesoamérica, forman parte de esta superárea cultural que comparte relaciones heterogéneas, que a lo largo de milenios se establecen entre sociedades que viven de manera contigua; el resultado son tradiciones e historia compartidas (López Austin y López Luján, 2001).

Es por ello que es común encontrar similitudes entre grupos aparentemente disociados entre sí, aun a pesar de hablar lenguas distintas podemos encontrar casi iguales mitos de creación, personajes de la narrativa mítica, creencias en torno a fenómenos naturales y en general formas de entender el cosmos.

Esto implicaría, que, en el actual México existieron y aún existen diferentes grupos indígenas separados por lenguaje, pero que comparten elementos culturales de manera transversal.

Hemos andado por la vida creyendo que la frase "todo pasa a través de la lengua" connota, entre muchas otras cosas, que las fronteras de una lengua son isomorfas con las de una cultura, y ciertamente ésta es una creencia ingenua, pues aunque los estudios antropológicos sobre identidad étnica ya nos habían alertado del inconveniente de homologar al pueblo indígena con la familia lingüística, en realidad, cuando se trata de cosmovisiones seguimos optando por la vía de la lengua, pues las posibilidades de significación que posee parecen ser un terreno seguro para crear, interpretar o descubrir las profundidades de un pueblo determinado (Trejo Barrientos et. al. 2009:260).

Ergo, la asociación lengua-cultura, no tiene cabida en los pueblos indígenas de México por motivos histórico culturales. Así como también existen profundas diferencias propias de cada región; la forma en cómo se explica la lluvia, y los fenómenos naturales derivados de ella, por ejemplo, son muy diferentes entre los grupos de la Costa del Golfo y los que habitan el Altiplano Central. En el

primer caso, se narra en los mitos de origen del maíz, que los cuatro rayos son quienes dan origen a la lluvia, el personaje central del fenómeno natural varía; puede ser huracán, truenos o rayos los encargados de hacer llover desde el otro lado del mar. En el segundo caso, la lluvia se genera desde los cerros, cuando Tláloc se posa sobre ellos y deja caer el agua ayudado por otros dioses más pequeños hasta que llega a los ríos y lagos. Ambas formas de explicar el entorno condicionado por un entorno diferente⁸.

Entre los aspectos más importantes de la cosmovisión de esta superárea, están el mito, la geometría cósmica (la combinación binaria, tetraédrica, heptáedrica, etc.), el transcurrir del tiempo, algunos aspectos de animismo, entre otros.

3.4 El mito de creación rarámuri

El mito de creación de los rarámuri sin duda es un ejemplo de la composición binaria del cosmos, casi todos sus elementos tienen una versión dual; hombres y no hombres (o no indígenas), sol y luna, venus por la mañana y venus por la tarde, Dios y Diablo, mundo de arriba y mundo de abajo, entre otros. Sin embargo, a diferencia de otros mitos indígenas de origen, tiene una consideración específica, reconoce a su otredad, los no indígenas, y le asigna importancia en la narrativa del momento en que fue creado, y un lugar en la taxonomía de su cosmos.

El mito se desarrolla en un espacio tiempo primigenio, en el que el origen de las cosas aún no ha surgido y que con el transcurrir de la narrativa se van generando mediante lo que López Austin llama actos incoativos. En el caso del mito de origen rarámuri la incoación principal es la creación del ser humano en el mundo; indígenas y no indígenas. En la narrativa hay un énfasis en el color de piel, y de ello depende su lugar en el cosmos.

⁸ Ver Rosas Guerra, Oswaldo Saúl. (2019). *El mito del maíz en la región del Golfo*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. México.

Abajo, se muestran dos versiones del mito de creación rarámuri; la primera recopilada en 2006 y la segunda en 1988. Al final se agrega el diálogo 1 del videojuego *Mulaka*, que también integra una narrativa de origen que pareciera una continuación de la narrativa de los dos primeros.

Mito 1

Se dice que Dios nació de una flor, y su hermano mayor, el Diablo, de un palo podrido...El mundo antes, muy antes ya existía, pero era muy pequeño y estaba todo húmedo y lleno de agua. Un día, Dios y el Diablo apostaron para ver quién podía hacer un mundo mejor, y Dios fue el que ganó. Ambos subieron a una piedra muy grande y Dios voló, pero el Diablo no pudo y se hundió hacia abajo, por lo que al Diablo le dio mucha envidia, pues él había perdido. Posteriormente, ambos consiguieron a sus respectivas mujeres para casarse y crear así a sus hijos. Dios creó a los rarámuri y el Diablo a los chabochis [los no indígenas]...En otra ocasión, Dios y el Diablo fueron al río a bañarse. El Diablo como era muy tramposo se bañó río arriba donde el agua estaba muy limpia y corría mucho, Dios, en cambio, se bañó aguas abajo, con agua más sucia, por lo que salió más oscuro del agua, igual que sus hijos los indígenas (Saucedo Sánchez de Tagle, 2015:142)

Mito 2

Un día Dios y su hermano mayor, el Diablo, estaban sentados juntos; hablaron y decidieron quien crearía a los seres humanos. Dios tomó barro puro y el Diablo mezcló el suyo con ceniza. Comenzaron a hacer figuritas... Las de Dios eran más oscuras que las del Diablo. Eran los rarámuri (tarahumaras), y los del Diablo eran los chabochis (otros). Luego decidieron ver quien podía darle vida a las figurillas. Dios sopló (a los) suyos y de inmediato cobraron vida, pero el Diablo no pudo... hasta que Dios le enseñó como hacerlo. (Weigand, 2002:56)

Mito 3

Sol es madre y luna es padre, son los que nos dieron vida junto con el amanecer, y el atardecer son los *Repha Muchúwame*, los primeros Tarahumara; 600 de ellos, vivían ahí, son hijos de las estrellas. Con su danza, la tierra despertó, comenzó a crecer y expandirse, todo estaba bien. Con el tiempo, los conflictos y el odio se volvieron insoportables. El fin del mundo se acerca. Sólo alguien tan poderoso como un *Sukurúame* puede evitarlo. Levántate *Mulaka*, hijo de las estrellas. El mundo te necesita ahora más que nunca (*Mulaka*, videojuego).

3.5 Personajes del mito de la creación

Los Chabochis, los no indígenas, aquellos que fueron creados por el Diablo, a quienes se atribuye una naturaleza inframundana y cuyas almas van al “abajo” junto al Diablo, una vez que mueren. “El Diablo [los creó], siempre envidioso [de Dios], creó sus propios muñequitos, más güeros (rubios) y más feos, es decir, los chabochis (no indígenas), pero sólo pudo darles dos almas, por lo que no fueron tan resistentes ni tan bien hechos como los rarámuri y otros indígenas (Saucedo Sánchez de Tagle, 2015:143).

Las versiones varían con respecto a aspectos estéticos de la dicotomía Dios y Diablo, pero coinciden con que Diablo es el hermano mayor y está asociado al abajo, a lo podrido, nefasto, sucio, mientras que Dios a lo de arriba, lo virtuoso, lo bello. Ambos con capacidad creadora, pero con características de hacerlo con base a su naturaleza.

Dios es llamado *Onorúame* (el que es padre) y está asociado al Sol; su esposa es la Luna. Aunque en algunas otras versiones Luna es padre y Sol madre, como se narra en el videojuego *Mulaka* y en Saucedo Sánchez de Tagle (2015).

La danza tiene un lugar preponderante en la cosmovisión rarámuri, con ella la tierra despertó, según la tercera narrativa mencionada arriba. Así para los

propios rarámuri la danza es “una transformación del propio cuerpo para favorecer la relación con otros tipos de existentes y obtener algo de esta relación: el *yúmari* para renovar la reciprocidad con el dador de la vida; las danzas del *jíkuri* (peyote) y de *bakánoa* (datura) para curar alteraciones en dicha relación; el bailar danzas de fariseo o matachín, para propiciar la entrada benéfica en determinadas temporadas cíclicas y otras razones más” (Bonfiglioli, 2010: 467).

