
Treball Fi de Grau

Los videojuegos como herramienta para el aprendizaje de la historia

Roger Forcadell Fabregat



Aquest TFG està subject a la licència [Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada 4.0 Internacional \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Este TFG está sujeto a la licencia [Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

This TFG is licensed under the [Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Los videojuegos como herramienta para el aprendizaje de la historia.

Trabajo de Fin de Grado en Humanidades y Estudios Culturales

Roger Forcadell Fabregat

Tutor: Dr. Xavier Baró Queralt

Barcelona, 2023

Resumen

El propósito de este trabajo es analizar si los videojuegos pueden ser una buena herramienta para el aprendizaje de la historia y si es posible implementarlos en el aula. Para tratar de resolver estos dos puntos he recopilado información acerca de las pruebas realizadas por diferentes docentes en sus aulas. Por ejemplo, la investigación llevada a cabo por Íñigo Mugueta en un campus estival en Pamplona en el año 2017. A través de esa prueba se mostrará si la implementación es posible o, por el contrario, es solo un supuesto imposible de aplicar.

En este escrito también se intentará mostrar que videojuegos históricos son los mejores para educar a los alumnos sobre los acontecimientos pasados, y cómo el profesor deberá adaptarse a esta nueva situación para cambiar su metodología de trabajo.

Por último, se mostrará mi reflexión de cómo debería ser un videojuego para enseñar historia, ya que anteriormente se habrán analizado las diferentes opciones que el mercado ofrece y se verá si es mejor un juego de estrategia o de aventura.

Toda esta investigación surge a raíz de las dificultades que aparecen a la hora de enseñar historia a los alumnos que no están interesados y por ello he optado por presentar la alternativa de la implementación de los videojuegos en el aula.

Abstract

The purpose of this paper is to analyze if video games can be a good tool for learning history and if it is possible to implement them in the classroom. To try to solve these two points I have collected information about tests carried out by different teachers in their classrooms. For example, the research carried out by Íñigo Mugueta in a summer campus in Pamplona in 2017. Through the test it will be shown whether the implementation is possible, or on the contrary, it is just an impossible assumption to apply.

This paper will also try to show which historical video games are the best to educate students about past events, and how the teacher will have to adapt to this new situation to change his work methodology.

Finally, my reflection on how a video game should be to teach history will be shown, since previously the different options that the market offers will have been analyzed and it will be seen if a strategy or adventure game is better.

All this research arises from the difficulties that appear when teaching history to students who are not interested and therefore, I have chosen to present the alternative of implementing video games in the classroom.

Palabras clave

Videojuegos, Docencia, Historia

Keywords

Videogames, Teaching, History

Índice

Índice.....	3
1. Introducción	4
2. Metodología	5
3. Marco teórico	6
4. Objetivos	7
5. La dificultad de enseñar historia	9
6. Videjuegos y como pueden ayudar a enseñar	12
6.1 Experimentos ya realizados.....	12
6.2 Ventajas y desventajas de los videojuegos en la enseñanza	15
6.2.1 Ventajas.....	15
6.2.2 Desventajas.....	18
7. Aspectos a tener en cuenta en la elección y el rol del profesor.....	21
7.1 Aspectos generales.....	21
7.2 Estrategia o aventura	22
7.3 El rol del profesor	24
8. Tres videojuegos representativos	27
8.1 Assassin’s Creed	27
8.2 Age of Empires	29
8.3 Civilization	31
9. Mi propuesta de videojuego	32
9.1 Historia	32
9.2 Mecánicas.....	34
9.3 Estética y aspectos técnicos	35
10. Conclusiones	36
11. Anexo	39
12. Bibliografía	43

1. Introducción

Cuando estaba cursando el bachillerato en mi centro docente, pude observar como muchos de mis compañeros no prestaban la más mínima atención durante las clases de historia. Esta falta de concentración me llevaba a sentir pena por el profesor, ya que consideraba que era un buen docente que tenía el deber de tratar con alumnos complicados. Muchos de ellos se limitaban a memorizar para aprobar el examen y el resto del tiempo se distraían haciendo otras actividades, esta desatención se reflejaba en el momento en que el profesor realizaba preguntas y solamente respondíamos uno o dos. Más tarde, cuando llegaba el examen, muchos acudían en busca de ayuda porque no conseguían aprobar la materia y tenía que resumirles el temario para que lo entendieran.

Gracias a estas experiencias siempre me ha surgido la duda de si es posible enseñar una materia como la historia de manera más amena y cautivadora. Muchos profesores en aquella época ya acudían a programas como *Kahoot* para implementar una nueva metodología, que estaba bien, pero que no ofrecía nuevos estímulos para los alumnos que no prestaban atención en el aula. Otra alternativa era la reproducción de documentales en el aula, aunque para desgracia del profesor, era muy fácil ver como mis compañeros se distraían con el móvil a escondidas.

Una vez comencé en esta universidad, y tras asistir a diferentes asignaturas, pensé que se debería apostar más por la tecnología en las aulas para mejorar la enseñanza. Creo que las clases tradicionales, en las que el profesor se limita a hablar durante un largo periodo de tiempo y los alumnos solo tienen que tomar nota, son necesarias y un poco aburridas. Estas horas de enseñanza deben de ir evolucionando hacia una nueva metodología en la que el alumno tenga un mayor protagonismo.

Gracias a esta reflexión llegué a la conclusión, que los videojuegos son una buena herramienta para mejorar la adquisición de conocimientos, además que el hecho de haber jugado a estos durante toda mi vida me ayudó a pensar de esta manera. Gracias a juegos como el *Age of Mithology* comencé a interesarme por la mitología griega, o con el *Assassin's Creed* pude aprender sobre Constantinopla.

2. Metodología

Para realizar este trabajo, me he fundamentado en los artículos ya realizados por los diferentes docentes, esto se debe a que ellos cuentan con una mayor experiencia en el sector y sus conclusiones pueden ser muy reveladoras. Estos profesionales, no solamente se han centrado en ideas teóricas que no se podían comprobar, también han realizado experimentos para poder aportar datos que puedan mostrar si la implementación de los videojuegos en el aula es beneficiosa o perjudicial.

Estos experimentos realizados, creo que son lo más valioso, pues también da su opinión el alumnado, a mí me hubiese gustado poder realizar un experimento parecido, pero no cuento con tantos alumnos, ni soy un especialista en periodos históricos como sí lo son muchos de los investigadores.

Este trabajo será un recopilatorio de algunos de los trabajos realizados por profesionales, pero contará con la novedad de dar mi opinión de cómo debería ser un videojuego que busque enseñar historia. Este apartado aparece a raíz de la necesidad de dar mi punto de vista y tratar de mostrar una visión diferente a la general, he podido llegar esas conclusiones a través de mis años de experiencia jugando a videojuegos y esto me ha permitido dar una visión de jugador antes que de docente. Esta experiencia previa me da la posibilidad de mostrar cómo me han enseñado esos videojuegos sobre conceptos que antes no conocía y si eran los correctos o no.

Por tanto, este trabajo es claramente teórico, ya que se centra en recopilar información de estudios previos, pero con el añadido de mi mostrar mi conocimiento adquirido con los años de juego.

3. Marco teórico

En un primer momento, creía que este tema no se había tratado en profundidad, simplemente pensaba que había sido tratado por unos pocos, pero estaba totalmente equivocado. La implementación de la tecnología en la educación ha atraído a los docentes en su intento por mejorar la educación de sus alumnos, podemos encontrar artículos académicos que se remontan a principios de siglo.

En cuanto a los videojuegos, podemos encontrar muchos artículos y experimentos realizados donde se muestra cómo aprovecharlos en favor del alumnado, siempre orientado hacia toda clase de asignaturas, en un principio no se pensó para una área de conocimiento en concreto. En muchos de los trabajos analizados se hacía referencia al libro titulado *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* del autor James Paul Gee.

Podemos encontrar muchos videojuegos de temática histórica que tratan de ser fieles a los sucesos pasados, algunos de estos títulos tienen una antigüedad importante y cuentan con varias entregas. Como resultado de la aparición de estos, los docentes crecieron jugando a estas sagas y por ello trataban de enseñar a sus alumnos a aprovecharlas. Muchos son los académicos que han intentado impulsar esta labor de enseñar historia a través de los videojuegos, pero yo destaco a Íñigo Mugueta, Diego Iturriaga o a Juan Francisco Jiménez Alcázar, por destacar algunos de los más relevantes a nivel nacional. El primero realizó un campus en Pamplona donde puso en práctica un experimento para evaluar el aprendizaje a través de los videojuegos, mientras que los otros realizaron artículos relevantes explicando cómo se podrían aplicar en diferentes entregas.

A nivel internacional también se pueden encontrar artículos académicos que tratan el tema, yo, por poner un ejemplo, he empleado el artículo: Evaluación de un videojuego educativo de contenido histórico. La opinión de los estudiantes. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*. Este nos muestra como los estudiantes respondieron a la introducción de videojuegos en el aula y es de gran importancia por el gran número de jóvenes que participaron en la prueba, ya que eran más de quinientos alumnos de Perú.

4. Objetivos

En este trabajo trataré de responder a la siguiente cuestión: ¿son los videojuegos un buen método de enseñanza de la historia? Para ello voy a dividir el trabajo en diferentes apartados, con la intención de tratar de ir formando una opinión al respecto.

El primero de ellos está enfocado en mostrar las dificultades a las que se enfrenta un docente a la hora de impartir la asignatura de historia, se expondrán las principales razones por la que los alumnos no prestan atención en el aula. Con ello pretendo que el lector entienda lo difícil que resulta impartir esta asignatura y por qué habría que introducir los videojuegos en el aula.

Más adelante, se tratará el asunto de los experimentos ya realizados, que en cierta medida actúa de marco de la cuestión, aunque no se podría calificar como tal, porque no incluye a todos los estudiosos de este tema. Con la ayuda de estos ensayos ya realizados veremos qué es lo que opinan al respecto, si es positiva la implantación o no, que se puede mejorar, etc... Este apartado es muy importante debido a que permite poner en práctica la teoría y en cierta medida resolverá la cuestión principal del programa, además que nos introduce en las ventajas y desventajas que ofrecen los videojuegos. Este asunto se trata en el mismo apartado y muestra un recopilatorio de opiniones de expertos y mi reflexión al respecto.

El siguiente apartado lo he titulado aspectos generales, aunque pueda parecer simple, es importante porque entra a resolver diferentes dudas que pueden aparecer por la implementación de los videojuegos en el aula. Algunas de estas cuestiones son: ¿Cuál será el rol del profesor en el aula?, ¿Qué videojuego debería escoger?, ¿estrategia o aventura? Estas preguntas serán comentadas para hacer ver al lector como hay que tener en cuenta los diferentes aspectos, que se nos presentan, a la hora de seleccionar el videojuego al que se jugará en horario escolar.

