

## **eSPORTS, CULTURA DE PAZ Y EDUCACIÓN EN VALORES: PROPUESTAS PARA LA PRÁCTICA EDUCATIVA**

### *eSPORTS, CULTURE OF PEACE AND EDUCATION IN VALUES: PROPOSALS FOR EDUCATIONAL PRACTICE*

---

#### **Información**

**Fechas:**

Recibido: 02/04/2024

Aceptado: 18/06/2024

Publicado: 03/07/2024

**Correspondencia:**

Javier Ruiz Chaneta

jrchaneta@outlook.es

**Financiación:**

Esta investigación no recibió financiación externa.

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existen conflictos de intereses.

**Cómo citar este trabajo:**Ruiz Chaneta, J. (2024). eSports, Cultura de Paz y Educación en Valores: propuestas para la práctica educativa. *MODULEMA. Revista Científica sobre Diversidad Cultural*, 8, 48-71. <https://doi.org/10.30827/modulema/v8i/30510>

---

#### **Autoría**

**Javier Ruiz Chaneta**

Educador Social

<https://orcid.org/0009-0005-2765-3559>

---

#### **Contribución autores**

El autor ha participado en todas las fases de elaboración de este trabajo.

---

#### **Licencia:**



---

#### **Edita:**

Grupo de investigación  
"Innovación Curricular en Contextos  
Multiculturales" HUM-358**eug** EDITORIAL  
UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

---

## RESUMEN

---

Nuestro sistema educativo tiene una asignatura pendiente: abordar adecuadamente la educación en valores y vertientes como la Cultura de Paz, pilar trascendental en este ámbito. Se tratan desde enfoques teóricos, originando una desconexión entre docencia y realidad. Con el auge de los eSports, que han captado la atención de adolescentes, se abren amplias posibilidades educativas. Este artículo responde a la necesidad de formular propuestas fundamentadas en la educación en la Cultura de Paz para trabajar la educación en valores en el sistema educativo actual. Se propone una alternativa didáctica que va mucho más allá de la reproducción de contenidos, buscando despertar en el alumnado su motivación intrínseca y que tome conciencia del valor de uso de las temáticas presentadas. A través de los deportes electrónicos, como recurso para facilitar la educación en valores, la propuesta de intervención pretende transformar situaciones lúdicas en conocimiento relevante. Para conseguirlo, utilizaremos una metodología activa de aprendizaje. Las actividades planteadas potencian varios tipos de aprendizaje: cooperativo, basado en proyectos y en retos. Contemplaremos una evaluación formativa. Entre la discusión y conclusiones destacan: necesidad de solucionar la crisis de valores de nuestra sociedad desde cualquier entidad educativa; carga lectiva insuficiente de la educación en valores; escasez de propuestas educativas fundamentadas en Cultura de Paz en la educación formal; si esperamos a acabar con la violencia para trabajar y desarrollar situaciones pacíficas, no lo lograremos; y los eSports podrían utilizarse en propuestas que fomenten la educación en valores y la Cultura de Paz.

**Palabras clave:** Educación en valores, Cultura de Paz, eSports.

---

## ABSTRACT

---

Our educational system has an unresolved matter: dealing appropriately with education in values and related issues as Culture of Peace, a significant foundation in this field. These are addressed from theoretical approaches, creating a disconnection between teaching and reality. With the rise of eSports, which have captured the attention of teenagers, broad educational possibilities are opened up. This article responds to the need to formulate educational proposals based on Culture of Peace to work the education in values within the current educational system. A didactic alternative is proposed that goes beyond the reproduction of contents, seeking to awake students' intrinsic motivation and creating awareness of the use value of the topics shown. Through eSports, as a resource to facilitate education in values, the intervention proposal aims to transform ludic situations into relevant knowledge. To achieve this, we will use an active learning methodology. The activities proposed enhance several types of learning: cooperative, project-based and challenges. We will contemplate a formative evaluation. Among the discussion and conclusions stand out: necessity to solve the crisis of values of our society from any educational institution; insufficient workload of education in values; a shortage of educational proposals based on Culture of Peace in formal education; if we wait to end violence before working on and developing peaceful situations, we will not achieve it; and eSports could be used in proposals that foster education in values and the Culture of Peace.

**Keywords:** Education in values, Culture of Peace, eSports.

## **INTRODUCCIÓN**

---

En nuestra sociedad, cada vez más, observamos una alarmante falta de civismo y educación ([Menéndez-Ferreira et al., 2018](#)). Una carencia, fruto de un déficit en transmisión de valores. Aunque el sistema educativo prioriza los conocimientos básicos en materias como Lengua Castellana, Matemáticas o Física y Química, descuida un aspecto crucial para el desarrollo integral del alumnado: la educación en valores.

Dentro de este contexto, la Cultura de Paz, la no violencia y la gestión pacífica de conflictos son fundamentales. Además, es esencial fomentar el desarrollo de habilidades sociales y valores como la empatía, para relaciones interpersonales.

Lamentablemente, la educación en valores se considera residual frente al resto de contenidos educativos. El principal problema radica en la desconexión entre lo que se enseña y la realidad, lo que provoca una tendencia a reproducir conocimientos sin aplicarlos de manera efectiva. En definitiva, nos encontramos formando personas con sólidos conocimientos teóricos sobre geografía, ciencias o letras, pero carentes de las habilidades necesarias para la gestión asertiva de conflictos o incapaces de reconocer manifestaciones de cultura de paz y de su potencial como antídoto ante la violencia, en cualquiera de sus manifestaciones ([Sánchez Fernández et al., 2019](#)).

Los eSports constituyen una herramienta de gran utilidad para transmitir valores como el respeto, la cooperación y la solidaridad, así como para abordar las vertientes de la educación en valores previamente mencionadas. Esto se debe a que las personas adolescentes de hoy en día pasan muchas horas con videojuegos, ya sean en consola u ordenador. Además, Este recurso ofrece posibilidades educativas significativas ([Postigo Fuentes & Fernández Navas, 2020a](#)).

Aprovechando su carácter lúdico y su potencial en términos de aprendizaje, los eSports pueden utilizarse como herramienta pedagógica en educación en valores. Ofrecen amplias posibilidades de intervención educativa y suponen una alternativa clara a la mera reproducción de contenidos. Utilizar videojuegos en el aula permite aplicar y transferir estos contenidos a situaciones reales. Dada la creciente importancia de este medio entre la juventud en estos últimos años, esta propuesta de intervención se centra en aplicar los conceptos mencionados en los deportes electrónicos, mediante situaciones idóneas en las partidas.

## **EDUCACIÓN EN VALORES, CULTURA DE PAZ Y ESPORTS: NUEVOS HORIZONTES Y POSIBILIDADES EDUCATIVAS**

---

A continuación, abordaremos los siguientes conceptos: educación, valores, educación en valores, educación para la Cultura de Paz y eSports.

### **Educación**

La educación “es la actividad técnico-práctica cuyas reglas de acción se justifican desde las disciplinas que tienen estructura teórico-conceptual consolidada.” ([Sáez Alonso, 2016](#), p. 23). Según explica el autor, este concepto constituye un marco de referencia decidido a través de su disciplina generadora.

Por otro lado, [Fernández-Herrería y López-López \(2014\)](#) señalan la necesidad de reelaborar la definición de educación. No debería limitarse únicamente al desarrollo cognitivo individualizado encaminado al mercado laboral, ni considerarse como un recurso para la reproducción sociocultural. Se propone una visión más extensa del concepto, un proceso más holístico y completo que contribuya al éxito social personal en un sentido más amplio. Esta noción se denomina educación integral.

