



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

Los videojuegos como herramienta para la enseñanza de la
Historia en el aula: Análisis de la saga Europa Universalis

Video games as teaching tools for History in the classroom:
Analysis with the Europa Universalis saga

Autor

Alexis J. Júlvez Monjón

Director

Pilar Rivero Gracia

Facultad de Educación
Máster en Profesorado de Secundaria
2019/2020

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. CONTEXTUALIZACIÓN.....	4
3.LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.....	6
4. POTENCIALIDADES DIDÁCTICAS DEL VIDEOJUEGO EUROPA UNIVERSALIS IV.....	9
4.1. Descripción del videojuego Europa Universalis IV.....	9
4.2. El videojuego Europa Universalis IV como instrumento para la adquisición de los contenidos curriculares.....	10
4.3. Aportación del videojuego Europa Universalis IV al desarrollo del pensamiento histórico.....	14
5. EXPERIENCIAS DIDÁCTICAS EN EL AULA CON LOS VIDEOJUEGOS DE LA SAGA EUROPA UNIVERSALIS.....	18
6. CONCLUSIONES.....	23
7. ANEXOS.....	25
8. BIBLIOGRAFÍA.....	26

1.INTRODUCCIÓN

El videojuego es un elemento que desde hace tres décadas acompaña a los más jóvenes en su vida diaria y emplean gran parte de su tiempo en ellos. En 2019 la industria del videojuego en España facturó 1.479 millones de euros, consolidando a nuestro país como uno de los 10 principales mercados mundiales del sector. Esto ha llevado a que la ministra de Asuntos Económicos y Transformación Digital, Nadia Calviño, haya resaltado la importancia del videojuego, considerándolo como “un sector prioritario de la economía digital, dado su carácter creativo e intensivo en conocimiento y tecnología” (AEVI, 2020)¹.

Desde el ámbito docente no se puede ignorar esta realidad y menos cuando nadie discute el valor educativo de los juegos (Gros, 2000). En una sociedad en la que los nuevos medios audiovisuales bombardean de información a los estudiantes, las actividades de aprendizaje tradicionales les parecen lentas y poco interesantes, por esta razón Francisco Ayén aboga por actualizar la metodología de aprendizaje mediante la inclusión de los videojuegos de corte histórico por las ventajas que ofrecen; la motivación que puede generar en el alumnado y la posibilidad de realizar la actividad fuera del aula sin restar tiempo para la programación oficial (Ayén Sánchez, 2010). El objetivo de este trabajo es destacar el valor del videojuego de estrategia como un instrumento para la enseñanza de la historia en el aula teniendo en cuenta las ventajas e inconvenientes que puede tener el hecho de realizar actividades con videojuegos.

Dentro de los videojuegos de estrategia histórica se encuentra la saga Europa Universalis, compuesta por cuatro juegos desarrollados por la compañía sueca Paradox Interactive². Hemos elegido esta saga como tema central de este trabajo debido a que este tipo de juegos, sobre todo la última entrega de la saga (Europa Universalis IV), dado que este último tiene un gran potencial para el aprendizaje de la Historia y para potenciar algunas ideas clave de la enseñanza de las Ciencias Sociales, como el espacio y el tiempo histórico, la casualidad histórica, la empatía histórica o la historia contrafactual (Manel Moll, 2015).

¹ Asociación Española de Videojuegos

² <https://www.paradoxplaza.com/>

2.CONTEXTUALIZACIÓN

Una de las principales dificultades en la enseñanza clásica de la Historia, se presenta en el momento de la adquisición del conocimiento. El alumnado tiende a recopilar datos y conceptos de forma inconexa que le impiden crear una visión de contexto de los procesos históricos ya que se considera que para aprender historia hay que memorizar. De este modo, el alumno concibe la historia como “una materia que no necesita ser comprendida sino memorizada”³.(Prats, 2001;36).

En la actualidad, dentro del ámbito educativo se está fomentando el uso de nuevas metodologías de aprendizaje. Entre estas destaca la metodología basada en el juego, dado que se concibe el juego como una forma natural de aprendizaje para los seres humanos. En las investigaciones que se han realizado sobre esta cuestión se ha concluido que los juegos tienen un potencial educativo importante (Gros, 2000).