Antes de mi propuesta de cómo debería ser un videojuego, comentaré los tres títulos a los que más tiempo les he dedicado y como creo que pueden ayudar a enseñar historia. Con la elección de estas tres entregas quiero intentar transmitir un poco mi experiencia y como me han ayudado, pero siempre desde un punto de vista académico.

El siguiente apartado consistirá en mi propuesta de videojuego, esta se hará de manera superficial y se basa en suposiciones personales. Mi objetivo con ello es mostrar como creo que debería producir un videojuego para enseñar historia, aunque esté alejado del pensamiento generalizado.

Por último, expondré las conclusiones a las que he llegado gracias a la información recopilada, se tratará de dar la solución a la cuestión sobre la que pivota el trabajo.

5. La dificultad de enseñar historia

Cuando estaba cursando el bachillerato en mi centro docente, la asignatura de historia no era la más popular entre los alumnos, puede que esto se debiese a los horarios en los que se impartía, al profesor, al temario, etc... pero quedaba claro que la mayoría de los alumnos de mi clase no prestaban atención alguna en el aula. Como consecuencia, los resultados académicos eran pobres y el aprendizaje no se interiorizaba, estaba claro que algo estaba fallando. Con el tiempo, muchos compañeros acudieron a mí para que les enseñase historia y les ayudase a entenderla, puede que esto se debiese a que mi manera de explicar se aproximase más a su razonamiento y esto me permitiese una transmisión de la información más fácil. Yo me limitaba a enseñarles a partir de puntos clave y con cierto tono cómico que les permitía no aburrirse demasiado.

Si analizamos algunas de las principales razones por las que no interesa esta asignatura, podemos escoger entre muchas opciones, pero comencemos por la visión poco útil que se tiene de la historia. Los alumnos alegan que estudiar el pasado no es beneficioso, que no sirve de nada, por ejemplo, Joaquín Prats (2000, p.73) comenta en su artículo esta visión negativa: “como una materia que no necesita ser comprendida sino memorizada. Socialmente, también se identifica este conocimiento como una especie de conocimiento útil para demostrar “sabiduría” en concursos televisivos”. Un hecho que contribuye a la falta de interés de los jóvenes por los acontecimientos pasados, es que hoy vivimos en una sociedad utilitarista que solo se preocupa por aprender aquello que le puede repercutir un beneficio económico. El conocimiento general, si no te dedicas a ello, no te aportará un rédito económico, pero te ayudará a tener una mejor comprensión del mundo en el que vives y eso es valioso, pero los jóvenes no lo aprecian y por ello no prestan la atención necesaria.

Otro problema que creo que se puede apreciar es la concepción de la historia como aburrida, y este factor puede ir de la mano con el anterior. Estudiar el pasado no resulta lo más emocionante para algunos alumnos, esto es cuestión de gusto, pues para muchos, las matemáticas son un calvario y para otros no. Por todo ello, es necesario que el maestro sea capaz de poder llamar la atención de sus alumnos, introducirles el temario de manera divertida, aunque su función no sea la de entretener, sino la de enseñar. Creo que el docente tiene la difícil misión de encontrar un equilibrio entre entretener y enseñar para

no perder a sus alumnos, en el inicio debería sorprenderles para así después poder enseñarles de manera más amena. La dificultad de aprender historia también se debe por la abstracción que esta presenta, algunos de los conceptos o acontecimientos presentan una especial complejidad de entendimiento, pero se puede solucionar, o eso creo, con un acercamiento a una explicación más coloquial que permita que el alumno comprenda con mayor facilidad.

El siguiente factor que puede perjudicar el aprendizaje de la historia es el hecho que solo se conciba como una asignatura basada en memorizar los conceptos, esta idea provoca que el alumnado solo se preocupe por aprender ciertas fechas y eventos claves para después plasmarlos en el papel. Todo esto lo que provoca es que el alumno no asimile los conceptos, no entienda por qué se han producido y sus consecuencias, simplemente ellos saben lo que ocurrió y no se molestan en entenderlo. A la larga, el alumno no interiorizará los conceptos que se han intentado impartir porque solo afectará a la memoria a corto plazo y no a largo: “El aprendizaje memorístico es una práctica común en la enseñanza en general; sin embargo, en la asignatura de Historia, puede ser perjudicial para el aprendizaje de los estudiantes, debido a que no se incita al razonamiento ni al de lo ocurrido”(Evaristo, Vega, Navarro citando a Valverde,2010, p.36)

El deber de memorizar también se debe a la necesidad que tienen los alumnos por obtener un buen expediente académico para poder acceder a la carrera que ellos desean o ser vistos por la sociedad como alumnos brillantes. La lógica me lleva a pensar que se debería primar el aprendizaje por encima de los resultados, pero actualmente la nota lo es todo para la mayoría de las adolescentes. También el profesor se enfrenta a esta necesidad de resultados, pues en determinados centros es primordial conseguir que los alumnos alcancen cierta calificación si no quieren ver su puesto de trabajo en peligro, esto lo podía ver en mi antiguo colegio con algún comentario realizado por los docentes. Otro problema asociado con la memorización de los conceptos es que el alumnado no tiene la capacidad de comprender por qué pasaron esos hechos, es decir, no conocen la causalidad y multicausalidad histórica, como dice Prats (2000, p.92):

Uno de los elementos interpretativos que más problemas plantean para su enseñanza es la causalidad y multicausalidad en la explicación histórica. En primer lugar, por la tendencia a confundir las causas y los motivos de los fenómenos sociales. Como he señalado al principio del artículo, la investigación sobre la explicación histórica entre

jóvenes y adolescentes nos ofrece que estos no consideran las causas estructurales como elemento que explique los hechos y fenómenos históricos.

Un aspecto que considerar, aunque ya no es tan importante, es la ideología. En Cataluña todo el mundo es consciente del movimiento independentista y cuando se enseñaba historia en mi curso, yo podía apreciar como el maestro trataba de ser lo más neutral posible, pero él no podía librarse de la típica pregunta de: ¿tú a que partido votas?, o ¿eres independentista? Estas preguntas no importaban a la hora de enseñar el pasado, siempre que no influenciasen al docente, pero en el razonamiento del alumno, que intuía que no compartían ideología política, siempre se tendía a escucharle con recelo. Puede que esto solo sucediese en mi centro docente, pero yo creo que es una situación complicada para un profesional.

Por último, hay que hablar del poco tiempo del que disponen los docentes para enseñar esta materia. El horario escolar es limitado y se tiene que educar al alumno en todas las materias, por ello a veces no se puede tratar todos los temas que se deberían en las asignaturas que se imparten, es común escuchar al profesorado comentar que ya van con retraso respecto al plan de estudio cuando intentan abarcar mucho temario en poco tiempo. Esta falta de tiempo lo que provoca es que, para poder tratar todos los temas, muchos de estos solo son vistos de manera superficial y no se profundiza en ellos. Por ejemplo, en segundo de bachillerato los profesores se explayan más en los acontecimientos que suelen aparecer en la selectividad y dejan de lado los que no.

6. Videojuegos y como pueden ayudar a enseñar

6.1 Experimentos ya realizados

En el mundo de la empresa se suele emplear una frase de manera recurrente que es: *adáptate o muere*, en clara referencia a como las compañías tienen que ir de la mano con el progreso que experimenta la sociedad. Esta frase se puede aplicar al mundo de la enseñanza, ya que cada vez más, los profesores optan por nuevas técnicas y herramientas que se alejan de las clases en las que simplemente habla el profesor. Una muestra de ello lo podemos ver en esta misma universidad, el *Kahoot* ha causado furor entre algunos profesores e incluso alguno lo utiliza para evaluar a los alumnos.

La historia se puede enseñar de muchas maneras: a través de trabajos, debates en los que los alumnos representen personajes históricos, *Kahoot*... pero un modo que no he podido experimentar de primera mano es con la ayuda de los videojuegos. Estos ofrecen una serie de ventajas que han de tenerse muy en cuenta a la hora de enseñar, ya que estos ayudan a contrarrestar algunos de los problemas mencionados en el apartado anterior. Sin ir más lejos, los juegos ayudan a combatir de primera mano el aburrimiento que puedan sufrir algunos alumnos. Está en manos del profesorado y del sistema docente lanzarse a este mundo digital que puede ayudar a mejorar el aprendizaje. Aprovechar el potencial de los medios digitales en la práctica docente es una prioridad en la era digital (Alonso Ferreiro, 2020). Este aprovechamiento se puede realizar de muchas formas y con múltiples objetivos, pero queda constatado que hay que evolucionar ante los nuevos retos que esta sociedad nos presenta y sus dificultades.

Siempre resulta complicado adoptar una metodología y adentrarte en una área que no se domina, pero muchas veces estas innovaciones suponen un cambio a mejor, los videojuegos no serán del agrado de muchos miembros del profesorado, por eso hay que hacerles ver que este esfuerzo que están realizando es en favor de sus alumnos. Para muchos de ellos no creo que sea de su agrado, el tener que cambiar su metodología para incorporar los videojuegos u otras tecnologías. Estos cambios que suponen la integración de las TIC¹ en el marco curricular comprenden:

¹ Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

a) cambios en los objetivos educativos y en la concepción de los procesos de enseñanza/aprendizaje; b) cambios en la forma de pensar, planificar y desarrollar el currículo; c) cambios en los roles del profesorado y del alumnado; y d) cambios en la estructura organizativa y relacional de la escuela. (Fernández, Mugueta y Revuelta, 2021 citando a Quintero, 2008).

Los videojuegos ofrecen un conocimiento que va más allá de la simple absorción de ideas a través de un texto, se podría decir que ayudan a desarrollar un conocimiento más completo de ciertas conceptos en detrimento de un aprendizaje de la historia más convencional. Para hablar acerca de este conocimiento más global, creo conveniente acudir al libro: *Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos socio comunitarios*, en él se nos explica como llevaron a cabo un experimento para conocer qué método de aprendizaje era mejor, si el convencional o, por el contrario, un aprendizaje basado en los videojuegos.