El *yúmari* es la única danza considerada de origen prehispánico (Saucedo Sánchez de Tagle op. cit.), y se desarrolla como parte del ritual de petición de lluvias o agradecimiento por las mismas. Es por ello que en el mito de origen se menciona que con su ejecución la tierra despierta, crece y se expande, porque se invoca al agua y el agua tiene capacidad creadora en la naturaleza.

3.6 Contexto geográfico de la cultura rarámuri

A diferencia de otras tradiciones indígenas, el pueblo rarámuri sitúa el espacio geográfico en que habita dentro de la taxonomía de su cosmovisión. Generalmente, en el centro de México, el Golfo y parte del área maya, “todos los lugares míticos tienen proyecciones [más de una] sobre la tierra” (López Austin, 2013), esto implica que hay un modelo con características específicas que se replica en más de una ocasión, haciendo una proyección desde el mito hacia el mundo humano.

Para los rarámuri no es así, ellos “se asumen como habitantes de una región del universo muy específica, encarnada por las montañas y los barrancos del territorio serrano, o más precisamente, tan solo de una parte de ellos” (Saucedo Sánchez de Tagle, 2015: 147), y todo aquello que esta fuera de ese contexto pertenece al mundo opuesto, a los no rarámuris, los no indígenas. Esta visión binaria del mundo no tiene distintas replicas como lo pudiera tener Tollan o Aztlán en Mesoamérica, existe una sola vez en el mundo mítico (celeste o

inframundano), y está entrelazada con el mundo humano, “un cosmos dinámico, habitado únicamente en una fracción por la cultura tarahumara, pero concebido por ella misma mucho más allá de esa sola fracción” (Espinosa, 1996: 52).

Así, el mundo rarámuri (mítico o humano) se encuentra situado en parte de la Sierra Madre Occidental, en Chihuahua, hasta el desierto de Samalayuca, al norte.

3.7 El medio natural; plantas, animales piedras, montañas, arroyos

Para los tarahumara, todos los seres vivos poseen una alma, ellos mismos, los chabochis, pero también los animales.

Según los mitos [...] los animales, al igual que los seres humanos, fueron creados al inicio de este mundo, ya sea por Dios, o bien por su hermano el Diablo, creadores de todos los seres y todas las cosas buenas y malas que existen [...] Dios creo al mundo y a los primeros seres vivos, dándoles sus respectivas almas a través de su aliento, a los chabochi o mestizos, al igual que a los animales (Saucedo Sánchez de Tagle, 2015: 157-158).

El papel que juega el alma en el pensamiento rarámuri es preponderante, son varias las que componen la vida de los seres humanos, y varía también su origen dependiendo el tipo de ser humano o animal que las posea. El alma “se relaciona con las ideas sobre el cuerpo y la persona, la identidad, los estados de salud/enfermedad, la muerte, los sueños, etc. Las almas otorgan a los rarámuri atributos y características específicas que los distingue de otros seres vivos, humanos y no humanos, incluyendo también a los animales” (Íbid: 157).

Los animales no solo forman parte del entorno natural, sino que se les reconoce con el atributo del alma. Están inmersos en el mundo mítico, tienen relevancia en las narraciones del diluvio, donde se refugian junto a los hombres en las alturas de montañas o cerros.

Existen transformaciones hombre-animal-hombre, un atributo que no es específico de las tradiciones del noreste de México, sino que pareciera ser transversal por toda la superárea cultural de Mesoamérica, Aridoamérica y Oasisamérica con la figura del nahualismo. Otro símbolo transversal entre grupos, de sur a norte, es el de la serpiente asociada a la lluvia, el rayo o el agua.

Por otro lado, las piedras, al igual que otros objetos inanimados en la vida cotidiana, tienen vida en el mundo mítico, y no solo en la tradición tarásmuri. En algunos mitos de la región del Golfo, el personaje principal recorre el inframundo y uno de sus adversarios son rocas que intentan comerlo; también en el juego de pelota que se lleva a cabo con los dioses del inframundo, el elemento central es una roca muy pesada que termina por matar a los adversarios del dios del maíz⁹.

Las rocas tienen características intramundanas, y en el mundo mítico están animadas y son dañinas, devoradoras y con atributos asociados a la muerte.

Con el referente anterior, se propone que el videojuego *Mulaka* se utilice como herramienta didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la cosmovisión mesoamericana, e impacte en la construcción de las competencias que forman parte de la asignatura.

Como competencias genéricas, se espera que el videojuego impacte en la comunicación, formación, ciudadanía y uso de la tecnología. En cuanto a las competencias específicas, se espera que el videojuego impacte en la generación de conocimiento histórico y la gestión del patrimonio cultural.

⁹ Ver Rosas Guerra, Oswaldo Saúl. (2019). *El mito del maíz en la región del Golfo*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. México.

4. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO

4.1 Didáctica.

Es el estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarlo a alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la realidad, de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participante y responsable (Nerici, 1969).

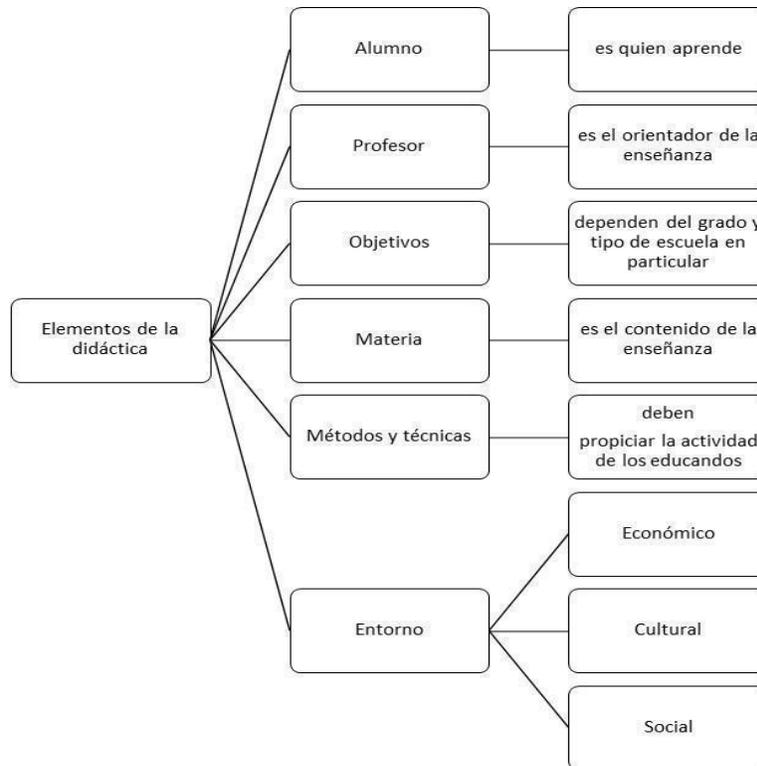
Desde el punto de vista académico, en la didáctica se toma en cuenta la enseñanza y la forma en cómo se lleva a cabo, se denota la importancia de los medios que el maestro usa (técnicas y procedimientos) para llevar al alumno a un aprendizaje.

En palabras de Nerici (1969), la didáctica proviene del griego *didáktiké* que significa el arte de enseñar. La habilidad que el maestro tiene para poder enseñar algo a su alumno.