En esta línea, los autores anteriores apuntan que la educación integral debe forjarse dentro de la comunidad y con el compromiso de las instituciones directamente involucradas. Este enfoque ofrece posibilidades para trabajar adecuadamente las múltiples vertientes de la educación, como la educación en valores, y subvertientes de esta como la educación en Cultura de Paz.

En conclusión, la educación actúa como medio liberador, impulsando una cultura de respeto a los Derechos Humanos y un futuro más meritorio ([Montánchez Torres, 2015](#)).

### **Valores**

Los valores son significados compartidos que atribuimos a objetos, procesos y acontecimientos como seres sociales que somos, contextualizados en una sociedad concreta, que normalizan comportamientos dependiendo de los fines individuales y grupales con carácter histórico-cultural ([Fresno Chávez, 2017a](#)). Establecen una escala jerárquica a la vez que contradictoria y definen patrones de comportamiento socialmente aceptados ([Fresno Chávez, 2017a](#)).

Encontramos una justificación en [Sánchez Fernández \(2008\)](#) “los valores tienen un fuerte componente social que les hace condicionar profunda y decisivamente nuestras relaciones con las demás personas, así como con los contextos físicos, sociales y culturales en los que nos movemos” (p.61).

Relacionado con lo anterior, consideramos que las personas estamos inmersas en un aprendizaje y una transmisión permanente de valores. Cuando interactuamos con otros seres influimos, en mayor o menor medida, en ellos, y ellos también en nosotros.

En este sentido, [Sánchez Fernández \(2008\)](#) considera importante explicar concretamente los valores presentes en las propuestas didácticas y definir claramente su finalidad en el aprendizaje. La propuesta de intervención que se plantea se enfoca en valores afectivos, como la empatía, y valores sociales, como el respeto, la generosidad, la cooperación y la solidaridad. Estos valores están enmarcados dentro de la clasificación del modelo axiológico de [Gervilla Castillo \(2000\)](#), sintetizado en la tabla 1.

**Tabla 1.**  
*Adaptación de modelo axiológico de Gervilla (2000).*

VALORES AFECTIVOS	VALORES SOCIALES
Generación de un conocimiento y desarrollo de las capacidades de valoración personal, así como el interés, la motivación y el equilibrio a nivel afectivo y emocional de individuos.	Se da la apertura, tanto de una persona a otra como hacia la naturaleza. Se trata de valores como la convivencia democrática, los cuales conciernen las relaciones de carácter institucional e interpersonal.
Empatía: habilidad de las personas para identificarse mentalmente y a nivel afectivo con el estado de ánimo o situación de otras, es decir, ponerse en su lugar.	Cooperación: colaboración, de dos o más personas para alcanzar un fin común. Generosidad: predisposición que una persona tiene para ayudar a otras, así como para hacer una acción o proporcionar algún bien u objeto de forma voluntaria, es decir, sin interés por recibir algo a cambio. Solidaridad: adhesión de un individuo a la petición, reivindicación o una determinada circunstancia de otro. Respeto: actitud moral que reconoce la dignidad del individuo y considera su libertad, permitiéndole comportarse como una persona según sus intereses y opiniones <a href="#">Kohlberg, 1958</a> en <a href="#">Uranga Alvidrez et al., 2016</a> ).

Fuente: Elaboración propia siguiendo a [Fresno Chávez \(2017b\)](#).

## Educación en valores

A nivel legislativo, la educación en valores está recogida en la [Ley Orgánica 3/2020](#). El artículo 10 del [RD 217/2022](#) aclara que el alumnado cursará la asignatura de Educación en Valores Cívicos y Éticos en algún curso de la etapa obligatoria.

Esta clase de vertientes educativas, según [Sánchez Fernández \(2008\)](#), “resultan básicas para, por ejemplo, prevenir y evitar desde reacciones xenófobas y racistas a accidentes de tráfico” (p.65).

Los valores tienen un carácter fundamental, tanto en cualquier planteamiento educativo que vayamos a realizar como en la práctica docente que efectuemos. ([Sánchez Fernández, 2008](#)).

Ruiz Chaneta, J. (2024).

eSports, Cultura de Paz y Educación en Valores: propuestas para la práctica educativa.

Así, podemos decir que la educación en valores es la acción humana a través de la cual se transmiten principios, actitudes, prácticas, etc. relacionados con aspectos como: la educación en Cultura de Paz, la prevención de todo tipo de violencia, la gestión pacífica de conflictos, la cooperación y la expresión positiva de emociones.

Bajo las premisas anteriores, la educación en valores es transcendental ([Ruiz Massieu, 2017](#)). Sin embargo, a nivel de docencia esta temática se limita a enfoques teóricos.

Desde un punto de vista metodológico, de acuerdo con [Menéndez-Ferreira et al. \(2018\)](#) necesitamos crear metodologías innovadoras para motivar al alumnado en el aprendizaje de valores y conductas positivas.

En nuestra opinión, el sistema educativo es el escenario idóneo para trabajar la educación en valores.

Por tanto, si utilizamos esta opción para trabajar adecuadamente la educación en valores, aprovecharíamos una posibilidad muy potente para facilitar los aprendizajes básicos para cualquier persona.

### **Educación para la Cultura de Paz**

Según [Naciones Unidas \(1998\)](#), la Cultura de Paz engloba “una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia y previenen los conflictos tratando de atacar sus causas para solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación entre las personas, los grupos y las naciones.” (Resolución A/52/13, p.2). Representa una construcción que necesita de una multidisciplinariedad para lograr un cambio significativo, mediante la educación ([Delfín-Ruiz et al., 2024](#)).

En esta línea, [Santamaría-Cárdaba \(2019\)](#) destaca que hemos de educar en la paz, fomentando la Cultura de Paz. Las temáticas prioritarias a abordar para lograrlo son: “convivencia, cooperación, igualdad de género, Derechos Humanos, no violencia, comprensión internacional, desarrollo sostenible y resolución de conflictos” ([Santamaría-Cárdaba, 2019](#), p. 73).

Sin embargo, la paz no es sólo la ausencia de conflictos, sino la resolución de forma no violenta de los mismos. Se percibe como un procedimiento dinámico que ayuda al diálogo ([Naciones Unidas, 1999](#)).

Como consecuencia, los educadores estamos ante el reto de ahondar y entender adecuadamente esta realidad inherente al individuo. Esta situación posibilita gestionar y transformar los conflictos, buscando promover la Cultura de Paz ([Gauto Villasanti, 2023](#)). Para la autora es impostergable formar al profesorado y alumnado en gestión de conflictos, elemento relevante en el ámbito laboral y cotidiano.

Dentro de la Cultura de Paz, las estrategias para promoverla son primordiales. [Guevara Rubio \(2022\)](#) propone éstas: 1º Pedagogía de la memoria histórica: contenido audiovisual; 2º la paz como nota: eventos culturales, exposiciones, sembrar árboles, etc..; 3º mesas de dialogo: conciliación, charlas motivaciones con dinámicas de empatía y creación de decálogos para una convivencia sana.

En este sentido, [Naciones Unidas \(1999\)](#), explica que el año 2000 debía y debe ser un nuevo comienzo para transformar la cultura de guerra y de violencia en una cultura de paz y de no violencia. Este avance requiere la participación de todos, proporcionando a la juventud y a generaciones futuras valores que les ayuden a forjar un mundo más digno y armonioso. Un mundo de justicia, solidaridad, libertad y prosperidad. La cultura de paz posibilita: el desarrollo duradero, la protección del medio ambiente y la satisfacción personal de cada ser humano.