En el experimento se separó a un curso en tres clases, en cada una de ellas se aplicaba un método de aprendizaje. En la primera, por ejemplo, se aprendía gracias al *Europa Universalis II*, en la segunda con el *Age of Empires II* y en la última con una explicación tradicional. La idea era al final de un periodo de tiempo realizar un test para obtener resultados, pero el COVID frustró la idea y no pudimos obtener los resultados, aunque sí que deja unas conclusiones muy interesantes al respecto:

- La primera de ellas es que los alumnos se comportaron de diferente manera y se centraron en determinados aspectos dependiendo del juego que se les asignase, en este experimento se utilizó el *Europa Universalis II* y el *Age of Empires II*. Esto se debe a que los juegos son diferentes y por ello se tiene que actuar diferente, con el primero se centraron más en conceptos de la historia política y con el segundo en la narratividad.
- En cuanto al comportamiento, se pudo apreciar como las clases en las que se empleó el *Age of Empires* fueron más colaborativas e informales, mientras que las otras fueron más introvertidas y silenciosas.
- Fernández et al (2021, p.135) Creen que lo óptimo para aprender historia, a través de los videojuegos, es:

Apostar por videojuegos de mapas a pequeña escala, que recojan el nombre y la extensión de los Estados históricos reales, y una geografía histórica precisa y no «hipotética». Es decir, en términos de aprendizaje, los resultados parecieron

mejores o de mayor profundidad en los alumnos que jugaron a Europa Universalis.

Respecto a la falta de resultados, en comparación con el método de enseñanza tradicional, hay que decir que, en un principio, no confiaba en encontrar muchos experimentos realizados que mostrasen resultados, a nivel de notas, pero se puede ver como se han llevado a cabo pruebas como una realizada en Lima que comentaré a continuación.

En el año 2016 se produjo una prueba en alumnos, entre 14 y 15 años, en la ciudad peruana, con el objetivo de probar si los videojuegos eran buenos para enseñar acerca de eventos históricos. Este contó con la ayuda de 561 estudiantes de tercero de secundaria, que fueron divididos en tres grupos:

- El primero que solo recibiría clases de la manera convencional, en concreto dos horas.
- El segundo solamente dispondría del juego y cuatro horas para jugarlo.
- Por último, el grupo experimental que sería una combinación de los dos anteriores.

El evento sobre el que se quería enseñar era la Rebelión de Cuzco, liderada por Mateo Pumacahua y los hermanos Angulo, en el año 1814. El videojuego que se utilizó para experimentar fue *1814: La rebelión de Cusco*.

Esta prueba arrojó unos resultados curiosos, se reveló que los estudiantes que aprendieron más sobre el hecho histórico fueron los que interactuaron con el juego, en concreto, los que más aprendieron fueron los del grupo experimental. Esta prueba demuestra que los videojuegos son beneficiosos, pero que es mejor que estén orientados por un profesor que pueda guiarles y esclarecerles ciertos aspectos que no queden del todo claros. Hay que añadir que para conocer el progreso de los estudiantes se les hizo una prueba antes y después de las sesiones.

Otro experimento que se ha llevado a cabo es el realizado por Íñigo Mugueta Moreno en el verano del 2017. Este define el trabajo:

El presente trabajo podría definirse como un estudio de caso, basado en la experiencia didáctica desarrollada durante nuestro Campus Escolar del año 2017. El sentido del mismo era realizar averiguaciones con respecto al uso y que nuestros alumnos harían de los videojuegos, para posteriormente obtener conclusiones a partir de las cuales reorientar nuestras investigaciones (Mugueta, 2018, citando a Álvarez y San Fabián, 2012, p.12).

Las averiguaciones a las que llegó son positivas y negativas, también hay que remarcar que en este campus solo participaron 9 jóvenes, por lo que los resultados invitan más a la reflexión que a emitir un veredicto. De este cursillo se pudo apreciar que los alumnos pudieron desarrollar una mejor representación histórica y mejor imaginación histórica, pero también se pudo constatar que esta mejoría en estos conceptos no les era posible transmitirla en palabras, se percibía que no podían expresar correctamente la complejidad histórica.

Por último, Mugueta (2018, p.22) realiza una afirmación que debe ser tomada en cuenta a la hora de implementar los videojuegos en las aulas y el valor de estos:

Finalmente, no parece que estos videojuegos comerciales de estrategia constituyan -al menos por sí solos- una herramienta adecuada para el desarrollo de la competencia de “interpretación histórica”, ya que no incorporan fuentes primarias ni invitan de manera directa a la reflexión sobre la construcción de la Historia.

6.2 Ventajas y desventajas de los videojuegos en la enseñanza

Anteriormente, he hablado acerca de las dificultades que aparecen a la hora de enseñar historia a los jóvenes, por este motivo pensé que los videojuegos son una buena herramienta para ayudar a los profesores con la materia. Estos juegos ofrecen una serie de ventajas y de desventajas que hay que entrar a analizar para decidir si implementarlos en el aula o no.

6.2.1 Ventajas

Son muchas las ventajas que los videojuegos nos pueden ofrecer para enseñar la historia, por este motivo analizaré una por una todas las que yo creo que son las más importantes, aunque puede ser que alguien no las comparta.

La primera de todas es la motivación que puede dar a los alumnos que no suelen prestar atención en clase, esta desatención se puede deber a muchas de las dificultades mencionadas anteriormente, pero una que parece evidente es la desmotivación que sienten muchos de los jóvenes. Con el uso de los videojuegos se pretende que los jugadores

muestren interés en el contenido del juego, de esta manera el usuario estará adquiriendo conocimientos acerca de ese hecho histórico gracias a la jugabilidad. La motivación será lo que mantendrá la concentración del jugador en el videojuego y esto también permitirá que esté concentrado una mayor cantidad de tiempo y pueda adquirir más conocimiento, ya que en el método tradicional tienden a dejar de prestar atención en un tiempo limitado. Como dice Shliakhovchuk, E. (2020, p.159): “Motivation: motivated students will stay focused longer, ask questions to clarify concepts, try different ways of solving a challenge.” (Motivación: los alumnos motivados están atentos más tiempo, preguntarán para clarificar conceptos, intentarán encontrar diferentes maneras de resolver retos).

Los videojuegos en ciertos momentos pueden provocar sensación de frustración en algunos usuarios, pero también de progreso en alumnos que no estén acostumbrados a recibir buenas calificaciones, aumentando así su motivación por la asignatura, así lo explica (Lorca, Cuenca, Vázquez y Delgado, 2019 como se citó en Marcos & Santorum, 2012, p.73): “Con los VJ se puede repetir indefinidamente cualquier acción: si se realiza incorrectamente siempre se puede volver a intentar. Esa seguridad implica que el miedo al error se minimiza, hasta el punto de que fallar puede ser una opción de juego”

La siguiente ventaja que ofrecen los videojuegos es la capacidad de comprender los hechos históricos de una manera más completa, gracias al uso de estas recreaciones no nos limitamos a memorizar como sucede en las clases de historia. Cuando un alumno habla sobre esta asignatura dice que solo es memorizar, que eso requiere tiempo, pero hay que estudiarlo, esta práctica conlleva el problema de que muchos estudiantes tenderán a olvidarse del temario y, al fin y al cabo, no habrá servido de nada las horas en la biblioteca. Con los videojuegos sucede lo contrario, gracias a las mecánicas el jugador podrá conectar los diferentes sucesos y establecer una relación de causalidad entre los diferentes eventos históricos o porque se produjeron, debido a que los propios jugadores serán los causantes de esas acciones. Esta puede ser la mayor ventaja que pueden ofrecer los videojuegos respecto a la enseñanza tradicional, ya que la capacidad de relacionar eventos y causas es lo más difícil de enseñar a los alumnos, sobre todo a los que no suelen prestar atención o se pierden. En las conclusiones de su artículo, Mugueta (2018, p.22) concluye lo siguiente, respecto a la causalidad:

Las actividades realizadas y las sesiones de juego sirvieron para desarrollar al menos las dos competencias de pensamiento histórico en que nos habíamos centrado: la representación de la Historia y la imaginación histórica. En concreto, estos videojuegos

parecen ayudar de manera clara a la comprensión de una causalidad compleja, y también al desarrollo de la empatía histórica y el pensamiento deductivo.

Aunque respecto a esto, hay que decir que el mismo autor comenta que los alumnos encontraron dificultades para expresar estos nuevos conocimientos adquiridos.

La capacidad del jugador de ser él el causante de los acontecimientos se ve especialmente reflejada en los juegos de estrategia, ya que con sus tomas de decisiones es él quien desencadena todo.

Relacionado con la capacidad de aprender sobre la causalidad histórica, podemos encontrar la ventaja de como los videojuegos nos permiten vivir una experiencia inmersiva. Esta se puede apreciar mejor en los videojuegos de mundo abierto, por ejemplo, la saga *Assassin's Creed* es el mayor exponente de una experiencia inmersiva bien realizada, gracias a que a través de los diferentes juegos nos transportamos a épocas pasadas como al antiguo Egipto o al renacimiento italiano, en concreto, las ciudades de Roma, Florencia o Venecia. Esta inmersión en el mundo que vivirá el jugador permite que se pueda apreciar las recreaciones de los lugares y tome conciencia de cómo eran esas localizaciones en el pasado, esto ayudará a tener una concepción más fiel a nivel histórico de cómo eran esos lugares.

En el apartado de dificultades para enseñar historia, explicaba que una de ellas era la falta de tiempo, pues bien, este problema se puede solucionar gracias a los videojuegos. Muchos de los profesores no profundizan tanto como les gustaría en muchos de los temas por tiempo, para ayudarlos podrían mandar de deberes a los alumnos que jugasen al videojuego en sus casas y así adquirieran conocimientos fuera del aula. Gracias a esta falta de tiempo, tampoco se explican algunos hechos históricos, nacionales o internacionales en el aula, pero esto tiene solución, pues si empleamos diferentes títulos podremos compensarlo. Un ejemplo de ellos es que en muchos estudios se destacaba como al jugar al *Age of Empires II*, muchos de los alumnos adquirirían interés en el personaje de William Wallace y antes ignoraban su existencia o no tenían un gran conocimiento al respecto.

El siguiente beneficio no solo se centra en la historia, sino que va más allá, ya que los videojuegos también pueden proporcionar una enseñanza multidisciplinar. Muchos de estos simuladores, que han sido analizados por los diferentes profesionales, por sus características, ofrecen una jugabilidad que abarca muchos campos, como el económico y el histórico, por ejemplo. Para mostrarlo, me remito al juego *Rise of Venice*, este título,

además de estar ambientado en la Venecia bajomedieval, nos ofrece la posibilidad de ser un mercader de la época, como consecuencia tendremos que ajustarnos a la ley de la oferta y la demanda, conocer cuáles son las rutas comerciales más importantes de la época y todo otro tipo de información relevante. También se deduce que, gracias a los juegos históricos, podremos mejorar nuestros conocimientos geográficos, ya que algunos al ser de conquistas, por poner un caso, deberemos ser conscientes de los países que nos rodean y de sus características.