Como el mismo autor señala, se puede hablar de didáctica en dos sentidos, uno amplio y otro pedagógico. El primero tiene que ver con “los procedimientos que llevan al educando a cambiar de conducta o a aprender algo, sin connotaciones socio-morales” (Nerici, 1969:14), en este tipo se puede incluir la enseñanza de grupos delictivos a nuevos miembros de su grupo a usar armas para fines ilícitos por ejemplo. Mientras en la didáctica pedagógica, “aparece comprometida con el sentido socio-moral del aprendizaje del educando, que es el de tender a formar ciudadanos conscientes, eficientes y responsables” (*Ibídem*).

Bajo la lógica del mismo autor a continuación se definen algunos conceptos clave que serán utilizados a lo largo de la investigación.

- Enseñanza. Viene de enseñar (lat. *insegnare*), que quiere decir dar lecciones sobre lo que los demás ignoran o saben mal. Cualquier forma de orientar el aprendizaje de otro, desde la acción directa del maestro hasta la ejecución de tareas de total responsabilidad del alumno, siempre que hayan sido previstas por el docente (Nerici, 1969:15).



Fuente: elaboración propia con base en Nerici, 1969.

- Aprendizaje. Deriva de aprender (lat. *apprehendere*): tomar conocimiento de, retener. El aprendizaje es la acción de aprender algo, de "tomar posesión" de algo aún no incorporado al comportamiento del individuo. Puede considerarse en dos sentidos. (Nerici, 1969:15-16).

4.2 Cosmovisión.

Como ya se mencionó, en el presente trabajo se pretende abordar el uso del videojuego llamado *Mulaka* para poder aproximar al alumno a la cosmovisión

Rarámuri, por lo que, de manera secundaria, adjunta a la teoría didáctica se utiliza la teoría de la cosmovisión mesoamericana. La cual explica de manera puntual la forma en que construyen la visión del mundo los grupos originarios del actual territorio Mexicano desde una base homogénea en su composición.

La cosmovisión puede definirse como un hecho histórico de producción de procesos mentales inmerso en de cursos de muy larga duración, cuyo resultado es un conjunto sistémico de coherencia relativa, constituido por una red colectiva de actos mentales, con la que una entidad social, en un momento histórico dado, pretende aprehender el universo en forma holística (López Austin, 2015:44).

Esta red de actos mentales, según el autor se nutre de la cotidianidad de la vida social, la interacción entre lo individual y lo colectivo que da paso a nuevas construcciones que explican lo que sucedió, lo que es actualmente y lo que sucederá. Es una construcción que está en un constante cambio, que se adapta y reconstituye de elementos amigos y enemigos, del semejante y del otro. Sin embargo, a pesar del constante cambio que sufre la cosmovisión, hay elementos que lo hacen con una velocidad menor, que su duración en el tiempo trasciende incluso por siglos.

La cosmovisión es un macrosistema social compuesto de elementos más pequeños, donde los más importantes son los subsistemas: mítico y ritual. El primero obedece a una construcción racional que tiene por objeto tratar de explicar cómo los elementos de la vida cotidiana de una sociedad fueron creados, desde el momento de su carencia hasta que vinieron a este mundo. El ritual, por otra parte, en la mayoría de los casos es una representación de lo sucedido en el mundo mítico.

Los personajes del mito tienen una función específica dentro de la narrativa; la creación de las cosas en un tiempo primigenio que tiene una constante interacción con el presente, con la realidad de sus mitopoetas.

El concepto de cosmovisión mesoamericana se construye a partir de la postura teórica que considera el estudio de la tradición indígena actual, tomando en cuenta en todo momento, su contexto histórico-cultural; esto implica que las prácticas culturales actuales son producto de una construcción de larga duración, cuyo núcleo se encuentra vigente a pesar de constantes modificaciones. López Austin lo llama “núcleo duro”, refiriéndose a las formas culturales resistentes al cambio del pensamiento indígena mesoamericano, el cual define como “la parte medular de la cosmovisión”:

El núcleo duro es el organizador de los componentes del sistema [de cosmovisión], el que ajusta innovaciones y el que va recomponiendo el sistema tras el debilitamiento, la disolución o la pérdida de elementos. Sin embargo, su dureza no implica inamovilidad: como todo lo histórico, está también sujeto a la transformación, aunque esta requiera un tiempo enorme (López Austin, 2016:23).

Por lo, tanto, estamos hablando de un discurso diacrónico.

5. METODOLOGÍA

En la definición de Taylor y Bogdan, la metodología cualitativa se refiere a “la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas habladas o escritas, y la conducta observable” (1987:20). La investigación que permite una interacción directa con el sujeto social (y de estudio) mediante la entrevista, los documentos, la observación directa de la sociedad, los casos de estudio; sea desde un punto de vista cultural, económico, jurídico, proceso de cambio, conflicto, emancipación, etc.

Este tipo de investigación es de carácter inductivo mediante la intelección y comprensión, el investigador tiene una perspectiva holística, lo que hace que toda perspectiva sea valiosa y cualquier escenario y personas sean dignos de estudio (*íbid.*:20-22).

En la investigación cualitativa, pocas veces se busca comprobar teorías, sino desarrollar ideas con respecto al objeto de investigación y lo que pretende comprender de este. El proceso cualitativo consiste en seleccionar casos o lugares específicos, usar conceptos guías en su desarrollo, depurar conceptos y categorías, elaborar marcos analíticos, e inducir de manera analítica (Ragin, 2007:149-161). Es importante señalar que Ragin coincide con Taylor y Bogdan (op. cit.) en el carácter inductivo de la investigación social cualitativa.

La investigación cualitativa debe estar articulada con la teoría, los conceptos guías y su depuración de los que habla Ragin (op.cit.). La teoría social específicamente, entendida desde tres dimensiones de aproximación; el estudio de la acción, el orden y el cambio. Dimensiones que todos los teóricos sociales han tratado de responder y que se encuentran estrechamente relacionadas (Joas y Knöbl, 2016).

El presupuesto teórico de las ciencias sociales es de carácter acumulativo, y ninguna de estas teorías son “cuestiones fundamentales o capitales de la investigación [pues tienden a ser] estimaciones muy concretas de la situación de la sociedad en su tiempo [...] ciertas conclusiones diagnósticas sobre sus épocas [en que fueron elaboradas]” (Íbid:27). En otras palabras, la teoría social no necesariamente tiene una acción empírica, más que aquel caso concreto que sirvió para formularla. Es decir, la investigación social tiene la característica de ser particular y de desarrollarse a partir de estudios empíricos concretos, aunque esté influido por un conocimiento teórico previo (Flick, 2007), sin la búsqueda de una teoría general. La teoría en la investigación social es acumulativa en el sentido que se puede adaptar y/o replantear mediante la inducción analítica.

Por tanto, la investigación cualitativa se resume en lo siguiente: es la investigación que permite la interacción y entendimiento del sujeto social mediante datos descriptivos obtenidos a partir de la selección de un caso empírico concreto, influido por una (s) teoría(s) que lo definan; el replanteamiento, adaptación o depuración de esta(s) teoría(s); y la inducción analítica mediante la intelección y comprensión de lo estudiado.

Bajo esta lógica, la presente investigación se enmarca en el plano de lo cualitativo; que pretende abordar un caso empírico concreto: conocer los alcances didácticos del videojuego Mulaka en el aprendizaje de la cosmovisión rarámuri mediante un estudio aplicado.

5.1 Método

Para la presente investigación se hará uso del método de estudio de caso, el cual, “es una herramienta valiosa de investigación, y su mayor fortaleza radica en que a través del mismo se mide y registra la conducta de las personas involucradas en el fenómeno estudiado [...] Además, en el método de estudio de

caso los datos pueden ser obtenidos desde una variedad de fuentes, tanto cualitativas como cuantitativas; esto es, documentos, registros de archivos, entrevistas directas, observación directa, observación de los participantes e instalaciones u objetos físicos “ (Martínez Carazo, 2006:167).