El *Manifiesto 2000 para una cultura de paz y de no violencia* está formulado con el propósito de que cada persona asuma su responsabilidad. Esto es, una tarea que concierne a todos: convertir en realidad los valores, actitudes y comportamientos que fomentan la Cultura de Paz. Cada individuo puede contribuir en el marco familiar, local, ciudadano, regional y nacional, practicando y promoviendo la no violencia, la tolerancia, el diálogo, la reconciliación, la justicia y la solidaridad día a día ([Borlaug et al., 1999](#)).

El Manifiesto 2000 para una cultura de paz y de no violencia propone los siguientes objetivos:

- Respetar la vida y la dignidad de cada persona, sin discriminación ni prejuicios.
- Practicar la no violencia activa, rechazando la violencia en todas sus formas: física, sexual, psicológica, económica y social, en particular hacia los más débiles y vulnerables, como los niños y los adolescentes.
- Compartir mi tiempo y mis recursos materiales cultivando la generosidad a fin de terminar con la exclusión, la injusticia y la opresión política y económica.
- Defender la libertad de expresión y la diversidad cultural privilegiando siempre la escucha y el diálogo, sin ceder al fanatismo, ni a la maledicencia y el rechazo del prójimo.
- Promover un consumo responsable y un modo de desarrollo que tenga en cuenta la importancia de todas las formas de vida y el equilibrio de los recursos naturales del planeta.
- Contribuir al desarrollo de mi comunidad, propiciando la plena participación de las mujeres y el respeto de los principios democráticos, con el fin de crear juntos nuevas formas de solidaridad. ([Borlaug et al., 1999](#), p.1).

Si hablamos de la Cultura de Paz desde el punto de vista de la Educación Social, la propuesta realizada por [Sánchez Fernández y El Messoudi Ahmed Al-lal \(2019\)](#) indica el camino a seguir. Es una apuesta clara, buscando mejorar el papel de educadores sociales en la práctica educativa a

nivel de escuela; potencia que haya una interrelación entre Cultura de Paz y Educación Social, elementos necesarios para entender el día a día en nuestro sistema educativo, caracterizado por presentar un carácter universal. En ella, se destaca la importancia de este colectivo en el ámbito escolar. Es decisivo para involucrar a la comunidad educativa integra y se centra en conseguir una cultura escolar institucional, que se fundamente en la Cultura de Paz. Esto posibilita visibilizarla, crear espacios de paz y gestionar conflictos de forma pacífica dentro de las instituciones educativas.

Con relación a la Cultura de Paz y los centros educativos, se propone la escuela como espacio de paz ([Sánchez Fernández & Tuvilla Rayo, 2009](#); [Pantoja & Díaz, 2009](#)), visualizada como una grata experiencia educativa. Como tal, tiene que considerarse en la gestión de los centros, de las aulas, de los programas que se impartan, así como en la vida y contenidos escolares ([Amar, 2020](#)). Este autor destaca que la paz no debe verse solamente como un entorno donde se pacifique al alumnado o se traten posibles casos de disciplina o violencia. Aunque se han dado pasos significativos con la incorporación de programas de mediación, prevención de violencia o tutorización y asistencia, según el profesor universitario de la entrevista anteriormente mencionada, es necesario ir más allá en la configuración del currículo educativo y la forma de abordar los contenidos. Esto implica profundizar en el tema, de modo que no sea algo tangencial, sino que contribuya a la Cultura de Paz. Se trata de una labor basada en situaciones de diálogo, la incentivación de procedimientos que permitan analizar la realidad, así como que el estudiantado tome conciencia de los problemas existentes y sus posibles soluciones ([Amar, 2020](#)).

Como apunta el autor anterior, lo que se reivindica es una educación con sentido crítico; una enseñanza competente para instaurar un proceso dialéctico entre la creación y recreación de la Cultura de Paz, y comenzar la construcción o reconstrucción de una sociedad justa y en igualdad, compresiva y justa. Por esta razón, la Cultura de Paz se encuentra inspirada en los Derechos Humanos, en la educación y en buscar soluciones a las injusticias y problemas socioeconómicos, con objeto de realizar una contribución a la educación para la paz como estímulo para la Cultura de Paz. Según [Amar \(2020\)](#):

Nuestra consecución se centra en procurar una educación para la Cultura de Paz, donde el diálogo se apodere del proceso, la reflexión sea nuestra única arma o la empatía se erija como una especie de paraguas que rechaza lo que no vale. (p.68).

Una vez analizadas las opiniones de diversos autores, subrayamos estas afirmaciones:

La Cultura de Paz puede fomentarse en cualquier escenario. El conflicto es inherente a las relaciones interpersonales. El diálogo es fundamental en la Cultura de Paz. El rol de educadores sociales en la escuela es transcendental para trabajar una cultura fundamentada en la Cultura

de Paz. Existe la necesidad de diseñar propuestas fundamentadas para concretar explícitamente la educación para la Cultura de Paz dentro del ámbito formativo de la educación en valores en el sistema educativo actual ([Romero Pastor et al., 2022](#)). Se necesita un paso más a nivel de las instituciones educativas. Para ello, necesitamos asimilar nuestras imperfecciones, conflictos y problemas, intentando darles solución o, al menos, superándolos ([Sánchez Fernández et al., 2019](#)).

## **eSports**

En este epígrafe explicaremos el concepto de eSports, la evolución del juego hacia su versión moderna gracias al avance de las tecnologías, el videojuego, la visión de la sociedad relacionada con los videojuegos, las posibilidades educativas de los deportes electrónicos y los antecedentes a esta propuesta de intervención.

Los eSports son competiciones de videojuegos a nivel profesional y amateur. Se organizan en diferentes ligas, niveles y torneos. Los jugadores de esta disciplina deportiva suelen pertenecer a equipos u otras organizaciones, a las que patrocinan diversas empresas ([McCutcheon et al., 2018](#)).

Si pensamos en la evolución del término juego hacia el videojuego, hemos de entenderlo como una actualización del concepto tradicional, efecto del avance tecnológico ([Cabañes, 2019](#)). Este recurso posee valor educativo ([Postigo Fuentes & Fernández Navas, 2020a](#)). No olvidemos que mediante el juego logramos interiorizar normas ([Postigo Fuentes, 2020](#)). Ambos pueden inculcar valores y generar nuevas actitudes. Además, los eSports también cumplen con dicho cometido. En resumen, debemos convertir actitudes individualistas en valores como generosidad, respeto, cooperación, empatía y manifestaciones de Cultura de Paz (en adelante mdCP) ([Ruiz Chaneta, 2021](#)).

Por otra parte, el juego contribuye al desarrollo de la imaginación que simboliza, - en términos biológicos-, una de las ventajas de mayor importancia para el humano, siendo vista como una máquina virtual u ordenador, y que posibilita recrear problemas y soluciones a través de los que experimentar sin que sea necesario encontrarse en un contexto real ([Postigo Fuentes & Fernández Navas, 2020a](#)).

En el binomio videojuegos y sociedad, es importante destacar la percepción social sobre quienes los juegan ([Postigo Fuentes & Fernández Navas, 2019](#)). A menudo, se asocian prejuicios y estereotipos a los jugadores de videojuegos. Sin embargo, investigaciones constatan que no existe una correlación directa entre el comportamiento violento de un individuo y su exposición a videojuegos de este tipo ([Kühn et al., 2019](#); [Przybylski & Weinstein, 2019](#)). Es fundamental deconstruir estos estereotipos. Debemos reconocer que la relación entre los videojuegos y el comportamiento humano es más compleja de lo que a menudo se asume.