Para finalizar, nos encontramos con el hecho de que estos videojuegos pueden servir para incentivar una discusión entre los compañeros, unas clases más interactivas, en las que no solamente hable el profesor. El carácter motivador que poseen estos puede ser mayor que el de un profesor debido a que los videojuegos les alejan de lo convencional, la novedad les llama la atención y consigue que estos decidan dedicarle un esfuerzo extra, que puede que no le dedicasen al método tradicional. Además, el hecho que estén jugando permite que los alumnos tengan que interactuar entre ellos, los más experimentados en videojuegos pueden ayudar a los novatos con las mecánicas del propio juego, o discutir sobre qué estrategia han adoptado para llegar a la situación en la que se encuentran, por lo que se deduce que fomenta el trabajo en equipo, en muchos casos.

6.2.2 Desventajas

No todo son ventajas en cuanto a los videojuegos, hay que considerar los inconvenientes que van asociados con ellos, por ello creo conveniente explicar algunos que creo que son importantes a la hora de plantearse si implementarlos en el aula.

La primera desventaja, que considero que se puede apreciar, es la distracción. Se puede presentar como una tarea complicada conseguir que los alumnos mantengan la atención en la explicación del profesor cuando delante tienen un juego al que jugar, sentirán en muchos momentos la necesidad de seguir jugando y puede que en algunos instantes solamente se centren en la pantalla del ordenador. Para evitar esto, el profesor tendrá que conseguir que se centren en él u otra opción sería que no encendiesen la pantalla hasta que se finalice la explicación del docente. Respecto a esta problemática, hay que matizar que los videojuegos, por lo general, mejoran la atención de los alumnos en la asignatura, pero considero que se puede dar el caso que presten demasiada atención al juego.

Un gran problema que se presenta, a la hora de implementar los videojuegos en todas las aulas, es el coste que supone para el centro docente. Los videojuegos que más recursos dedican a la realidad histórica suelen ser los más costosos, en el caso del *Assassin's Creed* la licencia para tener acceso al *Discovery Tour* cuesta veinte euros, para todos aquellos que no dispongan del videojuego completo. En este caso estamos hablando, seguramente, del juego más costoso de adquirir, pero hay otras alternativas más asequibles, por ejemplo, en el campus realizado por Íñigo Mugueta, la compañía *Paradox Development* les cedió la licencia de manera gratuita, mientras que el juego *Rise of Venice*, no se especifica cuánto les costó obtener la licencia. Para hacernos una idea sobre el coste de los juegos AAA², estos suelen oscilar entre los 20 y 70 euros, aunque hay opciones más económicas en juegos que no se clasifican según este estándar. La capacidad económica que tienen los centros educativos es limitada, por lo que me resulta difícil pensar que se invirtiesen grandes cantidades de dinero para afrontar los costes que supone la adquisición de licencias.

La adquisición de los videojuegos no es el único problema económico, también aparece el de poseer los recursos necesarios. Cuando hablamos de utilizar los videojuegos en el aula, hay que tener en cuenta que para poder jugarlos es necesario tener todo el equipo necesario (ordenador, pantalla...) para que se pueda desarrollar la actividad de manera óptima, no todos los centros docentes dispondrán del equipo apropiado. Una opción sería la adquisición de la licencia de los videojuegos y darle una a cada alumno, pero esta solución lo que provoca es un traspaso de la responsabilidad del centro docente hacia el alumnado, ya que muchos de ellos tampoco dispondrán de las herramientas o del dinero necesario, o simplemente no quieren utilizar equipo propio por la razón que sea.

Un factor clave que debemos considerar es la precisión histórica de los videojuegos, al final no debemos olvidar que su principal función es la de entretener y como consecuencia tienden a manipular los eventos históricos para adaptarlos a la narrativa que ellos han ideado. Como dicen (Evaristo et al. 2016, como se citó en Gros, 2009, p.39)

Pese a lo anteriormente expuesto, una de las problemáticas que se destaca en el uso de videojuegos comerciales es que, al no haber sido diseñados con el propósito de enseñar historia, no responden a un objetivo educativo en particular, por lo que los aprendizajes

² Calificación que se les da a los videojuegos producidos por grandes compañías, las cuales han invertido grandes cantidades en el desarrollo del título.

que los estudiantes pueden construir no necesariamente siguen una línea educativa establecida ni se relacionan con los temas trabajados en el salón de clase.

Esta es una gran desventaja, ya que puede provocar que el alumnado crea que algunos hechos que suceden en el videojuego son verídicos. Yo cuando jugué al Assassin's Creed ambientado en el renacimiento pude contar con la ayuda de los inventos de Leonardo Da Vinci para vencer a los Borgia, detrás de esta narrativa hay cierta realidad, pues nos muestran la faceta inventiva del genio italiano, pero un alumno que no tenga mucho conocimiento al respecto pensará que a lo mejor es cierto. Hay que recordar que esta saga ya se fundamenta en una historia ficticia, por lo que se entiende, que no todo lo que contiene el juego se pueda entender que es verídico.

El último problema del que me gustaría hablar, aunque considero que es improbable que suceda, es la adicción. En un principio no estaba seguro si era conveniente tratar este asunto, pero es necesario exponerlo, ya que habrá personas que consideran que es más probable su aparición. Los juegos de historia, y más los de estrategia, no suelen ser los más vendidos o jugados entre el gran público, en el ranking de videojuegos más vendidos de la historia no podemos encontrar ningún título centrado en la historia, están muy alejados de las entregas más populares como Pokémon o Super Mario. Los juegos a los que los jóvenes tienden a obsesionarse son los más populares del momento, si lo trasladamos a este momento veremos que los juegos que más triunfan son los *shooters* o los del móvil, por ello no considero que sea probable. También que la adicción puede aparecer por la intención de demostrar que eres el mejor de la ciudad y no creo que muchos alumnos compitan por quien ha conseguido el mejor tiempo en la campaña de Juana de Arco en el *Age of Empires II*.

7. Aspectos a tener en cuenta en la elección y el rol del profesor

7.1 Aspectos generales

A la hora de escoger un videojuego hay una serie de factores a tener en cuenta, por este motivo voy a hablar sobre algunos de ellos, para que se tengan en cuenta todos los condicionantes que pueden afectar al docente.

El primero en el que hay que pensar es en la edad recomendada para jugar al videojuego, para ello deberos fijarnos en el PEGI³ del juego, en el supuesto que nos dirijamos a alumnos de bachillerato podremos optar hasta los catalogados con PEGI 16, pero la edad no es lo único que se marca, también encontramos sellos que nos indicaran si el título contiene drogas, violencia, lenguaje soez, etc...

La complejidad del juego es importante, hay títulos que te permiten seleccionar el nivel de dificultad para adaptarlo a todos los públicos y esto es una gran ventaja, pero no solo importa lo complicado que resulte, sino también las mecánicas.

If the game is too complicated, students will spend more time trying to learn how to play the game than learning from playing the game. The perfect game is sufficiently complex that it can be played in various ways. This will allow different students to enjoy the game the way they personally prefer. (si el juego es demasiado complicado, los estudiantes emplearán más tiempo intentando aprender a como jugar al juego que aprendiendo del juego. El juego perfecto es suficientemente complejo para que sea jugado de diferentes formas. Esto permitirá a los estudiantes disfrutar del juego de la manera que ellos prefieran). (Shliakhovchuk,2020, p.64)

Las mecánicas del juego no deben ser demasiado complejas porque esto provocará que sea un reto demasiado grande y los alumnos se desmotiven, tienen que ser capaces de dominarlas en un periodo relativamente corto de tiempo. También hay que añadir que las mecánicas serán importantes por cómo pueden aportar valor histórico u otro tipo de

³ El Sistema PEGI (Pan European Game Information) es el mecanismo de autorregulación diseñado por la industria para dotar a sus productos de información orientativa sobre la edad adecuada para su consumo.

conocimiento al jugador. En el caso de *Rise of Venice* la mecánica es importante porque son las acciones que realizará el jugador en el ámbito comercial.

El siguiente punto es el más fundamental, y es que nos aparta cada videojuego. Para implementar una actividad centrada en los videojuegos primero tenemos que pensar que queremos que este enseñe a nuestros alumnos, es obvio que si queremos enseñar a un joven acerca de la época moderna no le haremos jugar a *Mario Kart*. Para ello es importante que el docente haya jugado, o al menos, conozca muy bien las mecánicas y conceptos que aparecen en el videojuego, si esto no sucediese el alumno no aprendería lo necesario y lo único que estaría haciendo es jugar sin aprender. Hay diferentes formas que el docente aprenda sobre el videojuego, la primera es jugarlo y de ese modo podrá experimentar la experiencia que sentirá su alumno, y la segunda es ver videos de youtubers o adentrarse en las diferentes páginas webs en la que los profesores comparten información acerca de los videojuegos que ellos consideran que pueden ayudar a aprender historia.

El tiempo que se le quiere dedicar a la actividad es un aspecto primordial, hay que tener en cuenta que no todos los videojuegos están pensados para dedicarles la misma cantidad de horas, por eso hay que ser consciente, que dependiendo de que juego se escoja, se deberá dedicar un mayor periodo de tiempo. Para ejemplificarlo, se puede comparar el *Civilizations* con el *Assassin's Creed*, el primero al ser un juego de estrategia por turnos sabemos que las partidas se pueden alargar mucho dependiendo de la dificultad. En cambio, si optamos por el título de la desarrolladora *Ubisoft*, en concreto el *Discovery Tour*, podemos destinarle una cantidad de tiempo menor porque podemos seleccionar qué contenido enseñar.

7.2 Estrategia o aventura

Más adelante hablaré acerca de los videojuegos a los que más horas he dedicado, de mi experiencia con ellos y como me han ayudado a aprender algunos conceptos históricos, pero esto sirve de introducción para decir que estos se diferencian en dos tipos de juegos, estrategia y aventura, por lo que dependiendo de la modalidad aprenderemos ciertos conceptos que en el otro puede que no se transmitan.

Los juegos de estrategia son, a ojos de la mayoría de los investigadores, más completos que los de aventura, aunque como he mencionado anteriormente, hay que tener en cuenta

que cada videojuego nos puede aportar una dosis de conocimiento que puede que en otro no se dé. Esta mayor capacidad de enseñar acerca de la historia se debe al modo en cómo son concebidos y las mecánicas que en ellos aparecen, una de las mayores cualidades que tienen estos tipos de juegos es la causalidad que el jugador puede aprender gracias a la toma de decisiones. Cada acción que el jugador realice tendrá una consecuencia a futuro que puede provocar un cambio importante en el desarrollo de la partida, esto no sucede en las entregas de aventura, ya que estas se centran mucho más en la inmediatez y la narrativa. Esta característica se puede apreciar en el caso de que el jugador cometa un error, si fallas podrás volver al punto de partida para completar esa parte como los desarrolladores han pensado para seguir con su historia.