Además, hay que tener en cuenta que a día de hoy contamos con numerosos recursos digitales, las denominadas Tecnologías de la Información y la Comunicación o TIC, cuya aplicación en el ámbito escolar ha generado cambios dentro del aula. Ahora es más común encontrar clases equipadas con ordenadores, mesas tecnológicas y elementos digitales surgidos en los últimos años fruto de la evolución (Jiménez-Palacios, Cuenca López, 2015). Gracias a la combinación entre tecnología digital y educación aparecieron las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento o TAC, que posibilitarán el aprendizaje en red, de manera colaborativa con el apoyo y gracias a la ayuda de las TIC (Muñoz, 2008).

Es en este contexto en el que surgen los videojuegos como un instrumento de aprendizaje. A su vez se mantiene un viejo dilema entre quienes defienden la utilización de los videojuegos y otras tecnologías como un nuevo instrumento al servicio de la educación y quienes solamente ven en ellos peligros y amenazas para los menores (Etxebarria, 2008); otro factor a tener en cuenta es que los videojuegos han sido denostados por los medios de comunicación por su carácter lúdico y eso ha convertido en un reto el hecho de introducirlos en el aula (Revuelta y Guerra, 2012).

Las enormes posibilidades educativas de los juegos de simulación son defendidas por muchos autores a nivel internacional, entre ellos por los estudiosos franceses Le Diberdier

³ Socialmente se acepta el hecho de que saber historia sirve para conocer datos y efemérides.

(1998), quienes consideran que estos juegos serán reconocidos y utilizados en un futuro próximo como grandes instrumentos de conocimiento; en el mismo sentido se manifiestan sus compatriotas Esther-Gabriel (1994), Perriault (1996) y Lefrance (1995). En Estados Unidos cabe destacar los estudios para demostrar que los videojuegos son útiles para el desarrollo de destrezas desarrollados por el Departamento de Psicología de la Universidad de California. Algunos de ellos se publicaron en el nº 15 de la revista *Journal of Applied Developmental Psychology* (Enero-Marzo de 1994) y otros fueron publicados como capítulos del libro *Interacting with video: Advances in applied developmental psychology*, editado en 1996 (Pindado, 2005, pp. 57-58). Por su parte James Paul Gee en su libro *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo* (2004), relaciona una lista de 36 principios o formas de aprender de un videojuego. Paul Gee, lingüista que trabaja en el ámbito de los “New Literacy Studies” (estudios de nuevos alfabetismos), rompe en su libro con muchas de las ideas negativas estereotipadas que tenemos la mayoría de adultos sobre los videojuegos⁴ (Gil Juárez, 2013; 86)

En España, ya en 1989 F. Ballenilla defendía el uso de los juegos de simulación como herramienta didáctica (Ballenilla, 1989) sin embargo, algunos autores españoles destacados en la utilización de los videojuegos en el aula son, José María Cuenca López (Cuenca López, 2006) y Begoña Gros (Gros, 2000, 2002 y 2008) ya que siempre se ha posicionado a favor de utilizar los videojuegos en el aula por las posibilidades que ofrecen en la labor educativa.

Desde la neurociencia también se justifica el uso de los videojuegos en el aula debido a que las sucesivas investigaciones han dado como resultado que el sistema de recompensa del cerebro sólo funciona frente a estímulos inesperados, que no son predecibles. Dentro del diseño de videojuegos, la creación de recompensas es uno de los aspectos fundamentales de la jugabilidad y que sea inmersivo (Jaramillo y Castellón, 2012), de este modo permiten el aprendizaje por descubrimiento, lo que libera dopamina en el cerebro y consolida la memoria relacional, siendo los sujetos más propensos a recordar y entender los nuevos aprendizajes por el hecho de haberlos conseguido por sí mismos (Sánchez i Peris y Ros, 2017).

⁴ En el citado libro, el autor afirma que aprendiendo a jugar videojuegos los niños y niñas aprenden un nuevo alfabetismo, un nuevo ámbito semiótico paralelo al de la letra impresa. Y lo aprenden de forma activa y favoreciendo un aprendizaje crítico, dado que les obliga a pensar sobre su estrategia, es decir, sobre su propio proceso de pensamiento (metacognición).