Ruiz Chaneta, J. (2024).

eSports, Cultura de Paz y Educación en Valores: propuestas para la práctica educativa.

Si hablamos de posibilidades educativas y eSports, el uso correcto de los videojuegos en educación es aprovechar el potencial educativo de los mismos, y apostar por un cambio en la estructura clase, concepción del aprendizaje y metodología; una transformación acorde con lo que las investigaciones en este ámbito nos ofrecen ([Postigo Fuentes & Fernández Navas, 2020a](#)).

En este contexto, la motivación intrínseca, como fuente primordial, es esencial para construir un aprendizaje de calidad ([Abeysekera & Dawson, 2015](#); [Pérez Gómez, 2012](#)).

Los videojuegos actuales, según indican [Postigo Fuentes y Fernández Navas \(2020b\)](#) aumentan exponencialmente las posibilidades de toma de decisiones dentro del argumento del juego.

Bajo este enfoque, la funcionalidad de rasgos intrajuego favorece el aprendizaje de idiomas ([Chen, 2015](#)). Se plantean opciones interesantes en un escenario donde la aparición de la red cambia la forma en que experimentamos los videojuegos, permitiendo oportunidades variadas. Esto es un reflejo de la globalización y su impacto en la interacción y socialización, independientemente del origen de las personas ([Buitrago Acuña et al., 2020](#)).

En lo que se refiere a educación en valores y la Cultura de Paz, [Ruiz Chaneta \(2021\)](#) plantea que usar los eSports para trabajarlas y analizarlas únicamente desde un prisma conceptual, significaría un tiempo perdido.

Si nos referimos a inclusión educativa, los eSports ofrecen una oportunidad muy valiosa para el alumnado con diversidad funcional. Esta herramienta le permite ser protagonista, algo que no podría en deportes de Educación Física u ocio ([Postigo Fuentes & Fernández Navas, 2020a](#); [2020c](#)). Estos autores explican que los eSports abren un amplio campo de exploración relacionado con la inclusión educativa, y los efectos en la autonomía y la autodeterminación que los videojuegos tengan ([Postigo Fuentes & Fernández Navas, 2020c](#)). Este enfoque se alinea con los fines 1º, 4º y 6º del Manifiesto 2000 para una cultura de paz y de no violencia, al que nos referimos en el punto anterior.

En España, existe un proyecto que sirve como antecedente a nuestra propuesta. Se trata de “IESports ACBNext”, iniciativa conjunta entre GGTech Entertainment, la ACB, el Centro Comercial La Vaguada, RIOT Games y la Comunidad de Madrid. La finalidad es fomentar valores como el respeto o el compromiso, entre otros ([Tainim, 2018](#)) Además, resaltamos el trabajo de [Menéndez-Ferreira et al. \(2018\)](#), quienes centran su atención en la gamificación como recurso educativo para motivar al estudiantado en el aprendizaje de valores sociales. En este sentido, son adecuados los pasos para implementar los eSports en el aula ([Postigo Fuentes & Fernández Navas, 2020a](#)) recogidos en la tabla 2. Estos argumentos justifican con creces realizar la intervención que proponemos.

**Tabla 2.**

*Pasos para implementar los eSports en el aula: aplicación a la propuesta de intervención.*

<b>PASOS</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>APLICACIÓN</b>
Delimitar conocimientos a acercar al alumnado	¿Qué queremos trabajar? (mediante un videojuego concreto o eSports)	Valores explicados en epígrafes anteriores.
Seleccionar recursos necesarios y ubicación	Materiales, lugar y profesionales necesarios.	Videoconsola, mandos de alumnado, etc.
Planificación didáctica	¿Cómo planificar? (distribución, inserción teórica para conservar valor de uso, andamiaje proporcionado, etc.)	Esta cuestión se abordará en el subapartado actividades.
Evaluación formativa ( <a href="#">Alcaraz et al., 2012</a> )	Ejecutar el proyecto. Planificar recogida de información para saber: lo que funciona, lo que no y cómo podemos mejorarlo en el futuro.	Realizar la propuesta de intervención. Utilizar instrumentos de evaluación que se indicarán en el subepígrafe evaluación.

Fuente: Elaboración propia a partir de [Postigo Fuentes y Fernández Navas \(2020a\)](#).

## **COMPONENTES CURRICULARES DE LA PROPUESTA**

Este apartado es una adaptación de [Ruiz Chaneta \(2021\)](#). Se compone de:

### **OBJETIVOS**

Durante el proceso didáctico de desarrollo de esta propuesta educativa, pretendemos que el estudiantado alcance los siguientes objetivos:

#### ***Procedimentales***

1. Convertir situaciones lúdicas en conocimiento pedagógico y didáctico.
2. Usar los eSports como recurso para facilitar la educación en valores.
3. Trabajar en equipo.
4. Diseñar estrategias que propicien situaciones de educación en Cultura de Paz.

#### ***Conceptuales***

5. Reconocer y visibilizar las manifestaciones de la Cultura de Paz, así como el conjunto de experiencias y comportamientos que favorezcan la convivencia del alumnado.

#### ***Actitudinales***

6. Aprender a gestionar los conflictos de forma no violenta, basándose en los valores de la Cultura de Paz.

### **COMPETENCIAS**

En el desarrollo didáctico de esta propuesta educativa, se trabajará en el desarrollo de las siguientes competencias:

- a) Capacidad para cooperar con los compañeros.
- b) Capacidad para expresar opiniones de forma asertiva y respetuosa.
- c) Habilidad para resolver situaciones en las que haya discrepancia de opiniones.
- d) Capacidad para diseñar una estrategia conjunta.
- e) Capacidad para identificar la información relevante durante la comunicación oral.
- f) Capacidad para mantenerse dentro de un grupo para llevar a cabo un aprendizaje colaborativo.

## **SABERES BÁSICOS**

En la fase didáctica de la propuesta educativa que se pretende realizar, abordaremos los siguientes saberes básicos:

### ***Procedimentales***

1. Diseño de estrategias para la prevención de violencia a través de juego limpio.
2. Creación de situaciones que permitan la identificación de manifestaciones de cultura de paz.
3. Diseño de estrategias cooperativas que faciliten la cooperación intergrupal.
4. Elaboración de estrategias para promover la resolución pacífica de conflictos.

### ***Conceptuales***

5. Concepto de FairPlay.
6. Concepto de empatía.

### ***Actitudinales***

7. Desarrollo de actitudes respetuosas, de cooperación, empáticas y solidarias.
8. Desarrollo de actitudes solidarias.

## **METODOLOGÍA**

### ***Temporalización***

Esta propuesta de intervención se implementará en el IES Miguel Fernández durante el curso escolar que decida la Jefatura de Estudios y el Departamento de Orientación del instituto. Los grupos escogidos estarán en el siguiente rango: 1º de ESO a 1º de Bachillerato. Las asignaturas ideales para realizar la intervención propuesta son: educación en valores cívicos y éticos, religión, tutoría y filosofía.

Si no se pudiera ejecutar la intervención en el centro educativo, ésta podrá realizarse en alguna asociación de Melilla que trabaje con menores, quedando enmarcada en el ámbito no formal.

### Actividades

La propuesta de intervención tendrá cuatro sesiones, con una duración de 45 minutos cada una.

Las actividades que se presentan buscan paliar la dificultad que tenemos para reconocer mdCP ([Sánchez Fernández & Sánchez Vázquez, 2012](#), citado en [Sánchez Fernández, 2017](#)). También, se realizan con el fin de favorecer el aprendizaje, de forma lúdica, de valores fundamentales en la educación en Cultura de Paz como: respeto, solidaridad, empatía, cooperación y rechazo de la violencia. No habrá ganadores individuales, la victoria la logrará el alumnado en su conjunto.