La causalidad a la que se alude también es importante, pues gracias a ella el estudiante no solamente se centra en un ámbito, también adquirirá conocimiento de otros campos, como geografía, economía, ética... además (Evaristo et al. 2016, citando a Sedeño, 2010, p.39) señala: “que los juegos de estrategia en tiempo real son útiles dentro de la enseñanza de contenidos históricos, no solo a nivel de conocimiento, sino también para fomentar el interés de los estudiantes por los temas estudiados”

Los juegos de estrategia también aportan significado ético, perspectiva histórica, fuentes principales, perspectiva histórica, continuidad, y cambio (Mugueta, 2021), pero también debemos fijarnos en que existen diferentes categorías de videojuegos dentro de este género, como son: los juegos de gestión global, los juegos de gestión y construcción, los juegos de gestión y guerra y por último los juegos de guerra. (Ayén, 2010).

El otro gran género de videojuego, en el que podemos encontrar ambientación histórica, es el de aventura. Este se centra más en otros aspectos, que puede ser que ayuden a aprender de una manera más sencilla o menos, pero lo que queda claro es que los académicos los consideran los menos instructivos para el alumno. El gran exponente de esta modalidad de juegos es el *Assassin's Creed*, este ha sido mencionado en repetidas ocasiones a lo largo del trabajo, y tendrá un punto para él solo, pero su importancia es remarcable. Cualquier aficionado a los videojuegos que haya jugado a esta entrega habrá sido cautivado por su narrativa y por la ambientación, y estos son los aspectos que más destacan en los juegos de aventura.

Respecto a la ambientación, tengo que matizar que es de gran importancia en cualquier videojuego con ambientación histórica, pues permitirá que el jugador siente que se

traslada a la época y eso aporta la verosimilitud necesaria para crear una experiencia satisfactoria, por ello (Jiménez & Abad, 2016, p.30) dicen:

Los guionistas buscarán todo tipo de estrategias para conseguir la ambientación más adecuada conforme a su intención original. Sabe que ha de tener en cuenta la predisposición y los conocimientos que a priori puedan tener quienes vayan a consumir el resultado de la producción final, de manera que los trabajos de producción artística y figuración tienen una importancia capital en la labor de generar escenarios verosímiles situados en épocas pretéritas concretas.

Una vez hecho este matiz, volvamos a los juegos de aventura. Estos se basan en un personaje controlado por el usuario y a través de este, el jugador podrá experimentar todo lo que el juego le va a deparar. Esta tipología de videojuegos se centra en la narrativa y en el paisaje (Mugueta, 2021) para ello muchos invierten grandes cantidades de dinero para asegurarse que son fieles históricamente. La gran ventaja que ofrecen frente a los de estrategia es la capacidad inmersiva que ofrecen y la exploración que el jugador puede realizar libremente por el mapa, con ello el usuario aprenderá de un modo más relajado, ya que podrá ir fijándose en todos los escenarios que han sido creados por los desarrolladores.

La narrativa también constituye uno de los principales aspectos de los juegos de aventura, los creadores se centran en crear una serie de acontecimientos para guiar al jugador, a la par que entretenerlo. Esta narrativa puede ajustarse, más o menos, a los acontecimientos históricos, pero es fundamental para el desarrollo del juego, sin ella los juegos de aventura no podrían transcurrir y se quedarían vacíos. Si se consiguiese encontrar un videojuego con una narrativa que fuese históricamente precisa sería increíble, pues ofrecería la ambientación y jugabilidad del videojuego junto con la narración de los hechos, como si de un documental se tratase.

7.3 El rol del profesor

El profesor será el coprotagonista junto al videojuego, esto puede chocar a algunos, pues seguro que habrá gente que considera que con la inclusión de los juegos no será necesaria la presencia del docente en el aula, pero están equivocados, o al menos eso creo yo y muchos de los investigadores.

A los alumnos no se les puede poner delante de una pantalla y decirles que jueguen al juego para aprender, alguien debe ser el encargado de enseñarles a cómo utilizarlo para aprender o, por lo menos, mostrarles como jugar. Para ello es necesario que el profesor tenga un buen conocimiento del videojuego y no aprenda junto a los niños, porque eso puede provocar un desconcierto generalizado en el aula, el docente no puede delegar en el videojuego para que este haga su trabajo. Como dice (Lorca et al. 2019, citando a De Pro,2011; Sanmartí, 2010, p.73): “El docente debe actuar de mediador para que el alumnado aprenda significativamente y desarrolle los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, que forman parte de la amplia variedad de competencias que va a necesitar en el mundo que va a encontrarse”

Este papel de guía y vigilante debe ser concebido de manera natural, el profesor debe dejar que los alumnos desarrollen su partida, pero manteniendo cierto control. Esta libertad debe surgir después de la explicación del docente, el cual tiene que informar a sus alumnos como quiere que se desarrolle la sesión y si, posteriormente, tendrán que realizar una actividad para evaluar el conocimiento adquirido. Este nuevo papel lo explica (Lorca et al. 2019, p.72): “Que el profesor ponga énfasis en el aprendizaje, donde debe actuar como tutor, fomentando la autonomía del alumno, diseñando y gestionando sus propios recursos, donde la finalidad es hacer alumnos competentes y donde las TIC están integrado en el currículo”.

El profesor deberá ser quien maneje el videojuego, el que tenga un ojo puesto para vigilar que están haciendo los estudiantes, para poder ver en que se están equivocando y para corregirlo, también en esclarecer cualquier tipo de dudas que puedan surgir sobre el videojuego o los hechos históricos. Deberá ver cómo están jugando los estudiantes y hablar con ellos al respecto, es esencial que les explique los conocimientos que se enseñan en el videojuego y como aplicarlos, al final, el profesor es quien da sentido al juego en clase. (Shliakhovchuk, E., 2020)

Si el docente es novato en el mundo de los videojuegos, siempre puede buscar ayuda en compañeros de profesión, ya que muchos de ellos ya han tenido la idea de experimentar con los videojuegos y la han tratado de implementar en sus clases. En caso de no saber qué juego escoger, puede acudir a diferentes páginas webs que cuentan con análisis exhaustivos realizados por profesores. A mí me ha gustado Gtlhistory.com, esta página web cuenta en su equipo con muchos de los autores que he citado, además de colaborar con instituciones importantes como la Universitat de Barcelona. Sus análisis se dividen

en apartados: breve descripción, mecánica básica del juego, temas históricos principales, contenidos educativos estructurantes, dimensión ética de la historia, identificación del cambio y la continuidad históricos y perspectiva histórica.

8. Tres videojuegos representativos

Cuando nos adentramos en el mundo de los videojuegos hay diferentes categorías de juego, ambientación y otros muchos factores que hay que tener en cuenta, no será lo mismo enseñar a través de un juego de estrategia que en un mundo abierto. Para ello es vital que el docente conozca de primera mano el juego para poder orientar al alumno en esta nueva experiencia.

A continuación, voy a mencionar algunos de los muchos juegos que podemos encontrar en la actualidad para enseñar historia. El primero es el *Assassin's Creed*, centrado en una experiencia en primera persona en un mundo abierto que nos permitirá adentrarnos en las diferentes épocas históricas a través de diferentes personajes. Los dos siguientes son juegos de estrategia en los que el jugador podrá jugar escoger diferentes opciones para desarrollar su civilización y poder obtener la victoria, o jugar la campaña de un famoso personaje histórico.

8.1 *Assassin's Creed*

A la hora de hablar de videojuegos que sean útiles para aprender sobre historia, el primero que se le viene a la cabeza a mucha gente es el título *Assassin's Creed* desarrollado por la compañía Ubisoft. Esto se debe a un motivo, pues este posee la mejor ambientación posible para tratar de sumergir a los jugadores en un mundo que muestra con toda clase de detalles, que permiten que la experiencia sea de lo más satisfactoria. Ahora bien, hay que tener en cuenta que al final es un videojuego popular que tiene como finalidad entretener por delante de enseñar. Otro hecho relevante que hay que destacar, es que esta saga es un videojuego *open world*, lo que permite que el jugador se pueda mover libremente por el mapa diseñado por los desarrolladores del juego, hecho que es de gran importancia para poder ofrecer una experiencia inmersiva.

Comencemos introduciendo la historia principal sobre la que se fundamentan los videojuegos, esta tiene como primer protagonista a Desmond Miles, el cual se despierta dentro de un laboratorio secreto dirigido por los templarios. Aquí ya aparece el primer error histórico, pues esta entrega muestra a los Templarios como una sociedad secreta, que tiene como fin conseguir una serie de objetos con poderes sobrenaturales que utilizó

una especie anterior a los humanos. Esta orden ha conseguido desarrollar una máquina que permite al usuario vivir la vida de un antepasado, por este motivo escogieron a Desmond, pues él tiene un antepasado que formaba parte de los asesinos y gracias a eso los templarios podrán ser capaces de saber dónde escondió el objeto su antepasado.

A partir de esta primera historia se desarrollarán todas las entregas posteriores, las cuales también tendrán como punto clave la tecnología que permite experimentar las vivencias de los antepasados. A través de este recurso te permitirán jugar en diferentes épocas y países con el objetivo de derrotar a los templarios y mantener la paz mundial, ya que el objetivo de la orden es establecer la paz, pero a través del sometimiento de la humanidad a sus ideas y leyes.

La historia en esta saga de videojuegos no es lo más importante, pues como ya he mencionado anteriormente, los guionistas se toman la licencia para moldearla a su gusto para tratar de entretener a los usuarios. En el transcurso de los diferentes juegos podremos interactuar u observar la aparición de varios personajes históricos que aportan un plus extra, a pesar de que su aparición no se ciña a la veracidad histórica. Véase algunos ejemplos de estos personajes en la imagen. (tabla uno del anexo)

Pasemos ahora a analizar la ambientación histórica que se puede apreciar en el juego. Para realizar esta saga el equipo de trabajo cuenta entre sus miembros con historiadores que les asesoran en todo momento para ser lo más realista posible, muestra de este gran trabajo realizado es el *Discovery Tour* el cual ha sido premiado con tres *Games Change Awards* por su habilidad para enseñar. Este consiste, tal y como aparece en su página web:

La serie *Discovery Tour* se compone de juegos independientes que permiten a los jugadores recorrer libremente la antigua Grecia, el antiguo Egipto y la era vikinga para conocer mejor su historia y su vida cotidiana. Estudiantes, profesores, no jugadores y jugadores habituales pueden descubrir estas épocas a su propio ritmo o embarcarse en visitas guiadas e historias supervisadas por historiadores y expertos. (“Modo Descubrimiento de Ubisoft: Recursos para el profesor Ubisoft...”)