Cada estudio de caso es específico, bajo circunstancias completamente endógenas que hacen único y casi irrepetible el fenómeno estudiado. En este caso en particular, la investigación se hará mediante la observación directa de la respuesta al aprendizaje adquirido de alumnos ante la exposición a un videojuego.

5.2 Técnica

Por tratarse de un grupo escolar, segundo semestre de la licenciatura en Historia de México de la UAEH, los sujetos de estudio exigen a la metodología abordar la técnica de grupos focales. El grupo de segundo semestre en sí, es un grupo focal cuya participación en el proyecto se incluyó debido a la estructura curricular de la licenciatura mencionada, que incluye la materia de “Mesoamérica, Preclásico y Clásico”, donde se abordan temas de Cosmovisión mesoamericana. “La técnica de grupos focales es un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos. Kitzinger lo define como una forma de entrevista grupal que utiliza la comunicación entre investigador y participantes, con el propósito de obtener información” (Hamui-Sutton et al, 2013:56).

La estrategia que se propone es la siguiente:

En el subtema 1.3 “La estructura del cosmos”, el grupo tendrá acceso al videojuego en el módulo ___ aula ___ de ICSHU. Los alumnos en binas, jugarán el videojuego, compartirán el avatar en un tiempo estimado de dos horas, y a su

vez comentaran en torno al videojuego. Las siguientes tres horas de la asignatura serán impartidas por el responsable de la misma.

En el subtema 1.4 “La dinámica del cosmos”, el grupo repetirá la dinámica del videojuego (en binas, por un tiempo de dos horas) y continuarán a partir del juego guardado anteriormente. El titular de la asignatura impartirá las siguientes 3 horas.

En el subtema 1.5 “La cosmovisión como modelo de la naturaleza” consta de dos horas videojuego con la misma dinámica antes mencionada, y tres horas con el titular de la asignatura.

Al final del programa de la asignatura tenemos el subtema 1.6 “La cosmovisión como modelo de la sociedad” donde los alumnos jugarán la última hora del videojuego en binas y el titular de la materia impartirá las 4 horas restantes.

La propuesta anterior se resume de la siguiente manera:

Temas y subtemas	Lugar	Horas videojuego	Lugar	Horas clase con el titular de la asignatura
1.1 La materia del cosmos: materia pesada y ligera	Módulo 4 aula 2	0	Aula Asignada en la academia de Historia	5
1.2 La materia ligera como base del movimiento cósmico		0		5
1.3 La estructura del cosmos (su geometría y propiedades espaciales)		2		3
1.4 La dinámica del cosmos (la historia del cosmos, tiempo mítico y		2		3

calendárico).		
1.5 La cosmovisión como modelo de la naturaleza	2	3
1.6 La cosmovisión como modelo de la sociedad	1	4

5.3 Herramienta

La herramienta que se utilizará para esta investigación es el cuestionario, que constara de dos pruebas/cuestionarios (anexo 5):

- Cuestionario de 10 preguntas sobre conocimientos generales de la cosmovisión mesoamericana antes y después de jugar el videojuego.

6. RESULTADOS

Las respuestas serán analizadas mediante un ejercicio hermenéutico, éstas podrán ser variadas debido a su naturaleza abierta, sin embargo, serán vaciadas en Excel para poder darles una categorización con base en las variables que se están buscando en las respuestas.

Es importante para el investigador saber cómo se percibe un videojuego que contiene material histórico. Con el referente anterior, se propone que el videojuego *Mulaka* se utilice como herramienta didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la cosmovisión mesoamericana, e impacte en la construcción de las competencias que forman parte de la asignatura.

Como competencias genéricas, se espera que el videojuego impacte en la comunicación, formación, ciudadanía y uso de la tecnología. En cuanto a las competencias específicas, se espera que el videojuego impacte en la generación de conocimiento histórico y la gestión del patrimonio cultural.

7. CONCLUSIONES

En la didáctica es importante tomar en cuenta las necesidades que tiene cada alumno a lo largo de su proceso de aprendizaje, dentro del desarrollo de este proceso podemos hacer uso de las nuevas tecnologías como apoyo en su aprendizaje, logrando que los alumnos tengan una experiencia más significativa. Un ejemplo de estas nuevas tecnologías son los videojuegos, los cuales han tenido un avance importante en el campo de la enseñanza de la historia, las aventuras épicas de los personajes de un juego pueden ser fácilmente adaptables y recordables dentro de los procesos sociales, siendo este un motivo fundamental para que sea tomado con un fin didáctico, muy aceptable para los alumnos.

Este trabajo describe el videojuego *Mulaka* como herramienta didáctica que beneficiara a los alumnos de segundo semestre de la Licenciatura en Historia de México, de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo además muestra los beneficios que puede tener el videojuego *Mulaka* en un contexto áulico para la enseñanza de la cosmovisión rarámuri, así mismo se pretende identificar sus componentes didácticos de dicho videojuego. La pregunta de investigación ¿qué elementos del videojuego *Mulaka* permiten un aprendizaje significativo de la cosmovisión mesoamericana? Los encontramos en los elementos de la didáctica.

8. ANEXOS

Anexo 1. Plan de estudios de la Licenciatura en Historia de México de la UAEH

PLAN DE ESTUDIOS

SEMESTRE		PRIMERO								
N O.	CLAVE	ASIGNATURAS	H T	H P	HA I	HAP S	CRÉDI TOS	NÚCLEO DE FORMAC IÓN	EJE TEMÁT ICO	CAMPO PROBLEMÁT ICO
1.	IFMI208	Fundamentos de Metodología de la Investigación	1	1	1	1	3	NB	1	1
2.	DHDM006	Filosofía de la Historia	3	1	2	1	6	NB	1	1
3.	DHDM026	Prehistoria e Historia Antigua	2	1	1	1	4	NP	2	1 y 2
4.	IMMC208	México Multicultural	1	1	0	1	2	NB	4	2,3 y 5
5.	IAAA208	Aprender a Aprender	1	1	0	1	2	NB	2	2
6.	IDSMD208	Desarrollo Sustentable y Medio	1	1	0	1	2	NB	4	5
TOTAL			9	6	4	6	19			
Créditos mínimos*		19			Créditos máximos			19		

SEMESTRE		SEGUNDO								
N O.	CLAVE	ASIGNATURAS	H T	H P	HA I	HAP S	CRÉDI TOS	NÚCLEO DE FORMAC IÓN	EJE TEMÁT ICO	CAMPO PROBLEMÁT ICO
1.	DHDM013	Métodos de Investigación Histórica	1	3	1	2	5.5	NP	1 y 5	1
2.	DHDM008	Historiografía Antigua, Medieval y Moderna	2	1	1	2	4.5	NP	1	1
3.	DHDM005	Edad Media	2	1	1	1	4	NP	2	1,2,4 y 5
4.	DHDM012	Mesoamérica Preclásico y Clásico	2	2	1	1	5	NP	2 y 4	1,2,4 y 5
5.	IDIG209	Didáctica General	2	2	1	3	6	NB	3	2

TOTAL		9	9	5	9	25	
Créditos mínimos*	12.5	Créditos máximos			39.5		

SEMESTRE		TERCERO								
NO.	CLAVE	ASIGNATURAS	HT	HP	HAI	HAPS	CRÉDITOS	NÚCLEO DE FORMACIÓN	EJE TEMÁTICO	CAMPO PROBLEMÁTICO
1.	DHDM030	Testimonios Documentales	1	3	1	2	5.5	NP	1 y 5	1 y 3
2.	DHDM010	Historiografía de México	2	1	1	2	4.5	NP	1	1
3.	DHDM027	Renacimiento	2	1	1	1	4	NP	2	1,2,4 y 5
4.	DHDM011	Mesoamérica: Posclásico	2	2	1	1	5	NP	2 y 4	1,2,4 y 5,
5.	DHDM020	Optativa I	2	1	1	1	4	NTI	1	1
TOTAL			9	8	5	7	23			
Créditos mínimos*	12.5	Créditos máximos			42.5					