Es necesario tener en cuenta también el atractivo que tienen los videojuegos para los niños y, sobre todo, los adolescentes. Frente a la escuela, los videojuegos llevan implícitos una serie de elementos que predisponen a los niños y adolescentes a jugarlos: su carácter lúdico, la existencia de retos a superar y objetivos a lograr, el hecho de competir con otros compañeros, la existencia de incentivos que hacen que los niños sigan jugando, acrecienta su autoestima, el jugador puede marcarse su propio ritmo y proyectar sus fantasías e ilusiones sobre el videojuego. Jugar a videojuegos forma parte del tiempo de ocio, por lo tanto, es algo que se realiza de forma voluntaria y que requiere una cierta predisposición a ello. No ocurre lo mismo en la escuela ya que su asistencia es obligatoria, por lo que es percibida por los niños como un elemento rutinario y aburrido. (Pindado, 2005)

3. LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Los estudios que desarrollan videojuegos utilizan la Historia como inspiración, o como elementos estéticos originales que puedan atraer a los compradores, pero en general hay que reconocer que los desarrolladores no suelen vender los juegos como elementos didácticos. Algo que no quita para que algunos puedan ser utilizados como herramientas en el aula (Molina de Dios, Morey, Manera, López Nadal y Seguí (eds. Lit.), 2018). en momentos o períodos históricos muy determinados donde se desarrollan simulaciones de los procesos históricos, lo que hace que sean muy atractivos tanto para docentes como para los alumnos.

Los videojuegos de simulación de carácter histórico son los juegos más comunes en relación a la tipología aquí propuesta, siendo también de los más vendidos dentro del difícil mercado informático en general. Estos juegos se centran en un periodo histórico determinado o en varios de ellos, pudiéndose desarrollar en ocasiones una simulación del proceso de evolución histórica, componente que los hace mucho más complejos (Cuenca López, 2006).

Asimismo, los elementos patrimoniales, fundamentalmente de corte monumental, son los que proporcionan el marco histórico y fundamentan las claves para identificar y diferenciar los diferentes periodos históricos en los que se puedan situar los jugadores. Los jugadores toman el rol de un gobernante que debe dirigir una civilización o el de un investigador que tiene que resolver un enigma en un determinado momento histórico. Para ello, el alumno debería utilizar e interpretar

diferentes recursos e instrumentos (mapas, imágenes, gráficos, líneas temporales...) que se convertirán en fundamentales para superar el juego (Cuenca López, 2006; Gherab y Luna, 2018).

Son precisamente los juegos de estrategia los que, en palabras de Antonio José Rodríguez Hernández, José Antonio Vígara Zafra y Jesús López Díaz, mayor potencialidad tienen para la historia al mostrarnos una imagen global del pasado en la que se debe representar la sociedad, la economía o lo político, algo que puede hacernos reflexionar sobre la estructuración de procesos históricos complejos, su desarrollo y evolución en un marco temporal amplio (Molina de Dios et al. 2018: 677).

En este tipo de juegos la mecánica es similar: tener el control de un reino o un Estado para tomar decisiones que repercutirán sobremanera en el desarrollo del juego, por esta razón, desde el ámbito docente se está fomentando cada vez más el uso de esta herramienta a fin de promover nuevas experiencias de aprendizaje para los estudiantes, en las que tenga un rol activo y reflexivo en la producción de conocimientos históricos, a través de un método de aprendizaje inmersivo y de pensamiento situado; el aprendizaje colaborativo gracias a la formación de equipos, la resolución de problemas, realizar un análisis crítico de los diferentes procesos históricos y romper con la concepción lineal de las formas tradicionales de la enseñanza de la Historia así como también el uso de fuentes adecuadas para llevar a cabo ese análisis (Irigaray y Luna, 2014).

En lo que respecta a la utilidad de los juegos de simulación histórica para el aprendizaje de la Historia se puede decir que cuando el alumno juega recreando la Historia, se implica y se sumerge en ella, toma decisiones, utiliza la imaginación histórica, trata de empatizar y ponerse en el papel de un personaje histórico al igual que un historiador. De este modo, el alumno se presenta como un actor de la Historia y no como un mero espectador. La simulación puede servir para desarrollar competencias cognitivas de alto nivel gracias a la interrelación de factores como la economía, la política, las mentalidades, etc. ya que permite simular, pensar, predecir, y, en definitiva, desarrollar reflexiones de un nivel cognitivo complejo. Este tipo de videojuegos fomentan el acercamiento a la Historia por parte de los adolescentes, lo cual permite a los docentes construir la Historia desde un planteamiento crítico y, además, contribuyen a la alfabetización digital de los alumnos (Jiménez y Mugueta, 2019, pp. 16-19).