Las actividades propuestas podrán adaptarse o modificarse en algunos de sus aspectos según las necesidades del estudiantado. Tras cada encuentro, plantearemos al alumnado situaciones diarias para que reflexione y ejemplifique cómo aplicaría los valores trabajados.

El desarrollo las actividades se detalla en la tabla 3:

**Tabla 3.**  
*Secuenciación de actividades.*

SESIONES	
<b>SESIÓN 1. JUEGO LIMPIO</b>	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Convertir situaciones lúdicas en conocimiento pedagógico y didáctico.</li><li>• Usar los eSports como recurso para facilitar la educación en valores.</li><li>• Trabajar en equipo.</li><li>• Reconocer y visibilizar las manifestaciones de la Cultura de Paz, así como el conjunto de experiencias y comportamientos que favorezcan la convivencia del alumnado.</li><li>• Aprender a gestionar los conflictos de forma no violenta, basándose en los valores de la Cultura de Paz.</li></ul>
<b>Competencias</b>	a), b), c) y e).
<b>Saberes básicos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollo de actitudes respetuosas, de cooperación, empáticas y solidarias.</li><li>• Concepto de FairPlay.</li><li>• Diseño de estrategias para la prevención de violencia a través de juego limpio.</li><li>• Creación de situaciones que permitan la identificación de mdCP.</li></ul>
<b>Metodología</b>	Tendrá tres fases:  Inicial: realizaremos una lluvia de ideas sobre los conceptos fundamentales que trataremos, lo que permitirá saber el nivel de conocimiento previo que el alumnado tiene sobre la temática. Además, el estudiantado tomará apuntes de forma tradicional para definir los términos clave. Posteriormente, el personal socioeducativo les pedirá que los rompan. Así, introduciremos la próxima etapa, acentuando la importancia de la práctica de los valores que trabajaremos. Simultáneamente, el estudiantado descubrirá los recursos materiales que usaremos durante la intervención.

**Desarrollo:** Durante esta fase, explicaremos consejos que el alumnado podrá aplicar en la partida. Por ejemplo, al quitar el balón, se recomienda usar el botón de presionar en lugar de realizar una entrada. Además, en los intervalos entre encuentros, plantearemos situaciones para que el estudiantado aplique los valores visualizados en la partida y vean su utilidad en la vida cotidiana.

Las reglas de la partida son: 1- No se permiten entradas violentas o antideportivas. 2- Si alguien tiene dificultades para marcar un gol o encestar, se le ayudará entre todos. 3- Se juega con una sola mano, y la persona que no esté participando en ese momento indicará la jugada a realizar. 4- Nadie podrá abandonar la partida hasta que no finalice, aunque se esté perdiendo o ganando por una diferencia considerable.

**Final:** el alumnado reflexionará sobre la partida y analizará cuántas mdCP y valores han identificado durante el juego. Cada adolescente compartirá sus observaciones y explicará porqué considera que ciertas acciones o actitudes reflejaron estos valores. El personal socioeducativo aclarará qué mdCP se han dado y cómo se han manifestado.

Durante el transcurso de la partida, pueden surgir diversas discrepancias, haciendo que haya personas reacias a jugar entre ellas. En ese momento, enfatizaremos que todos los compañeros son parte del grupo. Estas situaciones supondrán una magnífica oportunidad para enseñarles cómo resolver diferencias de forma asertiva, utilizando estrategias como la del disco rayado.

<b>Evaluación</b>	<p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observación directa para la elaboración de una escala de estimación, que indicará la frecuencia con la que aparecen los indicadores de evaluación.</li> </ul> <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escala de estimación.</li> </ul> <p>Indicadores de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aplican los consejos que se les dice.</li> <li>Reciben tarjetas o amonestaciones verbales durante la partida.</li> <li>Ayudan al compañero.</li> </ul>
<b>Recursos materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Videojuego EAFC o NBA 2K.</li> <li>Videoconsola y mandos.</li> <li>Proyector o pizarra digital y ordenador.</li> </ul>
<b>Recursos humanos</b>	Educadores sociales.
<b>Duración</b>	45 minutos.
<b>Participantes</b>	Alumnado de 1º de ESO a 1º de Bachillerato.

## SESIÓN 2. SOMOS EQUIPO

<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Convertir situaciones lúdicas en conocimiento pedagógico y didáctico.</li> <li>Usar los eSports como recurso para facilitar la educación en valores.</li> <li>Trabajar en equipo.</li> <li>Diseñar estrategias que propicien situaciones de educación en Cultura de Paz.</li> <li>Reconocer y visibilizar las manifestaciones de la Cultura de Paz, así como el conjunto de experiencias y comportamientos que favorezcan la convivencia del alumnado.</li> </ul>
------------------	--

<b>Competencias</b>	a), b), d), e) y f).
<b>Saberes básicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de empatía.</li> <li>• Desarrollo de actitudes solidarias.</li> <li>• Diseño de estrategias cooperativas que faciliten la cooperación intergrupal.</li> <li>• Creación de situaciones que permitan la identificación de manifestaciones de Cultura de Paz.</li> </ul>
<b>Metodología</b>	<p>Se dividirá en tres fases:</p> <p>Inicial: repasaremos el contenido y los conceptos vistos en la sesión anterior, para aclarar dudas y recordar cómo fueron abordados, es decir, en qué momento.</p> <p>Desarrollo: el estudiantado se agrupará por parejas. Expondremos los diferentes consejos que el alumnado podrá aplicar en la partida antes de empezarla. Uno de estos consejos será que, aunque se esté en una oportunidad manifiesta de gol o anotar una canasta, se debe pasar el balón al compañero más cercano para que remate. En esta sesión, los participantes diseñarán estrategias (de ayuda o cooperación mutua, empáticas con el compañero, resolución pacífica de conflictos, etc..) para utilizarlas durante la partida. Una estrategia útil podría ser: ayudar al compañero por el lado de la mano que no pueda utilizar. Además, en el intervalo de cada encuentro, se pondrá al estudiantado en diferentes situaciones “In Game” para que apliquen los valores comentados en el debate inicial, y que sean conscientes de su utilidad en el día a día. Por ejemplo, si dos personas no saben qué botones utilizar; otras que sí lo sepan, decidirán si le ayudan directamente (utilizando el valor de solidaridad), o si le dicen cómo activar el indicador de ayuda (aplicando el valor de generosidad).</p> <p>Las reglas de la partida son: 1- Las individualidades quedan prohibidas. 2- El balón se pasa siempre al compañero, pudiendo ayudar a realizar jugada. 3- Un miembro de la pareja juega con una sola mano, y los compañeros le ayudan a pulsar los botones a los que no llegue. 4- La misma que en la sesión anterior.</p> <p>Final: realizaremos una mesa redonda donde el estudiantado dirá cuántas mdCP y valores han logrado identificar durante la partida, justificando los motivos de su decisión. El personal socioeducativo se encargará de aclarar qué manifestaciones se han dado y cómo han sucedido. Además, transmitirá al grupo que ellos serán los encargados de las actividades en las dos próximas sesiones. Para prepararlas, dispondrán del guion de las dos sesiones anteriores como referencia.</p>
<b>Evaluación</b>	<p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación directa para la elaboración de una escala de estimación, que indicará la frecuencia con la que aparecen los indicadores de evaluación.</li> </ul> <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escala de estimación.</li> </ul> <p>Indicadores de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumplen las reglas establecidas.</li> <li>• Asisten al compañero en jugadas claras de gol/canasta.</li> <li>• Interactúan y se ayudan mutuamente para llevar a cabo la estrategia acordada.</li> </ul>