SEMESTRE		CUARTO								
NO.	CLAVE	ASIGNATURAS	HT	HP	HAI	HAPS	CRÉDITOS	NÚCLEO DE FORMACIÓN	EJE TEMÁTICO	CAMPO PROBLEMÁTICO
1.	DHDM032	Testimonios Visuales	1	2	1	2	4.5	NP	1 y 5	1 y 3
2.	DHDM009	Historiografía Contemporánea	2	1	1	2	4.5	NP	1	1
3.	DHDM031	Testimonios Orales	1	2	1	2	4.5	NP	1 y 5	1 y 3
4.	DHDM018	Nueva España en el Siglo XVI	2	2	1	1	5	NP	2 y 4	1,2,4 y 5
5.	DHDM003	Comunicación del Conocimiento	2	2	1	5	6.5	NTI	3	2 y 4

Créditos mínimos*	12.5	Créditos máximos	28.5
-------------------	------	------------------	------

SEMESTRE		QUINTO								
NO.	CLAVE	ASIGNATURAS	HT	HP	HAI	HAPS	CRÉDITOS	NÚCLEO DE FORMACIÓN	EJE TEMÁTICO	CAMPO PROBLEMÁTICO
1.	DHDM001	Acervos Históricos	1	3	2	6	7.5	NTI	1 y 5	3
2.	DHDM007	Historia y Ciencias Sociales	2	1	1	2	4.5	NP	1	1
3.	DHDM017	Mundo en los Siglos XVII y XVIII	2	1	1	1	4	NP	2	1,2,4 y 5
4.	DHDM019	Nueva España en los Siglos XVII y XVIII	2	2	1	1	5	NP	2 y 4	1,2 y 5
5.	IPYS209	Patrimonio y Sociedad	2	2	2	5	7	NTI	4	5
TOTAL			9	9	7	15	28			

Créditos mínimos*	13	Créditos máximos	38.5
-------------------	----	------------------	------

SEMESTRE		SEXTO								
NO.	CLAVE	ASIGNATURAS	HT	HP	HAI	HAPS	CRÉDITOS	NÚCLEO DE FORMACIÓN	EJE TEMÁTICO	CAMPO PROBLEMÁTICO
1.	DHDM 021	Optativa II:	1	1	1	6	4.5	NTI	1	1 y 2
2.	DHDM 016	Mundo en el Siglo XIX	2	1	1	1	4	NP	2	1,2,4 y 5
3.	DHDM	México	2	2	1	1	5	NP	2 y 4	1,2,4 y 5

	014	Independiente								
4.	DHDM 028	Servicio Social	0	0	0	20	10	NC	1,2,3,4 y 5	2
TOTAL			5	4	3	28	23.5			
Créditos mínimos*		8.5	Créditos máximos				33			

SEMESTRE		SÉPTIMO								
NO.	CLAVE	ASIGNATURAS	HT	HP	HAI	HAPS	CRÉDITOS	NÚCLEO DE FORMACIÓN	EJE TEMÁTICO	CAMPO PROBLEMÁTICO
1.	DHDM 022	Optativa III:	1	1	1	6	4.5	NTI	1	1,2
2.	DHDM 023	Optativa IV	2	1	1	1	4	NTI	2	1,2 y 5
3.	DHDM 029	Teoría de la Historia	2	0	1	2	4.5	NP	2	1
4.	DHDM 015	México Moderno	2	2	1	1	5	NP	2 y 4	1,2 y 5
5.	DHDM004	Didáctica de la Historia	2	2	2	6	7.5	NTI	3	2
TOTAL			9	7	6	16	25.5			
Créditos mínimos*		8.5	Créditos máximos				30			

SEMESTRE		OCTAVO								
NO.	CLAVE	ASIGNATURAS	HT	HP	HAI	HAPS	CRÉDITOS	NÚCLEO DE FORMACIÓN	EJE TEMÁTICO	CAMPO PROBLEMÁTICO
1.	DHDM 024	Optativa V	2	1	1	1	4	NTI	2 y 4	2
2.	DHDM 002	Análisis del Discurso	1	1	1	1	3	NTI	1	1 y 3
3.	DHDM	Prácticas	0	0	0	31	10	NP	1	1,2,3,4 y 5

	025	Profesionales								
TOTAL			3	3	2	33	17			
Créditos mínimos*		7	Créditos máximos				27.5			

Anexo 2 . Descripciones e información de los escenarios del videojuego¹⁰.

Nivel 1 Samalayuca.

El desierto de Samalayuca es un lugar de peregrinación para los rarámuri. Cuando necesite respuestas, un rarámuri viajará a las tierras áridas del norte y caminará a través de las dunas en busca de cualquier señal que pueda guiarlos en la dirección correcta.

Para la mayoría, este viaje de peregrinación no es más que un tiempo de introspección y diálogo. Sin embargo, para unos pocos selectos, las dunas mágicas y áridas en realidad guiarán sus espíritus.

Más allá de la roca solitaria yace tierra sagrada, un lugar donde los rarámuris podrían conversar con los dioses mismos.

Paquimé

Paquimé es la gran metrópoli de la tierra rarámuri. La majestuosa ciudad se erige en el fondo de la meseta del noroeste.

Paquimé es también una ciudad de avances tecnológicos incomparables, toda la ciudad se encuentra en la parte superior de un sistema de agua avanzado que proporciona agua potable a los habitantes del área metropolitana.

Sin embargo, la ciudad está ahora bajo asedio, atacada por la nación invasora extranjera de Seeló, los hombres mantis.

¹⁰ Estas descripciones de los anexos fueron proporcionadas por Guillermo Vizcaíno, programador de LIENZO, vía correo electrónico.

Resó Rekubi

Esta antigua pintura rupestre se alza sobre un nicho en la montaña, con vistas al río Serpentine.

La leyenda dice que Resó Rekubi ha estado allí desde antes de la época de los rarámuris, su pintura cuenta la historia de cómo se creó el universo y cómo los rarámuris llegaron a la Sierra, como estrellas fugaces.

La entrada a la cueva real está escondida detrás de la pintura y sólo es accesible para aquellos que tienen una conexión con el mundo espiritual; dentro de él, seres sobrenaturales deambulan libres.

Araceo

El mítico lago de Araceo se encuentra al sur de la sierra Tarahumara, rodeado por el valle de las ranas, el valle de los monjes y el valle de los hongos.

Durante mucho tiempo, las aguas de Araceo han sido un símbolo de paz, de calma. Proporcionan una fuente de agua para la animada fauna de la región y sus profundidades rebosan de vida.

El lago está protegido por un espíritu guardián. Una rana toro gigantesca que mantiene el equilibrio en las aguas sagradas de Arareko. Muy pocos han visto alguna vez a estas magníficas criaturas.

Huerách

La selva perenne de Huerách se encuentra en la región meridional más profunda de las tierras tarahumaras. El clima es tan único en estas tierras que aquí crece fruta exótica.

La selva es el hogar de varios colonos, familias pacíficas de agricultores que han habitado estos pastos verdes durante mucho tiempo. Desafortunadamente, hordas de monstruosas criaturas se han mudado a sus tierras y ahora presentan un grave peligro para estas personas.

Basacheéchi

La leyenda dice que la poderosa cascada de Basacheéchi es la fuente de toda el agua del mundo. Las historias antiguas hablan de una Serpiente, masiva y poderosa, que hizo de la cresta de la montaña su nido, y de sus fauces, completamente abiertas, el agua en cascada, alimentando la tierra.

Bakowala

El Cañón del Cobre, como se le conoce, es una cadena montañosa sin fin. Sus valles y montañas se extienden más allá del alcance de los ojos del espectador. Las leyendas dicen que un cuervo gigante, con su pico, talló la tierra y creó este majestuoso paisaje.