Este modo de juego, que permite investigar a nuestro propio ritmo, y que cuenta con explicación realizada por profesionales, es la clara muestra de que para utilizar este videojuego hay que apartarse de la historia y centrarse todo el trabajo realizado en los edificios, el vestuario, la música...

Una vez explicada la gran virtud de este juego hay que mostrar los peligros a los que nos podemos enfrentar cuando empleamos esta saga de videojuegos. Personalmente, creo que la mejor opción para mostrar a los alumnos es el programa ya mencionado, debido a que elimina la historia que puede provocar confusiones en el alumnado. Esta narrativa creada para entretener puede provocar que los jóvenes piensen que los hechos que se narran en la historia son ciertos, esta creencia sería un gran problema que adquiriesen estas ideas. El hecho de que puedan llegar a pensar que los templarios eran una sociedad secreta, por ejemplo, es un obstáculo al que el profesor tendría que hacer frente.

En una publicación realizada en la revista Contextos Educativos se comenta el peligro de esta manera:

A pesar de todo, como videojuego comercial que es, AC posee limitaciones evidentes como la oferta de una serie de conocimientos desestructurados y, en ocasiones, poco profundos, o la carencia de exactitud histórica plena. (Téllez e Iturriaga,2013, p.153).

Para poder ofrecer un aprendizaje correcto de los hechos históricos, el profesor debería actuar como un guía, siempre y cuando se quiera enseñar a través del videojuego, incluido el modo historia. Esta actividad centrada en completar el juego completo se centraría en mostrar a los alumnos las diferencias históricas entre el juego y la realidad, para ello el tutor debería pensar si es más conveniente que el alumno pueda jugar en su vivienda o, por el contrario, que se optase por jugar en horario escolar.

8.2 Age of Empires

La saga de videojuegos que se ha tratado anteriormente destacaba por ser un *open world* que te permitía introducirte en un mundo con una gran ambientación. Este no es el caso de la siguiente entrega, pues esta se caracteriza por ser un juego de estrategia a tiempo real, aspecto a tener en cuenta, pues produce una experiencia totalmente diferente.

Cuando me adentré en este videojuego, lo primero en lo que me fijé es en la mecánica, esto se debe a que ella ofrece un modo de juego que está centrado en planificar el crecimiento de tu imperio para poder derrotar a los enemigos. Estas partidas transcurren en una serie de mapas, ya prediseñados, en los que es importante la obtención de recursos y planificación para tratar de conseguir una ventaja lo antes posible sobre tu contrincante.

Lo que permite pensar en esta saga de videojuegos para poder enseñar historia a los alumnos es el modo historia, ya que en ella se trata de simular campañas que realizaron grandes imperios y personajes, pero con la mecánica de juego de esta tipología de videojuegos. Antes de comenzar, al jugador se le presenta el personaje que representa el imperio, por ejemplo, cuando seleccionamos a los mongoles se nos habla de Gengis Kan y se nos introduce a este personaje. Esta elección permite que al jugador una primera aproximación al personaje y aprender un poco sobre él antes de adentrarnos en el juego en sí.

Los juegos tienen un problema grande, este es que los conocimientos históricos que se transmiten son reducidos y se limitan a los pequeños textos que aparecen antes de comenzar a jugar (véase en la ilustración uno del anexo). Estos pequeños fragmentos, al menos, transmiten la información correcta y no crea confusión o induce al error al lector, como podría pasar con el *Assassin's Creed*, además pueden servir de introducción al *gameplay*⁴ y para contextualizar un poco el proceso de la narrativa del juego.

El problema que existe con esta saga de videojuegos, si es que se puede considerar problema, es el poco conocimiento que puede transmitir al jugador. Si nos centramos en transmitir conocimiento a través de este juego, contemplo dos escenarios, el primero es utilizar este juego como una primera aproximación a los hechos históricos. Esto se debe a que esta saga no transmite demasiada información y por ello se debería tratar de utilizar como medio para generar interés acerca de los hechos históricos, más que de enseñarlos. Con ello se conseguiría que el alumno realizase un esfuerzo extra, que no suele producirse cuando se le enseña a través de los libros.

El otro escenario que se podría plantear va ligado con el primero, pero con un razonamiento diferente. Si queremos utilizar el videojuego con alumnos con un mayor conocimiento de la historia podríamos pedirles que traten de ver y estudiar la fidelidad histórica del juego con los hechos acontecidos, con ello les pondríamos a prueba y les sería un desafío, pues cuestiona su nivel de conocimiento y les obliga a completar algunas lagunas de conocimiento, si es que la tuviesen.

⁴ Conjunto de acciones que puede realizar el jugador para interactuar con el videojuego o la forma en la que el propio videojuego interactúa con el mismo usuario.

8.3 Civilization

Sin alejarnos del modo de juego de estrategia, podemos encontrar a esta popular franquicia, la cual promueve una partida que se desarrollará por turnos. Civilization se enfoca en la construcción y el desarrollo de la civilización que el jugador ha escogido, desde la prehistoria hasta una edad futura. El jugador tiene como propósito liderar esta civilización y hacerla crecer, para ello tendrá que gestionar los recursos o la economía, entre otros.

El hecho de que cada usuario pueda escoger una civilización en concreto permite que este conozca más acerca de ella, este conocimiento es vital a la hora de poder sacar el máximo provecho, pues cuanto más consciente seas de las ventajas y desventajas de tu civilización más podrás avanzar.

El problema que se presenta con esta popular saga de videojuegos es el mismo que aparecía en la saga Age of Empires, este es la poca información histórica que aparece en el videojuego. Es verdad que el conocimiento de tu civilización es importante y que esto puede tener una connotación histórica, pero considero que es poco el conocimiento de que te aporta, ya que está más centrado en otros aspectos, como la gestión de tu civilización. Por este motivo creo que esta saga de videojuegos no sería muy provechosa para enseñar historia con juegos, más bien la utilizaría para que los alumnos aprendan a hacer uso de los recursos, desarrollar estrategias y a que aprendan otros aspectos.

Ahora bien, si apostamos por esta saga de videojuegos para enseñar historia, yo creo que se debería optar por actividades centradas en aprovechar el objetivo de desarrollar la civilización. Pongamos el caso que el usuario ha seleccionado al imperio romano, pues en este caso se trataría de que el alumno desarrollará su civilización centrándose en las fortalezas de este imperio, como la estrategia militar.

9. Mi propuesta de videojuego

Lo primero que quiero decir es que esto es solo una propuesta, no una idea desarrollada, sirve para ilustrar como creo que debería ser un videojuego, para ello no tendré ninguna limitación, ya que es meramente ficticio y la motivación es dar mi opinión sin limitaciones como la económica. Respecto a esta propuesta de videojuego histórico, he podido leer proyectos anteriores, como el realizado por la Fundación Universitaria Konrad Lorenz en Colombia, relacionado con la batalla del puente de Boyacá y sus antecedentes.

Los videojuegos cada vez tienen un papel más importante en nuestro tiempo, actualmente se destinan más fondos al desarrollo de estos que a la industria del cine, por ejemplo. Sé que el primer impedimento es el presupuesto, desarrollar una entrega como el *Red Dead Redemption* cuesta cien millones de dólares o, para un juego más indie como *Shovel Knight*, fueron necesarios un millón cuatrocientos mil dólares. Por suerte existen alternativas que han necesitado poca inversión y han sido un éxito como *Undertale*, pero al tener menos inversión no contará con todo lo que ofrecen los juegos de grandes estudios, como un equipo encargado de que sea fiel a la historia.

Para hacer un análisis estructurado de los principales aspectos a tener en cuenta para desarrollar un videojuego me he basado en dos libros: *Kit de Supervivencia para el Diseñador de Videojuegos: Una Introducción Accesible a la Teoría del Diseño y Desarrollo de Videojuegos* y en *El viaje de un jugador*. Estas dos obras me ayudarán a realizar esta propuesta ficticia, de la primera he escogido un fragmento del libro donde propone un documento de diseño de videojuego, aunque he omitido algunos puntos. (véase en las ilustraciones número dos y tres del anexo)

9.1 Historia

Lo primero que se debería tener claro es la historia, en mi caso, como es un videojuego histórico, esta debe ser la principal preocupación. En las clases de historia que se imparten en bachillerato en Cataluña los siglos más tratados son el diecinueve y veinte, por ese motivo creo que sería conveniente seleccionar cualquiera de estos dos siglos para comenzar, cojamos el siglo veinte para comenzar. Una vez escogido el periodo es conveniente pensar en que suceso histórico queremos basar la aventura, a mí me gusta la guerra civil y, además, es uno de los temas estrella del temario en segundo de bachillerato.

En concreto lo situaré en el año 1935 y posteriores, porque considero que es más importante que los alumnos aprendan el cómo y por qué se produjo la guerra, y no en el desarrollo. Los diferentes escenarios que aparecerán en el título se repartirán entre Barcelona y Madrid, aunque no descartaría incluir otros lugares de la geografía española.

A continuación, tenemos que escoger los personajes que protagonizaran el videojuego, al ser la guerra civil, lo lógico es pensar en los cabecillas del alzamiento y en los diferentes líderes políticos, pero esto es en el supuesto que lo queramos orientar a lo político y no a la acción. Por gustos personales, yo apostaría por una mezcla entre los dos, esto me conduce a la idea de introducir un personaje ficticio como en el *Assassin's Creed*, este personaje sería el protagonista e interactuaría con los líderes políticos de la república como aliados y tendría como antagonistas a los responsables del alzamiento. En la imagen (número cuatro del anexo) podemos ver un ejemplo de este personaje creado a través de una IA, para servir de modelo, aunque no es muy fiel, pues la inteligencia artificial no ofrece exactitud histórica.

El desarrollo de la historia es transcendental, en este supuesto ficticio creo conveniente que el personaje fuese un miembro del ejército, con ya cierto rango, que pudiese observar cómo se está tramando el alzamiento, a través de sus ojos podríamos observar la afinidad y las conversaciones entre los altos rangos. Más adelante, por motivos ideológicos, informaría a altos cargos del ejército que no le harían caso y este se vería obligado a tratar de contactar con los líderes políticos republicanos. La idea es que, aunque este personaje sea el protagonista, no interactúe demasiado con los personajes para no tener que inventar una historia ficticia, su papel sería más de observador, también se hablaría con la gente de la época y de diferentes clases sociales para que el jugador tenga una visión completa. Si se apostase por él como claro protagonista, el juego acabaría siendo como el *Assassin's Creed*, tendría cierta verosimilitud, pero habría aspectos que podrían inducir al error al usuario.