Los videojuegos como los creados por Paradox Development Studio pueden simular sistemas complejos que intentan explicar y representar períodos específicos de la historia y la capacidad de alterar y ser parte de esta simulación refuerza el interés del jugador por la materia. Gracias a las simulaciones históricas, el estudiante obtiene una perspectiva mucho más clara y una imagen objetiva de cómo funcionaron las cosas en ese período, al mismo tiempo que les proporciona un contexto en el que situar los eventos que ocurrieron a lo largo de la historia mundial. (Días, 2020). Diogo Días pone como ejemplo Portugal en el videojuego EU4, país aliado de Inglaterra debido a la firma de un tratado anterior entre ambos. El estudiante tiene la opción de mantener esta alianza a costa de verse arrastrado a guerras que Inglaterra podría tener o romper la alianza y crear una perspectiva diferente sobre el tema. El profesor podría usar este ejemplo para explicar mejor la amistad entre Portugal e Inglaterra y su historia como una de las alianzas más antiguas del mundo. (Días, 2020, pág. 12)

Cabe destacar también el hecho de que los videojuegos pueden ser de utilidad para la comprensión de los conceptos geográficos y para demostrarlo, los docentes de la Universidad de Murcia María Isabel Vera Muñoz y Manuel-R. Cabeza Garrote llevaron a cabo una experiencia con el videojuego *Caesar III* y se ha podido constatar un aumento de la motivación para el aprendizaje significativo. El planteamiento holístico del videojuego favorece el proceso de aprendizaje geográfico porque el alumno consigue tres clases de objetivos. El primero de ellos está relacionado con el conocimiento y la comprensión de conceptos sobre Geografía Física, Humana (demografía, economía, cultura y sociedad) y Urbana (foro, vía, calzada, puente, acueducto, casa, villa, palacio, depósito, etc.). El segundo de ellos consiste en el desarrollo de habilidades y procedimientos que ayuden a comprender la existencia de interacciones entre los diferentes sistemas, (económico, demográfico o cultural) y la influencia de estos mismos sistemas en las condiciones naturales de un lugar, en las actividades humanas y en la existencia de grupos humanos con diferentes niveles de progreso (Vera y Cabeza, 2008).

Desde que los videojuegos vieron la luz hace algunas décadas, han sido un objeto de importante desconfianza entre amplios sectores de la sociedad, lo que ha dado lugar a la formación de unos prejuicios negativos para tratar de desacreditar a los videojuegos (fomento de conductas violentas, agresividad, adicción, etc.) que todavía perduran en la actualidad. (Estallo, 1994).

Teniendo en cuenta estos aspectos, es necesario ser consciente de que el hecho de emplear un videojuego en el aula no es una tarea fácil. En primer lugar, hay que tener en cuenta una serie de factores; debemos elegir un videojuego adaptado a nuestras necesidades, es decir, el grupo al que va dirigido, los objetivos que se pretenden conseguir con la intervención del docente intervención, la secuencia metodológica que se quiere emplear y los recursos técnicos, temporales y económicos con los que contamos (Montero, Ruíz y Díaz, 2010; 41). Además, se tiene que tener en cuenta que el videojuego sea fácilmente manejable y que el alumnado tenga experiencia en el uso de los mismos (Vicente Saorín, 2018). Es imprescindible también conocer el tipo de juego que estamos utilizando (arcade, de estrategia, etc.) y la clasificación por edades establecida por el sistema PEGI⁵ ya que puede derivar en un uso inadecuado de los videojuegos. Belén Mainer también señala como posible desventaja el hecho de que el uso de videojuegos en el aula, al generar un aprendizaje divertido, tiene como consecuencia que se deje de lado la responsabilidad de aprender otros contenidos que no son tan divertidos para el alumno (Mainer Blanco, 2012). Por último, otro factor importante es contar con el beneplácito de los padres debido a que pueden no estar de acuerdo en que se utilicen videojuegos en el aula.

