La publicación titulada *«A Semantics-Based Exploratory Game to Enrich School Classes with Relevant Historical Facts»*, elaborada por Gustavo Bravo Quezada, docente e investigador del grupo *«Cloud Computing, Smart Cities & High Performance Computing – UPS»*, fue presentada en el congreso denominado *«11th International Workshop on Semantic and Social Media Adaptation and Personalization»* SMAP2016, el cual se llevó acabo entre los días 20 y 21 de octubre de 2016 en la ciudad de Tesalónica – Grecia.

Esta publicación es producto del avance de investigación que el mencionado docente viene desarrollando en la Universidad de Vigo – España. Sus aportes se basan en que la enseñanza de la Historia, tanto en los institutos de educación primaria y secundaria, alcanza a menudo niveles muy bajos de aprendizaje y comprensión. Considerando el éxito de experiencias previas en el ámbito de los *«Juegos Serios»*, su investigación está enfocada en desarrollar una herramienta tecnológica para aumentar el potencial de la curiosidad de los estudiantes a través de la situación y/o la casualidad. De esta manera, Bravo propone incrementar la retención de hechos históricos, dejando de lado la habitual memorización de los distintos eventos.

En el mencionado congreso se presentó el diseño de una plataforma de juego serio para explorar redes de relaciones entre temas de las clases (no necesariamente solo de la Historia), que se van a impartir en instituciones educativas, y temas que pueden ser de interés para los estudiantes en un lugar o fecha determinada. El diseño del concepto del juego es apoyado por un sistema inteligente que utiliza distintas bases de conocimiento como DBpedia o Yago, para la búsqueda de vínculos entre conceptos semánticos.

Producto de esta presentación, los organizadores del evento han hecho partícipe la invitación al autor para que la demostración de la propuesta sea realizada en la 12va edición del mencionado Congreso que se celebrará en República Checa en el año 2017.

Ver noticia en www.ups.edu.ec