<b>Recursos materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videjuego EAFC o NBA 2K.</li> <li>• Videoconsola.</li> <li>• Proyector o pizarra digital y ordenador.</li> </ul>
<b>Recursos humanos</b>	Educadores sociales.
<b>Duración</b>	45 minutos.
<b>Participantes</b>	Alumnado de 1º de ESO a 1º de Bachillerato.
<b>SESIÓN 3 Y 4. TODOS UNIDOS TODOS CUENTAN</b>	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Convertir situaciones lúdicas en conocimiento pedagógico y didáctico.</li> <li>• Usar los eSports como recurso para facilitar la educación en valores.</li> <li>• Trabajar en equipo.</li> <li>• Diseñar estrategias que propicien situaciones de educación en Cultura de Paz.</li> <li>• Reconocer y visibilizar las manifestaciones de la Cultura de Paz, así como el conjunto de experiencias y comportamientos que favorezcan la convivencia del alumnado.</li> <li>• Aprender a gestionar los conflictos de forma no violenta, basándose en los valores de la Cultura de Paz.</li> </ul>
<b>Competencias</b>	a), b), c), d), e) y f).
<b>Saberes básicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de actitudes respetuosas, de cooperación, empáticas y solidarias.</li> <li>• Diseño de estrategias cooperativas que faciliten la cooperación intergruparal.</li> <li>• Elaboración de estrategias para promover la resolución pacífica de conflictos.</li> <li>• Creación de situaciones que permitan la identificación de manifestaciones de cultura de paz.</li> </ul>
<b>Metodología</b>	<p>Se dividirá en tres fases:</p> <p>Inicial: repasaremos el contenido y los conceptos vistos en las sesiones anteriores, haciendo hincapié en las técnicas de comunicación asertiva. La finalidad es aclarar dudas, y recordar cómo y cuándo se vieron estas nociones.</p> <p>Desarrollo: el alumnado explicará el desarrollo de las actividades: en qué consisten las propuestas, qué contenidos abarcan, las estrategias que se pueden utilizar, cómo se pueden utilizar, etc. Dirigirán las propuestas presentadas en grupos de tres. El personal socioeducativo supervisará la sesión, ayudando con la logística, pero sin influir directamente en la realización de las actividades propuestas.</p> <p>Final: se realizará un grupo de discusión en el que cada grupo compartirá rotativamente las diferentes mdCP y valores seleccionados, motivando su elección. El estudiantado restante comentará cuáles ha identificado durante la partida y razones de ello.</p>
<b>Evaluación</b>	<p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación directa para la elaboración de una escala de estimación, que indicará la presencia o ausencia de los indicadores de evaluación.</li> </ul> <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escala de estimación.</li> </ul> <p>Indicadores de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplican lo aprendido en sesiones anteriores.</li> <li>• Realizan propuestas prácticas de la temática vista.</li> <li>• Existe cooperación mutua.</li> </ul>

---

<b>Recursos materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Videjuego EAFC o NBA 2K.</li><li>• Videoconsola.</li><li>• Proyector o pizarra digital y ordenador.</li></ul>
<b>Recursos humanos</b>	Educadores sociales.
<b>Duración</b>	45 minutos.
<b>Participantes</b>	Alumnado de 1º de ESO a 1º de Bachillerato.

---

Fuente: Elaboración propia.

## EVALUACIÓN

Como se ha indicado en cada actividad, para la evaluación se utilizarán las siguientes técnicas e instrumentos con sus correspondientes procedimientos:

- a. Evaluación inicial, mediante una entrevista estructurada o un debate preintervención. Este instrumento permitirá medir los conocimientos iniciales que tiene el alumnado sobre los temas más genéricos que serán abordados en la intervención. A continuación, presentaremos el guion de preguntas en el que se basará la entrevista o debate realizado:
  1. ¿Sabes qué es el FairPlay o juego limpio? Explícalo con tus palabras.
  2. ¿Qué entiendes por empatía, respeto, solidaridad y generosidad? ¿Cómo aplicarías dichos valores en tu día a día?
  3. ¿Qué estrategias sugieres para llevar a cabo en la puesta en práctica de los valores mencionados?
  4. ¿Qué es para ti la Cultura de Paz?
  5. ¿Puedes reconocerlas en tu vida diaria? Cita, por favor, algunos casos de Cultura de Paz que hayas vivido u observado.
  6. ¿Un conflicto puede ser gestionado de forma pacífica? ¿Cómo se haría?
  7. ¿Qué estrategias asertivas se podrían emplear en la gestión de conflictos?
- b. Evaluación continua, a través de las evaluaciones semanales de las sesiones. Utilizaremos una escala de estimación, en la cual se concretarán varios indicadores. El modelo será el siguiente:

### MODELO DE ESCALA DE ESTIMACIÓN ADAPTADO DE RUIZ CHANETA (2021)

Docente: \_\_\_\_\_

ID discente: \_\_\_\_\_

Sesión: \_\_\_\_\_

**Pautas:** Por favor, registre la frecuencia de las conductas del alumnado, teniendo en cuenta la escala numérica que se muestra en la tabla:

Indicadores	NUNCA (0 VECES)	CASI NUNCA (1 VEZ)	ALGUNAS VECES (2-3 VECES)	MUCHAS VECES (4-6 VECES)	SIEMPRE (MÁS DE 6 VECES)
1. Aplica los consejos que se le dicen.					
2. Recibe tarjetas o amonestaciones verbales durante la partida.					
3. Ayuda al compañero.					
4. Cumple las reglas establecidas.					
5. Asiste al compañero en jugadas claras de gol/canasta.					
6. Interactúa y se ayuda mutuamente con el compañero para llevar a cabo la estrategia acordada.					
7. Aplica lo aprendido en sesiones anteriores.					
8. Realiza propuestas prácticas de la temática vista.					
9. Existe cooperación mutua.					

**1: NUNCA**

**2: CASI NUNCA**

**3: ALGUNAS VECES**

**4: MUCHAS VECES**

**5: SIEMPRE**

- c. Evaluación final, se realizará una entrevista estructurada postintervención. En esta entrevista, repetiremos las mismas preguntas del comienzo al estudiantado, siguiendo el guion empleado en la evaluación inicial.

## DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

A partir de la revisión de bibliografía especializada, podemos afirmar que se requieren soluciones eficaces para abordar la crisis de valores en nuestra sociedad, desde cualquier organización educativa. La carga lectiva de la educación en valores es insignificante durante la etapa educativa obligatoria.

Encontramos algunas propuestas fundamentadas en la Cultura de Paz en contextos de educación no formal ([Sánchez Fernández et al., 2017](#)), pero escasean en el ámbito formal. Si esperamos a erradicar la violencia para desarrollar y trabajar escenarios pacíficos, no se conseguirá ([Sánchez Fernández et al., 2019](#)).

Para suscitar un aprendizaje relevante, no basta con la memorización de diversas teorías y conceptos de índole académico. Éstos no se utilizarán para solucionar situaciones fuera del aula. Por esta razón, necesitamos la memoria pragmática experiencial ([Postigo Fuentes, 2020](#)). Es importante realizar planteamientos didácticos para promover el valor de uso ([Fernández Navas & Alcaraz Salarirche, 2022](#)), y no el valor de cambio. Sólo si planificamos situaciones donde nuestro estudiantado utilice ese conocimiento para su vida diaria, se dará en ellos la motivación intrínseca, propiciando un aprendizaje relevante ([Postigo Fuentes, 2020](#)). Por ello, consideramos trascendental plantear metodologías activas de aprendizaje, encuadradas en de la educación en valores y la Cultura de Paz ([Ruiz Chaneta, 2021](#)), y que fomenten en nuestro alumnado el valor de uso y su motivación intrínseca ([Alcaraz Salarirche, 2015](#); [Alcaraz Salarirche et al., 2019](#)).