4. POTENCIALES DIDÁCTICAS DEL VIDEOJUEGO EUROPA UNIVERSALIS IV

4.1 Descripción del videojuego Europa Universalis IV

Europa Universalis IV (Paradox Interactive, 2013) es un videojuego de estrategia en tiempo real producido por Paradox Interactive y es la cuarta entrega de la saga Europa Universalis. Este programa tiene un marcado carácter histórico y abarca un espacio de tiempo muy amplio: desde el año 1444 hasta 1821 (en la actualidad existen mods que amplían esa franja de tiempo, pudiendo comenzar en el año 1399 e ilimitando el final del juego). A diferencia de la mayoría de los videojuegos, pero al igual que muchos videojuegos de estrategia histórica, Europa Universalis IV (Paradox Interactive, 2013) no tiene un objetivo final claramente definido como tal. Se podría decir que el objetivo es

⁵ El código se realizó con el fin de garantizar la idoneidad del contenido de los productos de entretenimiento, como son las películas, los vídeos, los DVD, los videojuegos, etc. Sin carácter prohibitivo, la clasificación se sustenta en que sea apropiado para una determinada edad según el tipo de contenido, con el fin de aconsejar a los usuarios y al público en general sobre su uso.

desarrollar al máximo la facción escogida (ya sea expandiendo su territorio o elevando su nivel tecnológico), pero el juego no plantea de por sí dicho objetivo.

El jugador puede elegir a cualquier reino, república o estado y empezar la partida en el año que quiera dentro de la franja establecida, lo cual aumentan las posibilidades educativas del videojuego ya que el juego podría ser utilizado para trabajar diferentes épocas (Medieval, Moderna y Contemporánea), así como para analizar la evolución histórica de cualquier nación. (Urías, 2013; pág. 34). Es importante tener en cuenta que el juego se rige por un sistema de puntos. Todas y cada una de las naciones del juego manejan tres tipos de puntos: los puntos administrativos, los puntos diplomáticos y los puntos militares. Estos puntos se obtienen básicamente de la suma de los puntos del gobernante y la de los consejeros de que dispone. Estos puntos son clave para avanzar en el juego y no caer derrotado en el intento, pues sirven para avanzar en el juego en todos sus aspectos.

Europa Universalis IV (Paradox Interactive, 2013) es uno de los videojuegos que más se ajusta a la realidad histórica, algo que resulta importantísimo para su hipotética utilización en el aula de Ciencias Sociales. El rigor histórico del videojuego se mide sobre todo en el momento inicial y durante el desarrollo del videojuego: al iniciar una partida el usuario podrá ver en el mapa de la interfaz únicamente el territorio que resultaba conocido y claramente identificable en el año escogido para comenzar la partida por la nación que haya escogido, mientras que durante el desarrollo del juego el jugador deberá cumplir una serie de objetivos que se ajustan a los acontecimientos históricos reales. Por ejemplo, si el usuario elige al Reino de Castilla en el año 1444, uno de los objetivos que se encontrará nada más comenzar la partida será el de “finalizar la reconquista” anexionándose el Reino Nazarí de Granada.

4.2 El videojuego Europa Universalis IV como instrumento para la adquisición de los contenidos curriculares

Una vez realizada esta introducción al videojuego, vamos a ver cómo se pueden trabajar los contenidos curriculares de las asignaturas Geografía e Historia (ESO), Historia del Mundo Contemporáneo e Historia de España (Bachillerato). Comenzaremos por el Segundo curso de Educación Secundaria, saltándonos el primero por dos motivos: el sistema PEGI (Pan European Game Information o Información Paneuropea sobre Videojuegos), que sirve para clasificar el contenido de los videojuegos, no recomienda el

uso de Europa Universalis IV (Paradox Interactive, 2013) para menores de 12 años; en segundo lugar, el contenido desarrollado en el área de Ciencias Sociales en este curso, no coincide prácticamente con el contenido que podemos trabajar con el juego.

En 2º ESO el bloque tercero de contenidos correspondiente al área de Ciencias Sociales está relacionado con la disciplina de la Historia, en concreto con las etapas medieval y moderna (Orden ECD 489/2016, Anexo II, pág. 12.871). Los criterios de evaluación (Íbid. p. 12.871) que se podrían vincular a este bloque son el número 10 (“Explicar los cambios económicos sociales, políticos y culturales que supone el renacer urbano a partir del siglo XI y XII. Comprender los factores y características de la expansión mediterránea de la Corona de Aragón durante la Edad Media. Entender y describir el concepto de crisis bajomedieval: sus causas y sus consecuencias económicas y sociales”) el nº12 (“Identificar la aparición del estado moderno y analizar los rasgos en el reinado de los Reyes Católicos como una etapa de transición entre la Edad Media y la Edad Moderna”), el nº13 (“Entender, explicar y analizar los procesos de conquista y colonización de América: sus causas y consecuencias políticas, económicas, sociales y culturales”), el nº14 (“Comprender y diferenciar los regímenes monárquicos medievales y las monarquías modernas autoritarias, parlamentarias y absolutas”) y el nº15 (“Conocer rasgos de las políticas internas de las monarquías europeas (en particular, de la monarquía hispánica de los Habsburgo) y políticas exteriores de los estados europeos de los siglos XVI y XVII”)