Durante mucho tiempo, una criatura gigantesca ha vagado por estas tierras, caminando entre las montañas. Algunos consideran esta entidad un dios. Algunos otros, un monstruo.

Anexo 3. Enemigos Principales ¹¹

Teré Machiré

El rey de la arena. Este escorpión gigante reina como el gran depredador de estas tierras. Cuando sea desafiado, enfrentará a su atacante de frente con sus enormes tenazas.

Después de la caída de las antiguas tierras sagradas, Teré Machiré se encargó de construir una guarida sobre lo que alguna vez fue la base del santuario de Cho'mari, el Gran Ciervo.

La enorme bestia se deleitó con la energía divina arraigada en las profundidades de la arena, creciendo a un tamaño sin precedentes, adquiriendo fuerza que inspiraba miedo incluso entre los guerreros más valientes.

Su ojo es su único punto débil y, por lo tanto, la criatura lo ha cubierto con un caparazón endurecido capaz de resistir los golpes más duros.

Wa'ruara Seeló

Después de ascender a las fuerzas de los hombres Mantis, este Seeló ha llevado a sus ejércitos a lo que se considera los años dorados del reinado Mantis.

Sin embargo, el paso del tiempo claramente ha afectado el estado mental del líder mantis. El general, una vez poderoso, sabio y sano, ahora es enfermizo, impredecible y severamente bipolar.

El ataque de mantis en la ciudad de Paquimé surgió de la nada, sin provocación, sin una razón real para invadir. Incluso entre las propias tropas del ejército, se podía sentir una profunda sensación de confusión.

¹¹ Descripción de enemigos proporcionado por Guillermo Vizcaíno, programador de LIENZO, vía correo electrónico.

Aunque algunos podrían cuestionar la cordura de Wa'ruara Seeló, todavía es un luchador formidable y un enemigo muy peligroso. Intentará usar su experiencia con magia para tratar de vencer a su enemigo.

Wa'ruara Rusíwali

El poder acumulativo de múltiples almas forma un poderoso paquete de Rusíwalis. Su verdadera forma es tan poderosa que se puede ver a simple vista. Como Rusíwalis regular, Wa'ruara Rusíwali parece estar usando una roca gigante como su ancla para el mundo mortal. Ese es su verdadero punto débil.

La capa externa de Wa'ruara es tan gruesa que alcanzar el ancla de roca parece imposible en este momento. Se debe encontrar una manera de exponer la roca.

Wa'ruara Watákari

El guardián del lago místico. La rana toro emperador ha existido durante mucho más tiempo del que cualquiera de los habitantes del lago puede recordar.

Generalmente se mantiene alejado de las personas y otras criaturas, viviendo una vida aislada lejos de los otros habitantes de estas tierras. Aunque generalmente es tranquila, recientemente la bestia ha mostrado un comportamiento hostil antinatural.

Al igual que Apowá, Wa'ruara Watákari puede comprimir una inmensa cantidad de aire y expulsarlo hacia un objetivo causando mucho daño. También usará su enorme cuerpo para hacer ataques de golpe.

Una capa extremadamente gruesa de lodo protege su piel exterior, haciéndola prácticamente invulnerable a cualquier ataque. La única forma de infligir algún daño es exponer un área más sensible.

Ganoko

El encuentro con un Ganoko adulto siempre es un espectáculo para la vista. El tamaño de esta bestia es suficiente para dar sombra a todo un asentamiento.

De todas las criaturas vivientes en la Sierra, la fuerza de Ganoko no tiene rival. Su sola presencia inspirará miedo y respeto a cualquier espectador que sea testigo de su poder.

Opuestos a la creencia popular, los Ganokos no tienen una alineación particular, no son buenos ni malos, simplemente viven sus vidas ocupándose de sus propios intereses siguiendo su propio código.

Es por eso que los recientes estallidos de comportamiento violento son extremadamente inquietantes. Algunos argumentan que los raramuris del oeste atacaron a una de ellas, provocando conflictos entre ambas razas.

Otros creen que hay otra fuerza impía en el trabajo aquí, nublando sus mentes y empañando sus almas, haciendo que se vuelvan violentos.

Cualquiera que sea el caso, la única forma de infligir daño a un Ganoko es llevarlo al suelo y atacar su cabeza. Se requerirá una fuerza incomparable para hacerlo.

Ganó

El más poderoso de los Ganoko. Es considerado entre sus hermanos como el mayor, el más sabio y el más grande de todos. Es tan antiguo que algunos incluso lo consideran su dios.

Ha viajado por todo el mundo por todas partes, se ha reunido con los semidioses e incluso ha forjado relaciones con algunos. A diferencia del resto de Ganoko, Ganó tiene una conexión con el mundo espiritual, es sensible a su energía.

Algo antinatural e impío está nublando su juicio, corrompiendo su mente y convirtiéndolo en un títere salvaje que destruye el caos en toda la tierra.

¡Debe haber una manera de liberarlo de esta corrupción!

Teregori

Teregori es el gobernante del inframundo. Es la encarnación del mal, capaz de adoptar muchas formas, pero prefiere moldearse en la figura de una gigantesca criatura parecida a un lobo.

Los semidioses creen que él está detrás de la corrupción de las tierras tarahumaras, su impureza impregna las almas de todos los seres vivos, haciéndolos luchar, destruir y matar.

Teregori es capaz de acumular energía negativa y convertirla en una sustancia viscosa negra que puede moldear en cualquier forma que desee. Ataca impulsando proyectiles hacia su presa. Del mismo modo, cuando está cerca, el Señor Oscuro usará garras agrandadas para causar un enorme daño.

Anexo 4. Descripción de los personajes¹²

Mulaka:

Mulaka es el protagonista de la historia del juego. Es el último de una larga línea de Maestros Sukuruame, un papel que ha permanecido en el linaje de su familia durante generaciones. Con su padre desaparecido, ahora es el único protector de las tierras tarahumaras.

La habilidad de Mulaka en combate no tiene paralelo, pero todavía es joven e inexperto. Todavía tiene que caminar por las tierras de sus antepasados y encontrar su lugar en el mundo actual. Debido a su conexión con el reino espiritual, Mulaka tiene una visión en la forma de un sueño, una visión de destrucción y desesperanza. Durante su sueño, es testigo tanto de la creación como de la destrucción del mundo. Tochapi, el semidiós, se acerca a él e informa a Mulaka que el fin del mundo está cerca, y solo él puede hacer algo para evitarlo. Mulaka ahora tiene la tarea de recorrer la Sierra Tarahumara en busca de respuestas.

Perfil.

Mulaka es generalmente un hombre estoico. Tiene un fuerte sentido de la aventura y el filantropismo. Como parte del papel que desempeña dentro de la sociedad raramuri, se dedica a su tierra y a su gente. Cuando se enfrenta al peligro, Mulaka es experto en el uso de habilidades físicas y espirituales para combatir en cualquier tipo de enemigo. Mulaka es fuertemente religioso y muestra un enorme respeto por las deidades en el universo Raramuri. Algunas de las principales cualidades psicológicas que definen a Mulaka son las siguientes: fortaleza, sacrificio, valentía, filantropía, sentido del honor y respeto por la naturaleza.

¹² Descripción de personajes proporcionado por Guillermo Vizcaíno, programador de LIENZO, vía correo electrónico.

Nesemá

Nesemá es un viajero del sur, llegó a las tierras Tarahumara buscando expandir su conocimiento del reino animal. Ha dedicado su vida al estudio y archivo de criaturas de todo tipo. Su sueño es ayudar en la expansión y difusión del conocimiento sobre las bestias del mundo a personas de todo el mundo. Durante los eventos del juego, viaja activamente por las tierras, investigando y escribiendo sobre todas las criaturas que encuentra. Cada vez que su camino se cruza con el de Mulaka, está feliz de compartir la información que ha reunido.