Existen investigaciones ([Postigo Fuentes & Fernández Navas, 2019](#)) y estudios de casos en ámbitos de educación no formal e informal ([Postigo Fuentes & Fernández Navas, 2020b](#)). Sus resultados muestran la importancia de la comunicación en interacción con la comunidad y el equipo; la influencia del contexto social y del mismo juego. Además, afianzan la idea del binomio de sociedad y videojuegos como una realidad ya presente. Consideramos oportuno mencionar que con esta propuesta no se pretende que los videojuegos sustituyan a las clases, sino a verlos como un recurso disponible más, que usado eficazmente permita que nuestro estudiantado construya aprendizajes significativos ([Postigo Fuentes & Fernández Navas, 2020a](#)).

La experiencia piloto de [Ruiz Chaneta \(2021\)](#) traza los pasos a seguir. Nos sirve para afirmar que los eSports podrían servir como recurso educativo para promover valores como el respeto, la empatía, la generosidad y la solidaridad, y visibilizar mdCP durante las partidas jugadas.

No obstante, conviene resaltar al alumnado que emplearemos este instrumento para trabajar la educación en valores. Los eSports son un recurso muy potente, pero no la finalidad.

Las recomendaciones para aplicar la propuesta de intervención planteada en un aula son las siguientes ([Ruiz Chaneta, 2021](#)):

1. Considerar las diferentes ayudas con la preparación de la partida que el estudiantado pueda necesitar.
2. Sugerir un mínimo de cuatro participantes por partida.
3. Iniciar los trámites con la institución educativa correspondiente.

Ruiz Chaneta, J. (2024).

eSports, Cultura de Paz y Educación en Valores: propuestas para la práctica educativa.

Aunque la propuesta didáctica no se ha realizado, esperamos resultados satisfactorios orientados al logro de los objetivos mencionados. Estas expectativas se justifican en el impacto positivo de proyectos de intervención, investigaciones y experiencias previamente referenciadas.

Por tanto, respaldándonos en los argumentos explicados, se recomienda encarecidamente efectuar esta propuesta de intervención.

---

## INFORMACIÓN DE AUTORES

---

### Javier Ruiz Chaneta

Educador Social y posgraduado en Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas. Trabaja de Educador Social en el ámbito de menores. Sus líneas de investigación se centran en la Educación para la Cultura de Paz y la innovación educativa a través de los videojuegos.

---

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

- Abeysekera, L., y Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: Definition, rationale and a call for research. *Higher Education Research and Development*, 34(1), 1-14. <https://doi.org/10.1080/07294360.2014.934336>
- Alcaraz Salarirche, N. (2015). Evaluación versus calificación. *Aula de encuentro*, 17(2), 209-236. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/2662>
- Alcaraz Salarirche, N., Fernández Navas, M., y Pérez Granados, L. (2019). Principio de procedimiento y escenarios reales en la formación inicial de docentes. *Aula de Encuentro*, 21(1), 123-142. <https://doi.org/10.17561/ae.v21i1.7>
- Alcaraz, N., Fernández Navas, M., y Sola, M. (2012). La Voz del Alumnado en los Procesos de Evaluación Docente Universitaria. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 5(2), 26-39. <https://doi.org/10.15366/riee2012.5.2.002>
- Amar, V. (2020). Un camino para la educación para la paz: Una investigación narrativa. *Revista De Paz Y Conflictos*, 13(1), 57-71. <https://doi.org/10.30827/revpaz.v13i1.11362>
- Borlaug, N., Pérez Esquivel, A., Dalai Lama, Gorbachov, M. S., Maguire, M., Mandela, N., Menchú Tum, R., Peres, S., Ramos Horta, J., Roblat, J., Mpilo Tutu, D., Trimble, D., Wiesel, E., & Ximenes Belo, C. F. (1999). *Manifiesto 2000 para una cultura de paz y de no violencia*. Unesco. <https://fund-culturadepaz.org/wp-content/uploads/2021/02/Manifiesto-2000.pdf>
- Buitrago Acuña, R., Romero Ramos, N., El Kadi Janbeih, O., & Vera Rodríguez, J. (2020). E-sports: de la pueril recreación con videojuegos a la gamificación del deporte. *Journal Of*

Ruiz Chaneta, J. (2024).

eSports, Cultura de Paz y Educación en Valores: propuestas para la práctica educativa.

- Physical Education And Human Movement*, 2(1), 21-34. <https://doi.org/10.24310/jpehmjpehm.v2i1.7497>
- Cabañes, E. (2019). *Videojuegos. Los dos lados de la pantalla* [Espacio Fundación Telefónica].
- Chen, D. (2015). *Gamer perception of language learning and L2 interaction in MMORPGs* [Master's Thesis, University of Utrecht]. <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/20486>
- Delfín-Ruiz, C., Rujano-Silva, M. L., Anaya-Velasco, A., & De la Rosa-Mendoza, Y. (2024). Gestión de una cultura de paz en una comunidad universitaria de México. *Revista Venezolana de Gerencia*, 29(105), 23-35. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.29.105.2>
- Fernández-Herrería, A., & López-López, M. C. (2014). Educar para la paz. Necesidad de un cambio epistemológico. *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales*, 21(64), 117-142. <http://hdl.handle.net/10481/35012>
- Fernández Navas, M., & Alcaraz Salarirche, N. (2022). Recuperando el Sentido de las Actividades: Reflexiones en torno a la importancia del diseño didáctico. *Roteiro*, 47, 1–16. <https://doi.org/10.18593/r.v47.30242>
- Fresno Chávez, C. (2017a). Guía de estudio. En *La Formación de Valores: reto del Siglo XXI* (pp. 76-113). Editorial Universitaria.
- Fresno Chávez, C. (2017b). Valores o Contravalores. En *La Formación de Valores: reto del Siglo XXI* (pp. 11-18). Editorial Universitaria.
- Gauto Villasanti, R. M. (2023). Necesidad de capacitación docente en gestión de conflictos en el sistema educativo. *Aula Pyahu, Revista de Formación Docente y Enseñanza*, 1(1), 126–140. <https://doi.org/10.47133/rdap2023-11art9>
- Gervilla Castillo, E. (2000). Un modelo axiológico de educación integral. *Revista Española De Pedagogía*, 58(215), 39-57. <https://doi.org/10.22550/2174-0909.2202>
- Guevara Rubio, W. F. (2022). *Estrategias de Aprendizaje para Promover la Cultura de la Paz en Posacuerdo, en una Institución Educativa Rural Colombiana* [Tesis Doctoral, Universidad Cuauhtémoc]. Repositorio de Tesis de la Universidad Cuauhtémoc. <https://uconline.mx/comunidadead/index.php/ead/repositoriotesis>
- Kohlberg, L. (1958). *The Development of Modes of Moral Thinking and Choice in the Years Ten to Sixteen* [Unpublished Doctoral dissertation]. University of Chicago.
- Kühn, S., Tycho Kugler, D., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 24, 1220–1234. <https://doi.org/doi:10.1038/s41380-018-0031-7>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Ruiz Chaneta, J. (2024).

eSports, Cultura de Paz y Educación en Valores: propuestas para la práctica educativa.