El videojuego concluirá en el campo de batalla, se llegará a esta situación tras los fallidos intentos, por parte del protagonista, de advertir a los republicanos. En el transcurso se habrá enfrentado a militares que conocerán que está tratando de avisar a los políticos del otro bando, habrá experimentado las divergencias entre los partidos españoles y la inestabilidad de la época.

9.2 Mecánicas

En los apartados anteriores he tratado de ilustrar la importancia de las mecánicas en los videojuegos, por ese motivo hay que hablar de ellas en mi propuesta de videojuego, por el papel que tendrán y como ayudarán en el aprendizaje.

Lo más importante en mi propuesta de videojuego es la historia, por ello hay que darle más protagonismo, pero las mecánicas deben servir para impulsarlo, como dice Yahiro (2020, p.5):

La idea inicial de un videojuego está formada por unas mecánicas y una historia o pretexto. Las mecánicas y la historia deben complementarse. La historia tiene que servir para explorar las mecánicas, y las mecánicas tienen que servir para explorar la historia. Esta relación puede originarse de dos formas. O bien se comienza con unas mecánicas que se cubren posteriormente con una historia que les da un pretexto, o bien se comienza con una historia a la que posteriormente se añaden unas mecánicas que la hacen interactiva.

Las mecánicas que, a mi entender, son más convenientes para esta idea, son las más comunes de cualquier juego de acción y de aventura, pero suprimiendo las partes inverosímiles, como saltar por las paredes. Si jugamos a un juego de aventuras, muchas veces hay saltos y elementos que no son creíbles, pues yo abogo por apostar por esa fluidez de movimientos que ofrecen los juegos en los que controlas a los personajes quitando los saltos y peleas, o reduciéndolas a las partes necesarias, como sería una persecución.

El juego se centraría más en espiar o conversar con las diferentes personas que aparezcan a lo largo de la historia, pero sin descartar algunas partes de violencia para entretener a la audiencia. Estas mecánicas basadas en la interacción se podrían realizar gracias a cinemáticas o a diálogos con los diferentes NPCs ⁵, estas conversaciones permitirán que el jugador sepa lo que piensan de los acontecimientos, gracias a esto se tratará de transmitir información relevante de la época.

En cuanto a los niveles, la idea es que el juego no presente muchas complicaciones, ya que mi intención es que sea más contemplativo e interactivo que difícil. Creo que si el

⁵ Non playable Carácter, hace referencia a los personajes no jugables que aparecen en los videojuegos.

juego supone un reto demasiado grande y el jugador no consigue prosperar, provocará en él un rechazo hacia el videojuego.

9.3 Estética y aspectos técnicos

No me voy a explayar demasiado en estos aspectos porque no tienen demasiada relevancia con la parte de aprendizaje, ya que no es necesario hablar de la ambientación porque creo que es lógico pensar que el título intentaría recrear los escenarios de la época de la mejor manera posible.

Este juego sería de aventura, en concreto, un *open world*. Con ello busco dotar al jugador de la mayor libertad posible para explorar el mundo y hablar con los personajes que aparezcan para que vean la ambientación y sus impresiones. Los modos de juego se reducirían a uno, pues se busca guiar al jugador a través de la historia y por ese motivo no es necesario diferentes modos de juego, aunque podría existir un modo de juego online para que los alumnos pudiesen hacer *role play*⁶, pero esto supondría demasiado esfuerzo.

El estilo estético tendría aire tétrico, apagado para hacer presagiar al jugador el conflicto y la tensión, puede que la elección de una paleta oscura no sea atractiva, pero es necesaria para que entiendan desde el principio que no fue una época fácil, se puede ver en el anexo (ilustración número cinco del anexo). De las interfaces y efectos de sonido no creo que sea necesario hablar de ellos, aunque sería importante que estos fuesen atractivos (interfaz) y que fuesen fieles a la música de la época.

Por último, este juego estaría disponible para ordenador, ya que es lo más fácil de encontrar en las escuelas, aunque también podría lanzarse para videoconsolas para tratar de alcanzar el mayor público posible, además de ser muy comunes encontrarlas en los hogares de las familias españolas.

⁶ Modo de juego que consiste en interpretar un papel, traducido a juego de rol.

10. Conclusiones

A lo largo de este escrito he tratado de responder a la cuestión ¿son buenos los videojuegos para enseñar historia? Para ello he dividido el trabajo en diferentes apartados porque consideraba que había cuestiones, siempre relacionadas con el late motiv del trabajo, que debían ser resueltas debido a que influenciaban en la duda principal.

En el primer apartado he hablado sobre la dificultad que supone enseñar hechos históricos a los alumnos, para ello he enumerado algunos de los factores que causaban esta complicación. Tras leer y reflexionar acerca de este tema he podido constatar que la asignatura de historia representa un reto intelectual que muchos alumnos no están dispuestos a asumir, también creo que a muchos de los alumnos solamente les interesa los resultados académicos y por ese motivo se limitan a memorizar.

A continuación, he tratado los diferentes experimentos ya realizados por profesionales del sector de la docencia. Yo me planteé hablar del tema gracias a que leí acerca del campus organizado por el profesor Mugueta, creía que en ese estudio se hablarían maravillas de los videojuegos y de cuan útiles pueden ser para tratar de enseñar acerca de los acontecimientos históricos, pero para mi sorpresa, no fue del todo así. En el trabajo que publicó mostró cierta satisfacción con los resultados obtenidos, pero también remarcó las limitaciones de los juegos y como no acaban de ayudar a los alumnos en ciertos aspectos, como la capacidad de expresar los hechos de manera coherente. En cambio, en los otros experimentos realizados se mostró una gran satisfacción generalizada que me hizo pensar que efectivamente los videojuegos son buenos para enseñar historia, por ese motivo pensé que debería tratar entrar en profundidad en las ventajas y desventajas que ofrecen.

En cuanto a las desventajas no pude apreciar muchas, además que añadí algunas que no mencionaban los expertos, como la adicción. En cambio, sí que hay muchas ventajas que hacen que la idea de implementar los videojuegos en el aula pueda ser concebida como buena. Por ejemplo, su capacidad de motivar a alumnos es increíble, aunque creo que el mayor beneficio que puede ofrecer es la capacidad para aprender la causalidad histórica. La dificultad de enseñar el pasado es considerable, y más, saber cómo se han originado y como han afectado, por este motivo creo que el jugador puede aprender como las diferentes acciones que toma pueden afectar a la evolución de la partida.

En los aspectos a tener en cuenta he tratado de mostrar que hay que considerar a la hora de escoger un juego, pero lo más importante, en mi opinión, es el nuevo rol que tiene el profesor en el aula con la implementación de los videojuegos. El docente siempre será clave para enseñar a los alumnos, él es quien tiene que orientar la clase, dar indicaciones o corregir hechos que en el juego sean inexactos o erróneos. El maestro es quien controlará la evolución de la actividad y mantendrá a los alumnos por el buen camino, no hay que olvidar que los videojuegos no son un sustituto, sino una herramienta.

En cuanto a los videojuegos que he comentado, seguramente no serán los más completos o los más educativos, pero son los que yo he podido jugar y con los que siento que tengo suficiente conocimiento para poder realizar una reflexión. A lo largo del trabajo, los diferentes autores han optado por otros juegos, sin embargo, creo que es mejor para el desarrollo de este trabajo poder mostrar mi punto de vista de estos títulos.

Todo lo comentado previamente sirve como prelude para mostrar como creo que debería ser un videojuego de historia, aquí me he arriesgado y he optado por un juego que contradice a los autores que abogan por los de estrategia, mientras que yo he optado por uno de aventura. Esta decisión se debe a que creo que hay que apostar por la experiencia por encima del aprendizaje, en algunos casos, esto se debe a una concepción negativa de los estudiantes de hoy en día. No creo que la generación actual esté menos capacitada, pero sí creo que tienen menos capacidad de concentración, por eso pienso que un juego que les da *inputs* constantes puede ser más beneficioso, así trataré de mantenerlos entretenidos para que no se desconcentren y pierdan interés. Además, estos juegos ofrecen una mayor capacidad de ambientación que permite que los jugadores se sientan como en la época, aunque pierden un poco la relación de causalidad al no ser el usuario quien controla el desarrollo de la historia.

Este modelo de videojuego lo sitúo en el prelude de la guerra civil por una simple razón y es que es el tema estrella de la selectividad, año tras año se pregunta sobre este acontecimiento histórico y considero que lo más importante es ayudar al alumno, aunque también se podría escoger otro suceso.

Tras haber expuesto una conclusión de los diferentes apartados del trabajo, creo que es el momento de responder a la pregunta: ¿son los videojuegos buenos para aprender historia? La respuesta a esta duda creo que ha quedado resuelta, pero por si alguien tiene alguna duda, mi opinión es un sí rotundo, los videojuegos son buenos para aprender historia. He

llegado a esta conclusión tras analizar las ventajas y desventajas, junto con los experimentos ya realizados, por ese motivo respondo con esta rotundidad.

Se ha podido probar que el uso de los videojuegos ayuda a los estudiantes a adquirir conocimientos que no son sencillos de aprender, también les aporta una motivación que no suele aparecer cuando hablamos de la asignatura de historia. El uso de esta tecnología supondría un paso adelante y romper con la enseñanza tradicional, se busca que el alumno tenga un mayor protagonismo en el aula y no sea una figura pasiva que atiende durante el tiempo que dura la lección. Este cambio de dinámica puede que asuste a algún profesor que no está dispuesto a afrontar los cambios, pero creo que las ventajas que ofrece el uso de los videojuegos para la enseñanza de la historia son suficientes para replantearse su posición inmovilista.

En este trabajo me he dedicado a recoger información sobre pruebas ya realizadas y a dar mi opinión, pero creo que esto es solo el principio, no estoy seguro si la gente es consciente de los cambios tecnológicos que se avecinan y que provocarán un gran cambio. Puede ser que en un futuro cercano todo sobre lo que he hablado quede anticuado ante el progreso de la tecnología, puede que la aparición de las gafas de realidad virtual cambie el modo en el que se conciben los juegos históricos o que aparezca otra nueva herramienta, pero lo que quiero decir es que hay que buscar métodos para mejorar la enseñanza de la historia, ahora los videojuegos parecen un gran complemento, aunque puede que en un futuro aparezca otro. Por esta razón creo que la misión de los docentes es ir de la mano con el progreso para que sea más sencillo enseñar la asignatura de historia.