Teniendo en cuenta que el videojuego comienza en el año 1444, quizá el criterio de evaluación número 10 no es desarrollado de forma demasiado completa, pues podríamos afirmar que el juego no abarca la época feudal, y comienza en una época en la cual los estados modernos se encuentran prácticamente desarrollados. Aun así, en las primeras fases del juego, la mayoría de los reinos europeos se rigen bajo el gobierno de la monarquía feudal, sin embargo, el usuario podrá experimentar los cambios sociales, económicos y políticos propios de la Baja Edad Media y de la aparición del Estado Moderno. Esto se puede relacionar con el criterio número 12 ya que el reinado de los Reyes Católicos puede servir de ejemplo para explicar la transición del período medieval a la Edad Moderna. Jugando con uno de los reinos peninsulares el jugador podrá ser partícipe de la unión de Castilla y Aragón con todo lo que ello implica en el terreno político y diplomático (finalización de la Reconquista, descubrimiento de América, anexión de Navarra, enfrentamientos con Francia, etc.), pero si el usuario decide jugar

con otro país europeo deberá prestar atención a lo que acontece en la Península Ibérica ya que tras la muerte de Fernando el Católico se implanta la dinastía Habsburgo en España en la figura de Carlos V y su reinado coincide con la aparición de la Reforma protestante, acontecimiento que será fundamental en la historia de Europa. El usuario debe tener presente todos estos sucesos para poder tomar decisiones durante la partida.

El criterio número 13 es quizá el que el videojuego puede trabajar de forma más completa ya que uno de los aspectos destacables del desarrollo del juego es la colonización del continente americano, llevada a cabo por el Reino de España a partir del Siglo XVI, lo cual derivó en su imperio colonial. Jugando con el Reino de España, el alumno tiene la posibilidad de vivir directamente ese proceso, acompañado con todo tipo de eventos, decisiones y objetivos de carácter histórico: podrá comprobar y beneficiarse de su posición privilegiada como descubridor del continente, luchar contra la mayor parte de los pueblos indígenas que se tope, beneficiarse a nivel comercial de nuevos productos como el café o el azúcar monopolizando su venta, o sufrir la inflación derivada de la extracción del oro centroamericano. De la misma forma, el mismo alumno puede dirigir al imperio azteca en el momento de la llegada de Colón y luchar contra los invasores o negociar con ellos, al tiempo que descubre y gestiona directamente la religión, la política o la economía de dicho imperio. Este proceso también puede ser aprehendido desde un tercer enfoque, dirigiendo a otra de las potencias europeas del momento, y observando (con los efectos retardados pertinentes) el avance de españoles y portugueses por el centro y el sur del continente americano, percatarse del consecuente aumento de poder de dichos reinos e intentar unirse lo antes posible a esa carrera colonial (Urías, 2013; 42).

Los otros dos criterios seleccionados (14 y 15) están relacionados con los criterios 12 y 13 ya que a lo largo de la partida el jugador puede observar la pérdida de poder que sufre la nobleza en favor de la monarquía hasta llegar al Absolutismo y, además, la política interior y exterior de los estados se ve condicionada por el Descubrimiento de América y la Reforma (guerras de religión, los intentos colonizadores de las potencias europeas en América, etc.).

Teniendo en cuenta que el contenido de la materia de Ciencias Sociales en el Tercer curso de ESO se centra básicamente en Geografía, pasaremos a analizar las posibilidades que ofrece Europa Universalis IV (Paradox Interactive, 2013) para su uso en Cuarto curso ya se pueden trabajar los antecedentes históricos de la Edad Contemporánea y sobre muchos de los sucesos de su primera fase.

Basándonos en el currículo aragonés podemos seleccionar los contenidos de los bloques 1 y 2 en los que son materia de estudio el Absolutismo, la Ilustración, el Antiguo Régimen y las Revoluciones liberales (Orden ECD 498/2016, Anexo II, pág. 12.876)

Partiendo por tanto de que esta asignatura se centra en al ámbito español, y al igual que ocurría con el imperio colonial español, el alumno podrá vivir en primera persona acontecimientos como la Guerra de la Sucesión Española o la Guerra de la Independencia contra Napoleón. Así mismo, podrá experimentar los efectos de la Ilustración y los movimientos reformistas en España, y decidir incluso si abdica ante las exigencias de la burguesía y el pueblo o se mantiene firme y aplasta cualquier revuelta popular. En ese contexto, tendrá que valorar los beneficios y costes de cada decisión y “sufrir” o rentabilizar las consecuencias.