Perfil:

Nesemá es generalmente abierto y bastante expresivo. Le gusta compartir sus conocimientos y está muy conmovido por su amor por los animales y las criaturas. No se apresura a juzgar y trata de romper los conceptos erróneos que rodean a las bestias de la tierra.

Timmy y Tammy

Timmy y Tammy son hermanos, ambos viven en la ciudad de Paquimé y ninguno de ellos tiene más de 10 años. Ambos han vivido tanto tiempo bajo el asedio de los hombres Mantis que se ha convertido en parte de sus vidas. A Timmy le encanta ir a los tejados, generalmente puedes verlo explorando en ellos. Sin embargo, esto es peligroso, por lo que Tammy, su hermana, está a cargo de cuidarlo, asegurándose de que no se ponga en peligro innecesario.

El anciano de Araceo y el viajero Hopi:

Resó Rekubi es un lugar de belleza, un lugar de maravillas. Sin embargo, durante los eventos del juego, también se ha convertido en un lugar peligroso. Resó

Rekubi es un lugar con una fuerte presencia espiritual, Rusiwalis, las rocas devoradoras de almas, deambulan por la zona y atacan a los transeúntes. Entonces sucede que mientras Mulaka cruza el área, un viejo y una joven son atacados y sus almas son robadas. Mulaka debe ingresar a las profundidades de la montaña para recuperar sus almas. Más tarde se reveló que este anciano es en realidad el líder mayor de la comunidad que habita el lago de Araceo.

Gabriel, Martha y Lili

Una pequeña familia que vive en las afueras del lago Arareko. La familia de Gabriel y Martha escapó de Paquimé poco después de que llegaron los hombres Mantis, se llevaron con ellos a su única hija, Lili. Se establecieron en el campo, lejos de los invasores insectoides. Sin embargo, ahora lejos de la ciudad y lejos de la civilización, estuvieron expuestos a peores peligros. Los niños comenzaron a desaparecer en esta nueva comunidad, nadie podía explicar lo que estaba pasando, pero Martha y su esposo no iban a estar allí para averiguarlo. Esta vez se mudaron nuevamente a las tierras cercanas al lago Arareko, una pequeña comunidad que vivía del lago.

Sin embargo, una mañana triste, su hija Lili desapareció. Gabriel había escuchado las leyendas. Hay una criatura allá afuera en la selva que se alimenta de niños. No iba a dejar que eso le sucediera a su hija, así que salió de la aldea en busca de la criatura de las montañas. En el momento de los eventos del juego, Mulaka llega al pueblo cerca de Arareko un par de semanas después del secuestro de Lili. Martha le ruega que la ayude a encontrar a su esposo y su hija; no podía permitirse el lujo de perderlos a los dos. Mulaka acepta ayudar.

Egori, Batoná y la gente de Hueraach

Egorí y Batoná son dos guardias encargados de defender a la gente de Hueraach. La gente de las tierras de hoja perenne se había visto obligada a retirarse más

profundamente en la selva, abandonando sus hogares y sus posesiones. Un poco antes de los eventos que tuvieron lugar durante el juego, Egorí y Batoná se encontraban en medio de una expedición en curso en busca de lo que fuera que causara tantos problemas a los habitantes de la región. Desafortunadamente, Egorí y Batoná se topan con un poderoso enemigo. En un heroico esfuerzo, ambos guardias renuncian a sus vidas en un intento de sellar a esta peligrosa criatura lejos de los habitantes de la selva.

Naríwari y Okochí

Egorí y Batoná son dos guardias encargados de defensor a la gente de Huerach. La gente de las tierras de hoja perenne se había visto obligada a retirarse más profundamente en la selva, abandonando sus hogares y sus posesiones. Un poco antes de los eventos que tuvieron lugar durante el juego, Egorí y Batoná se encuentran en medio de una expedición en el curso en busca de lo que fuera de la causa por los problemas de los habitantes de la región. Desafortunadamente, Egorí y Batoná se topan con un poderoso enemigo. En un heroico esfuerzo, ambos guardianes renuncian a sus vidas en un intento de sellar a esta peligrosa criatura lejos de los habitantes de la selva.

Anexo 5

Preguntas del cuestionario para aplicar a los alumnos antes de exponerlos al contenido del videojuego *Mulaka*.

1. Menciona que es lo que conoces de la cosmovisión mesoamericana.
2. ¿Quiénes son poseedores de la cosmovisión mesoamericana?
3. ¿Qué personajes míticos conoces de la cosmovisión mesoamericana?
4. En la cosmovisión mesoamericana existen tres dimensiones espaciales, ¿cuáles son?
5. ¿Qué sabes de la cultura rarámuri?
6. ¿Dónde se desarrolla la cultura rarámuri?
7. ¿Qué tiene en común los rarámuris con otros pueblos indígenas de México?
8. ¿Qué elementos consideras que forman parte de una cultura indígena?
9. ¿Consideras que jugar un videojuego puede ayudarte a aprender historia?
10. ¿Crees que los videojuegos pueden ayudarte a aprender otras asignaturas?

REFERENCIAS

Aguilar Perrera, C. R. (2012). *Videojuego didáctico: Los Aztecas. Una herramienta de apoyo para el docente en la asignatura de Iconografía de la Escuela de Diseño de la Universidad Modelo de Mérida, Yucatán, México*. Tecnológico de Monterrey. Puebla, México.

Ayén, F. (2010). "Aprender Historia con el juego Age of Empires" (Reseña). *Proyecto Clio*. No. 36. [ref. 8 de mayo de 2019]. Disponible en web: <http://clio.rediris.es>

Bradford, Kyle. 2018. "Mulaka Review. No Urban Legend. Gamespew. Consultado en noviembre del 2019. Disponible en: <https://www.gamespew.com/2018/05/mulaka-review-no-urban-legend/>

Brierley, Gereth. 2018. Mulaka Review. The Xbox Hub. Consultado en noviembre del 2019, disponible en: <http://www.theboxhub.com/mulaka-review/>

Cuenca, J. Martín, M. Estepa, J. (2011). "Historia y videojuegos Una propuesta de trabajo para el aula de 1.º de ESO". *Íber Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. No. 69. Universidad de Huelva, España. pp.64 - 73. Disponible en web: http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/9608/Historia_de_videojuegos.pdf?sequence=2

Cuenca López, José María y Jiménez Palacios, Rocío. (2018). "Enseñando Historia y Patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación". *RiMe*. Vol. 2 No. 2. pp. 5-160.

Delaney, Mark. 2018. "This is a game worth celebrating". True Achievements. Consultado en noviembre del 2019. Disponible en <https://www.trueachievements.com/n31912/mulaka-review>

Espinosa Pineda, Gabriel (titular). (s/f). *Programa de estudios de la asignatura Mesoamérica Preclásico y Clásico*. Licenciatura en Historia de México, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Espinosa, Gabriel. (1996). *El embrujo del lago: El sistema lacustre de la cuenca de México en la cosmovisión mexicana*. UNAM. México.

Evaristo-Chiyong, I. S., Vega-Velarde, M. V., Navarro Fernández, R., y Nakano Osorio, T. (2016). "Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú". *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a*

Distancia. Vol. 19, No. 2. pp. 35-52. Disponible en web: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.15569>

Flick, Uwe. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. Segunda edición. Fundación Paideia Galiza-Ediciones Morata. España.

Gobierno del Estado de Hidalgo. (2016). *Plan estatal de Desarrollo Hidalgo*. Gobierno del Estado de Hidalgo. México.

Gross Salvat, Begoña y Garrido, Miranda. José M. (2008). “Con el dedo en la pantalla”: El uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares.