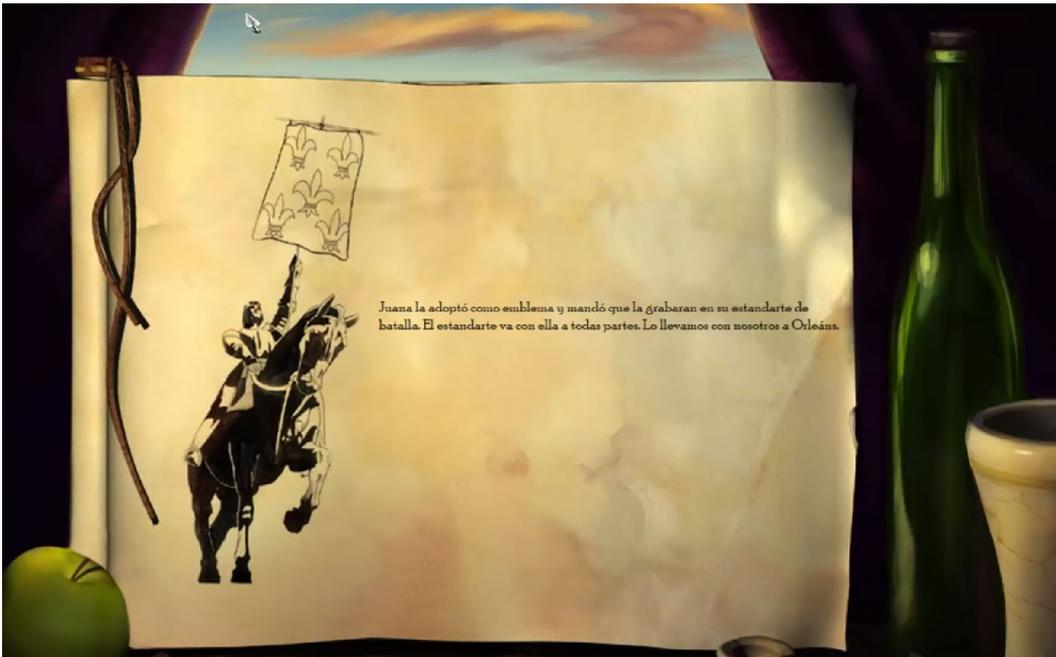
11. Anexo

Tabla 1, Épocas, personajes históricos y ciudades recreadas en cada entrega del AC

Entrega	Periodo	Años	Personajes históricos	Ciudades/Regiones
AC	Tercera cruzada	1191	Al Mualim, líder <i>Hassassins</i> Ricardo Corazón de León Roberto de Sablé, templario Garnier de Nablús, hospitalario Guillermo de Monferrato Ibn Jubayr, cartógrafo andalusí Ibn Shaddad, biógrafo de Saladino	Masyaf Jerusalén Damasco Acre
ACII	Renacimiento	1499	Leonardo Davinci Nicolás Maquiavelo Catalina Sforza Lorenzo de Medici Papa Alejandro VI	Venecia Florencia Roma Forli San Gimignano
AC BRO	Renacimiento	1499	Leonardo Davinci Nicolás Maquiavelo César Borgia Lucrecia Borgia Alejandro VI	Roma Nápoles Navarra
AC REV	Renacimiento	1511	Piri Reis Solimán el Magnífico Príncipe Ahmet	Estambul Capadocia
ACIII	Revolución americana	1753-83	Charles Lee George Washington Thomas Jefferson Samuel Adams	Boston Nueva York Filadelfia Zona fronteriza Lexington Concordia Charlestown Mar Caribe
AC BLO	Cruzadas	1192	Armand Bouchart	Chipre
AC DIS	Renacimiento	1490	Cristóbal Colón Torquemada Luis Santángel Isabel la Católica	Zaragoza Barcelona Granada
AC IV	Siglo XVIII	1717	Barbanegra Jack "Calicó" Rackham Benjamin Hornigold	La Habana Kingston Nassau

Fuente: Téllez Alarcia, D. & Iturriaga Barco, D. (2013) Videojuegos y aprendizaje de la historia: La saga Assassin's Creed. Contextos educativos, (17), p.149

Ilustración 1, Muestra del juego Age of Civilizations II



Fuente: Youtube

Ilustración 2, Personaje ficticio del videojuego



Fuente: Leonardo.AI

Ilustración 3, Documento de diseño de juego

2.2. Documento de diseño de juego

El documento de diseño es un documento extenso que contiene las características del videojuego y una descripción detallada de estas. Junto con el gestor de tareas seleccionado, el documento de diseño será la herramienta que guíe a los desarrolladores a lo largo del proceso de producción. El documento de diseño puede ser modificado durante la implementación del juego. En este caso, todos los desarrolladores afectados deben ser informados de su modificación. La estructura del documento de diseño variará dependiendo del tipo de juego que estemos desarrollando. En las siguientes líneas se presenta una lista con los principales elementos del documento de diseño.

1. Relación entre las mecánicas y la historia. Debe ser concisa. Por ejemplo: "Juego de plataformas 2D de desplazamiento lateral en el que un fontanero trata de rescatar a una princesa."
2. Descripción breve del juego. Pequeño párrafo que describa las mecánicas y la historia con poca profundidad.
3. Historia.
 - 3.1. Descripción de los personajes y relación entre estos.
 - 3.2. Descripción del mundo.
 - 3.3. Situación inicial de la historia.
 - 3.4. Desarrollo y final de la historia.

Fuente: *Kit de Supervivencia para el Diseñador de Videojuegos: Una introducción accesible a la teoría del diseño y desarrollo de los videojuegos*. Libro de Kochiyo Yahiro

Ilustración 4, Documento del diseño de juego

4. Mecánicas.
 - 4.1. Comportamiento detallado de todos los personajes no controlables y de otras entidades que cambian de estado.
 - 4.2. Descripción de las habilidades de los personajes controlables y progresión en la que estas se introducirán a lo largo del juego.
 - 4.3. Lista de todos los objetos y sus características.
 - 4.4. Distribución de los niveles o escenarios y componentes de estos. Debe incluir bocetos.
 - 4.5. Otras mecánicas como por ejemplo las condiciones de derrota o victoria.
5. Estética.
 - 5.1. Géneros.
 - 5.2. Modos de juego.
 - 5.3. Razones por las que el juego atraerá a los jugadores. Este aspecto se describirá extensamente en el apartado de estética.
 - 5.4. Descripción del estilo artístico. Debe incluir imágenes.
 - 5.5. Descripción de las interfaces y los menús. Debe incluir bocetos.
 - 5.6. Descripción de los efectos de sonido y del estilo de la música.
6. Aspectos técnicos.
 - 6.1. Plataformas soportadas, sistemas operativos y requisitos de *hardware* mínimos y recomendados.
 - 6.2. Herramientas, programas y motor a utilizar en la implementación.
7. *Marketing*.
 - 7.1. Público objetivo.
 - 7.2. Estrategia de monetización.
 - 7.3. Localización e idiomas.
 - 7.4. Posibles títulos.
 - 7.5. Plan de *marketing*.
8. Plan de desarrollo y presupuesto.

Fuente: *Kit de Supervivencia para el Diseñador de Videojuegos: Una introducción accesible a la teoría del diseño y desarrollo de los videojuegos*. Libro de Kochiyo Yahiro

Ilustración 5, montaje para mostrar estética



Fuente: Leonardo.AI

12. Bibliografía

- Academia Play. (2020). ¿Es posible aprender Historia con videojuegos? [YouTube Video]. In *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=H96Q-ILzjE&ab_channel=AcademiaPlay
- Alejandro Lorca Marín,A. , María Cuenca López,J. , Vázquez Bernal,B. , José Delgado Algarra,E. (2019). *Concepciones de los docentes sobre el tratamiento de las competencias a través de los videojuegos en el aula de ciencias*. UTE. Revista de Ciències de l'Educació. (pp.71-87)
- Arcila Ibagué, D., Pineda Vásquez, Z., Bacca-Acosta, J., y Avila-Garzon, C. (2022). Diseño y desarrollo de un videojuego como herramienta didáctica para aprender o recordar hechos históricos. In E. Serna (Ed.) *Revolución Educativa en la Nueva Era* (Volumen II. Pp 628-642) Instituto Antioqueño de Investigación.
- Ayén Sánchez, F. (2010). “*Aprender Historia con el juego Age of Empires*” (Reseña), Proyecto Clio 36.
- Ayén Sánchez, F. (2018) Los videojuegos en la didáctica de la historia. *BITS Revista de la asociación Espiral, educación y tecnología*
- Darryn Bonthuys. (2012, 4 de octubre). *Critical Hit*. Critical Hit. <https://www.criticalhit.net/gaming/assassins-creed-3-will-be-a-history-lesson/>
- Emerging Technology. (2018, 24 de mayo) *Videojuegos, la nueva gran herramienta para aprender historia*. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.es/s/10238/videojuegos-la-nueva-gran-herramienta-para-aprender-historia>
- Favelevic, I. (2012, 10 de noviembre). Assassin’s Creed 3 Review: New world, old problems. - *Blast Magazine*. <https://blastmagazine.com/2012/11/10/assassins-creed-3-review-new-world-old-problems/>
- Kochiyo, Y. (2020). *Kit de Supervivencia para el Diseñador de Videojuegos: Una introducción accesible a la teoría del diseño y desarrollo de los videojuegos*.

- Manuel Martínez Soto, J. Egea Vivancos, A y Arias Ferrer, L. (2018) Evaluación de un videojuego educativo de contenido histórico. La opinión de los estudiantes. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 17(1), 61-75.
- *Modo Descubrimiento de Ubisoft: Recursos para el profesor Ubisoft (Reino Unido)*. (2019). Ubisoft.com; Ubisoft.com. <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/discovery-tour>
- Mugueta, I. & Jiménez, J. & Rodríguez, G.(Coords) (2016). Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico. Colección Historia y Videojuegos (nº 2) Murcia: Compobell, S.L.
- Mugueta, Iñigo. (2018). Campus escolar “Historia y videojuegos”: Diseño, resultados y conclusiones. *Clío History and teaching*,43,9-25.
- Prats, J. (2000) Dificultades para la enseñanza de la historia en la educación secundaria: reflexiones ante la situación española. *Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales*, 5, 71-98.
- Rodríguez Rodríguez, J., López Gómez, S. (Coords) (2021) *Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos socio comunitarios*. Octaedro
- Sauco, A. & Lozano, E. (2021). *El viaje del Jugador: Guía de Diseño de Videojuegos*.
- Soriano, D. (2018, 20 de febrero). *Discovery Tour by Assassin’s Creed y el valor del videojuego como recurso educativo*. IGN España; IGN España. <https://es.ign.com/assassins-creed-origins/129721/feature/discovery-tour-by-assassins-creed-y-el-valor-del-videojuego-como-recurso-educativo>
- Téllez Alarcia, D. & Iturriaga Barco, D. (2013)) Videojuegos y aprendizaje de la historia: La saga *Assassin’s Creed*. *Contextos educativos*, (17), 145-155).