Pasando al Bachillerato, dentro de la modalidad de Ciencias Sociales encontramos en primer curso la asignatura de Historia Contemporánea. La diferencia principal en cuanto a contenidos con la asignatura de Ciencias Sociales en Cuarto curso, es que esta vez el ámbito trabajado es a nivel mundial. Por lo tanto, aquí podremos trabajar con total libertad acontecimientos relacionados con la primera etapa de la Edad Contemporánea como las Revolución Francesa, estadounidense e Industrial (Urías, 2013; 44).

En el caso de la Revolución Francesa, por ejemplo, el usuario puede dirigir la nación francesa no solo para la época de la Convención, sino también durante las Guerras Napoleónicas, con todo lo que ello supone. El alumno podría también comenzar una partida alrededor del año 1780 y averiguar de primera mano cuáles eran los efectos de la política absolutista de un rey como Luis XVI, o sufrir las consecuencias del hastío bélico de la nación por su participación en la Guerra de la Independencia Norteamericana. En el caso de la Revolución industrial, el usuario tiene la posibilidad de experimentar con los cambios de carácter económico que plantea el juego manteniendo de fondo un rigor histórico muy alto y un caudal de información constante.

Por último, los contenidos de la asignatura de Historia de España resultan relativamente similares a los de la materia de Ciencias Sociales de Segundo de ESO, por un lado, y a los de la misma asignatura en Cuarto curso por otro, aunque el nivel de profundidad de los contenidos no sea el mismo. Consideramos que es difícil introducir un videojuego para impartir los contenidos de esta asignatura dado que tanto docentes como alumnos se ven presionados por la Selectividad.

Esther Salueña señala la dificultad que tienen los estudiantes de Secundaria para aprender historia porque se basa en procesos de razonamiento bastante sofisticados y por ello, tal y como reflexionaba John Dewey en su obra *Democracy and Education* (1916), los profesores deben provocar los cambios necesarios para que los alumnos puedan llegar a razonar y reflexionar, y, en definitiva, alcanzar el éxito del aprendizaje (Salueña, 2016; 3). Por esa razón, los videojuegos pueden ser una herramienta útil para realizar esos cambios que menciona Dewey y, concretamente, el videojuego Europa Universalis IV se puede emplear para el aprendizaje de conceptos de primer orden tales como Reforma, Colonialismo, Absolutismo y Revolución, cuya comprensión es necesaria para tomar decisiones relacionadas con ellos. Fue Kurt Squire quien demostró, a través de los comentarios de sus alumnos utilizando el videojuego Civilization 3, cómo los videojuegos históricos de estrategia podían ser utilizados para el aprendizaje de conceptos históricos sustantivos o de primer orden, y cómo podían convertirse en un estímulo del interés de los alumnos por la Historia. (Mugueta, 2018).

Dado que los conceptos históricos no son definiciones al uso, sino que son construcciones realizadas en base a múltiples dimensiones interconectadas entre sí que van tejiendo redes de conocimiento más o menos complejas, es necesario, en primer lugar, manejar adecuadamente el resto de dimensiones y conceptos que forman el concepto clave y, en segundo lugar, hay que saber conectar todos los rasgos que forman el concepto para poder llegar a su comprensión. (Salueña, 2016; 3). Por ese motivo, el videojuego Europa Universalis IV puede ser un instrumento válido para ello ya que se relaciona el ámbito de la política con la economía, la sociedad, etc. De este modo, se puede conseguir el objetivo nº8 del currículo aragonés, que alude a la adquisición y empleo de “el vocabulario específico y las nociones de causalidad, cambio y permanencia que aportan la Geografía y la Historia para que su incorporación al vocabulario habitual aumente la precisión en el uso del lenguaje y mejore la comunicación” (Orden ECD 489/2016, Anexo II, pág. 12.865).