Hamui-Sutton, Alicia; Varela-Ruiz, Margarita. (2013). “La técnica de grupos focales Investigación”. *Educación Médica*. Vol. 2, núm. 5, enero-marzo. pp. 55-60.

Hernando, A. (2015). *Viaje a la escuela del siglo XXI. Así trabajan los colegios más innovadores del mundo*. Madrid: Fundación Telefónica.

Ibagón Martín, Nilson Javier. (2018) ‘Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de la historia’. Análisis desde la producción investigativa. *Educación y Ciudad*. No. 35 Julio - Diciembre. pp. 125-136.

Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas. (2018). *Programa Nacional de los Pueblos Indígenas 2018-2024*. (2019). [ref. 23 de julio del 2019]. Disponible en: <https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/423227/Programa-Nacional-de-los-Pueblos-Indigenas-2018-2024.pdf>

Jiménez Alcázar, Juan Francisco. (2011). “Cruzadas, cruzados y videojuegos”. *Revista D Historia Medieval Anales D La Universidad D Alicante*. N°17. pp. 363-407. (2016). *De la edad de los imperios a la guerra total: medievo y videojuegos*. Compobell. Murcia, España.

Kelley. 2018 *Enthralling, exciting cultural odyssey you hope never ends*. GameSpace. Consultado en noviembre del 2019, disponible en: <https://www.gamespace.com/featured/mulaka-nintendo-switch-review/>

Lienzo [página web]. Chihuahua, México. [ref. 8 de mayo de 2019]. Disponible en web: <https://www.lienzo.mx/bienvenido/>

López Austin, Alfredo. (2012). *El conejo en la cara de la luna*. Segunda edición. Ediciones Era. México.

López Austin, Alfredo. (1996). “La comovisión mesoamericana”. En Lombardo, Sonia y Enrique Nalda (coords.) *Temas mesoamericanos*. Instituto Nacional de antropología e Historia. México. pp. 471-507.

(2013). *Alfredo López Austin sobre Aztlán: aspectos míticos e históricos*. Radio INAH. Entrevista. [ref. 15 de noviembre de 2019]. Disponible en web: <https://www.youtube.com/watch?v=0ti00P3BWIE&t=3s>

Martínez Carazo, Piedad Cristina. (2006). “El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica”. *Pensamiento & Gestión*, núm. 20, julio. pp. 165-193.

Molina de Dios, R., Morey Tous, A., Manera Erbina, C.P., López Nadal, A., Seguí Beltrán, A., (2018). “Los juegos de estrategia y sus aplicaciones didácticas para la difusión del conocimiento de la historia económica”. En Molina de Dios et al (editores). *Investigaciones en historia económica: su transferencia a la docencia*. Universitat de les Illes Balears, Departament d'Economia Aplicada. pp. 613-635.

Nerici, Imideo G. (1969) “Capítulo II Didáctica”. En Marta Izaguirre Quezada (Asesor de Contenido). *Didáctica de la Historia I* [Antología de trabajo de la Licenciatura en Historia de México]. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. pp. 13-23.

Peres, Irwing. (2018). “Mulaka, un videojuego del mundo tarahumara”. *Forbes* [Digital]. [ref. 8 de mayo de 2019]. Disponible en web: <https://www.forbes.com.mx/mulaka-un-videojuego-del-mundo-tarahumara/>

Perez, Cody. 2017. Mulaka is a Zelda-like That Can Spark Interest in Mexican Video Game Development [Preview]. GameRevolution. Consultado en noviembre del 2019, disponible en: <https://www.gamerevolution.com/preview/360641-mulaka-is-a-zelda-like-that-can-spark-interest-in-mexican-video-game-development-preview>

Plan de estudios de la Licenciatura en Historia de México de la UAEH

Rairdin, John. 2018. Mulaka (Switch) Review. Nintendo World Report. Consultado en noviembre del 2019, disponible en: <https://www.nintendoworldreport.com/review/46546/mulaka-switch-review>

Ragin, Charles C. (2007). “El proceso de investigación cualitativa” en *La construcción de la investigación social, introducción a los métodos y su diversidad*. Siglo del Hombre editores-Universidad de los Andes-SAGE Publications. Bogotá, Colombia. pp. 149-174.

Robertson, Taylo. 2017. PAX West 2017: Mulaka is Bafflingly True to The Culture it's Based On. Hardcore Gamer. Consultado en noviembre del 2019, disponible en: <https://www.hardcoregamer.com/2017/09/09/pax-west-2017-mulaka-is-bafflingly-true-to-the-culture-its-based-on/270762/>

Rosas Guerra, Oswaldo Saúl. (2019). *El mito del maíz en la región del Golfo*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. México.

Sáez-López, J. M., Miller, J., Vázquez-Cano, E., y Domínguez-Garrido, M. C. (2015). "Exploring application, attitudes and integration of video games: MinecraftEdu in middle school". *Journal of Educational Technology & Society*. Vol. 18, No. 3. pp. 114-128.

Sánchez i Peris, Francesc J. (Coord.) "Videojuegos: una herramienta educativa del homo digitalis" [monográfico en línea]. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 9, No. 3. Universidad de Salamanca [ref. 08/05/2019]. Disponible en web: http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_gros_garrido.pdf

Saucedo Sánchez de Tagle, Eduardo. (2015). *El papel de la fauna en la cultura y la cosmovisión del pueblo Tarahumara, en el noroeste de México*. Universidad de Salamanca. España.

Sedeño, A. (2010). "Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación". *Comunicar Revista Científica de Educomunicación*. No. 34, Vol. 17. Universidad de Málaga, España. pp. 183-189.

Servín, Enrique. (2017). "Mulaka – The Game". *Lienzo*. Disponible en web: <https://www.lienzo.mx/detras-de-mulaka-el-final-de-la-serie-ya-esta-disponible/>

STEAM. 2019. *Mulaka* [video promocional]. Disponible en web: https://store.steampowered.com/app/623640/Mulaka/?l=spanish&curator_clanid=25279678

Taylor, S. y R. Bogdan. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Editorial Paidós. Barcelona.

Téllez, D. Iturriaga, D. (2014) "Videojuegos y aprendizaje de la Historia: La Saga Assassin's Creed". Universidad de la Rioja. *Contextos Educativos*. No. 17, pp. 145-155

Trejo Barrientos, Leopoldo, et al. (2009). "Cuando el otro nos comprende: los retos de la interculturalidad ritual". *Cuicuilco*, vol. 16, no 46. pp. 251-272.

UNESCO (2019). "Liderar la agenda mundial educación 2030". En *La UNESCO y los objetivos de desarrollo sostenible*. [ref. 25 de abril de 2019] disponible en web: <https://es.unesco.org/themes/liderar-agenda-mundial-educacion-2030>

UNESCO. (2017) "Patrimonio Inmaterial" en *Oficina de la UNESCO en México* [pag. web.] [ref. 2 de mayo de 2019] disponible en web: <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/intangible-heritage/> (s/f^a). "2000 onwards and the drafting of the convention" en *Patrimonio Cultural Inmaterial* [pag. web.] [ref. 02 de mayo de 2019] disponible en web: <http://www.unesco.org/culture/ich/es/desde-el-ano-2000-00310> (s/f^b) "Objetivos de desarrollo sostenible para la cultura", en *La UNESCO y los Objetivos de Desarrollo Sostenible* [pag. web.] [ref. 02 de mayo de 2019] disponible en web: <http://es.unesco.org/sdgs/clt>

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. 2015. Modelo Educativo.

Valverde, J. (2010). Aprendizaje de la historia y simulación educativa. *Tejuelo* 9, 83-89.

Watson, W., Mong, C., y Harris, C. (2011). "A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history". *Computers & Education*. No. 56. pp. 466-474.

Weigand, Philip C. (2002). "Creación al estilo norteño". *Arqueología Mexicana*, No. 56. pp. 54-57.