- McCutcheon, C., Hitchens, M., & Drachen, A. (2018). eSport vs irlSport. En A. D. Cheok, M. Inami, & T. Romão (Eds.), *Advances in computer entertainment technology: 14th International Conference. ACE 2017*. (pp. 531-542). Lecture Notes in Computer Science. (Vol. 10714). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-76270-8\\_36](https://doi.org/10.1007/978-3-319-76270-8_36)
- Menéndez-Ferreira, R., Ruiz Barquín, R., Maldonado, A., & Camacho, D. (2018). Análisis y propuesta de una herramienta basada en gamificación para la educación en valores dentro del deporte. En *XVIII Conferencia de la Asociación española para la Inteligencia Artificial* (pp. 1039-1045). [https://sci2s.ugr.es/caepia18/proceedings/docs/CAEPIA2018\\_paper\\_245.pdf](https://sci2s.ugr.es/caepia18/proceedings/docs/CAEPIA2018_paper_245.pdf)
- Montánchez Torres, M. (2015). La educación como derecho en los tratados internacionales: Una lectura desde la educación inclusiva. *Revista de Paz y Conflictos*, 8(2), 243-265. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/revpaz/article/view/3297>
- Naciones Unidas (ONU) (1998). *Resolución A/52/13. Cultura de paz*. <https://digitallibrary.un.org/record/249723?ln=en&v=pdf>
- Naciones Unidas (ONU) (1999). *Resolución 53/243. Declaración y Programa de Acción sobre una Cultura de Paz*. <https://digitallibrary.un.org/record/285677?ln=en&v=pdf>
- Pantoja, A & Díaz, M. (2009). Los proyectos 'escuela: espacio de paz' como propuestas integrales para la mejora de la convivencia en el ámbito escolar. *Bordón*, 61(2), 121-137. <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/28727>
- Pérez Gómez, A. I. (2012). *Educarse en la era digital*. Morata.
- Postigo Fuentes, A. Y. (2020). La influencia del contexto en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera: Del juego a los videojuegos e eSports. *ArtyHum Revista Digital de Artes y Humanidades, Monográfico*, 1, 187-207.
- Postigo Fuentes, A. Y., & Fernández Navas, M. (2019). Análisis multidimensional del aprendizaje de lengua extranjera en eSports. *Revista Electrónica De Investigación Y Docencia (REID)*, 22, 69-86 <https://doi.org/10.17561/reid.n22.5>
- Postigo Fuentes, A. Y., & Fernández Navas, M. (2020a). Análisis de las posibilidades educativas de los eSports. En López Meneses, E., Cobos Sanchiz, D., Molina García, L., Jaén Martínez, A., & Martín Padilla, A. H., *Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la práctica educativa* (pp. 3123-3128). Octaedro.
- Postigo Fuentes, A. Y., & Fernández Navas, M. (2020b). Factores que Influyen el Aprendizaje de Lengua Extranjera en los eSports. Un Estudio de Caso. *Qualitative Research in Education*, 9(2), 128-159. <http://dx.doi.org/10.17583/qre.2020.4997>
- Postigo Fuentes, A. Y., & Fernández Navas, M. (2020c). El aprendizaje de lenguas extranjeras en los e-sports: una revisión teórica. *Magister*, 32(1), 9-15. <https://doi.org/10.17811/msg.32.1.2020.9-15>

Ruiz Chaneta, J. (2024).

eSports, Cultura de Paz y Educación en Valores: propuestas para la práctica educativa.

Przybylski, A.K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society Open Science* 6(2), 1-16. <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 76, de 30 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217/con>

Romero Pastor, B., Esteban Martínez, A., & Sánchez Fernández, S. (2022). La Cultura de Paz en Educación secundaria obligatoria. Análisis de la situación y propuestas para una asignatura específica. *ReiDoCrea: Revista Electrónica de Investigación Docencia Creativa*, 11(31), 368–383. <https://doi.org/10.30827/digibug.76064>

Ruiz Chaneta, J. (2021). *Educación en valores, Cultura de Paz y eSports: una propuesta de intervención* [Trabajo Fin de Máster inédito]. Universidad de Granada.

Ruiz Massieu, A. (2017). Importancia de los valores humanos en la educación. *Daena: International Journal Of Good Conscience*, 12(3), 345-356. [http://www.spentamexico.org/v12-n3/A21.12\(3\)345-356.pdf](http://www.spentamexico.org/v12-n3/A21.12(3)345-356.pdf)

Sáez Alonso, R. (2016). Teoría de la educación: conocimiento de la educación, investigación, disciplina académica. *Revista Boletín Redipe*, 5(8), 19–38. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/25>

Sánchez Fernández, S. (2008). Didáctica de la Educación en valores. En de la Herrán Gascón, A., & Paredes Labra, J. (coords.), *Didáctica general: la práctica de la enseñanza en Educación Infantil, Primaria y Secundaria* (pp. 61-72). McGraw-Hill.

Sánchez Fernández, S. (2017). Las manifestaciones de la Cultura de Paz como fuente de contenido en la Educación para la Paz. *Convives*, 18, 6-12.

Sánchez Fernández, S., & El Messoudi Ahmed Al-lal, N. (2019). El papel de los educadores sociales para desarrollar la cultura de paz en la escuela. Una propuesta de intervención en educación primaria. *Educació Social. Revista d'Intervenció Socioeducativa*, 72, 53-76. <https://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/view/358672/452101>

Sánchez Fernández, S.; Milud Ahmed, Y.; Mohamed Abdel-lah, A.; Mohamed Abdelkader, N.; Mohamed Mohamed-Berkan, N. (2017). Los menores extranjeros no acompañados de Melilla. Análisis de su situación y propuesta de formación socioeducativa. *Modulema. Revista científica sobre diversidad cultural*, 1, 121-142. <https://doi.org/10.30827/modulema.v1i0.6444>

Sánchez Fernández, S., Pérez de Guzmán, V., Rebolledo Gámez, T., & Rodríguez Casado, R. (2019). La cultura de paz y conflictos: implicaciones socioeducativas. *Collectivus, Revista de Ciencias Sociales*, 6(1), 235-250. <https://doi.org/10.15648/Coll.1.2019.13>

Ruiz Chaneta, J. (2024).

eSports, Cultura de Paz y Educación en Valores: propuestas para la práctica educativa.

Sánchez Fernández, S., & Sánchez Vázquez, A. (2012). La convivencia escolar desde la perspectiva de la Cultura de Paz. *Convives*, 0, 36- 41.

Sánchez Fernández, S. & Tuvilla Rayo, J. (2009). La educación, un espacio complejo y conflictivo de investigación para la paz y los derechos humanos. En Muñoz, F., & Molina Rueda, B. (Eds.). *Pax Orbis. Complejidad y conflictividad de la paz* (pp. 215-259). Instituto de la paz y los conflictos de la Universidad de Granada.

Santamaría-Cárdaba, N. (2019). ¿Cuál es el estatus de la educación para la paz en el ámbito científico actual? *Modulema. Revista científica sobre diversidad cultural*, 3, 63–77. <https://doi.org/10.30827/modulema.v3i0.9249>

Tainim. (2018, 31 de enero). Nace IESports ACBNext, la primera competición de deportes electrónicos entre centros educativos. *Xataka eSports*. <https://esports.xataka.com/xataka-esports/nace-iesports-acbnext-la-primera-competicion-de-deportes-electronicos-entre-centros-educativos>

Uranga Alvidrez, M., Rentería Soto, D., & González Ramos, G. (2016). La práctica del valor del respeto en un grupo de quinto grado de educación primaria. *Ra Ximhai*, 12(6), 187-204. <https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.11.mu>