4.3 Aportación del videojuego Europa Universalis IV al desarrollo del pensamiento histórico

De entre todos los juegos de la saga, Europa Universalis IV es el que mayor utilidad tiene a la hora de entender la Historia ya que puede ser utilizado para trabajar las dimensiones que conforman el pensamiento histórico a las cuales hacen referencia Seixas y Morton (2013). Íñigo Mugueta y Francisco Jiménez Alcázar analizan en la memoria de su

proyecto *Los videojuegos: un gran aliado para aprender Historia* la utilidad del citado videojuego para trabajar las dimensiones del conocimiento histórico:

- **Causalidad:** Las dinámicas de juego permiten reflexiones profundas sobre todo tipo de situaciones propias de los estados modernos: la gestión impositiva, la inflación, la construcción de infraestructuras, el establecimiento de alianzas diplomáticas o matrimoniales, la diplomacia, etc.

En el desarrollo de la partida surgirán eventos ante los cuales el alumno deberá decidir cómo reaccionar, valorando las consecuencias de su decisión para sacarle el mayor provecho posible o evitar que el acontecimiento en sí repercuta de forma excesivamente negativa a su nación.

Francia es un país que se va a ver especialmente afectado por la Reforma Protestante ya que durante la segunda mitad del siglo XVI se van a producir guerras civiles entre católicos y protestantes. El usuario tiene la opción de apoyar a una de estas facciones y el hecho de que se imponga una u otra va a tener unas consecuencias diferentes. El bando católico cuenta con el apoyo de España y su victoria nos abriría las puertas a una serie de acuerdos de carácter económico y militar al poder Francia participar en el comercio con el Nuevo Mundo y recibir la protección de España. En cambio, si el jugador decide apoyar a la facción protestante tendrá que tener en cuenta que España se convertirá en su enemigo, aunque podría llegar a acuerdos con los rivales de ésta (Inglaterra, Provincias Unidas) para contrarrestar la influencia de España en Europa. Asimismo, el triunfo de un bando u otro tendrá como consecuencia la pacificación interna de Francia, con lo cual el usuario podrá reducir los gastos destinados a mantener un ejército y bajar los impuestos para ganarse el apoyo de las clases populares.

- **Temporalidad:** el juego se sirve de dos elementos para procurar que el país escogido por el jugador siga una evolución similar a la real: las misiones, que invitan al jugador a realizar acciones y mantener políticas similares a las que llevó a cabo el país que dirige, y algunos acontecimientos de carácter histórico, que tienen lugar cuando se alcanzan ciertos condicionantes dentro de la partida. Por otro lado, el juego sigue un calendario preciso, y las propias normas que rigen el desarrollo de la partida propician que, a pesar de las inevitables variaciones, el desarrollo de la misma no se aleje radicalmente de los resultados históricos reales. Sin embargo, es posible que durante la partida los acontecimientos históricos no

se produzcan en las fechas reales en que éstos tuvieron lugar como le sucedió a Francisco Urías cuando puso en marcha una experiencia con este videojuego; un grupo de alumnos le comentó que en su partida la Reconquista concluyó en 1502 a causa del fortalecimiento militar de los granadinos por su alianza con los reinos del norte de África (Urías, 2013; 52). Esto puede desvirtuar la partida, sin embargo, esto no es relevante dado que lo que verdaderamente importa es que los alumnos aprendan a resolver problemas e interiorizar conceptos.

- **Relevancia histórica:** Europa Universalis IV obliga al jugador a someterse a un complejo y extenso conjunto de normas, que provocan resultados dentro de la partida muy similares a las que se hubieran producido en la realidad. Cada decisión del jugador tiene consecuencias coherentes con las dinámicas y las mentalidades de la época. De este modo, el jugador tiene que ser consciente de que en la segunda mitad del siglo XVIII se va a producir la independencia de las 13 colonias americanas del dominio inglés, acontecimiento que marca la transición de la Modernidad a la Edad Contemporánea y que va a ser tomado como ejemplo por los revolucionarios franceses por su lucha contra el Absolutismo. Este acontecimiento es clave para entender los sucesos posteriores.

El alumno puede comenzar una partida alrededor del año 1780 con Francia y tendrá que hacer frente a un evento titulado “Sed de libertad” (y el subtítulo “se acercan tiempos difíciles”), que le informará sobre el surgimiento de varios regimientos militares revolucionarios (contra los cuales tendremos que defendernos), además de un incremento considerable del descontento popular en todas las provincias y un descenso en picado de la estabilidad del Reino (Urías, 2013; 45). Si elige jugar con España tendremos que estar muy atentos a lo que suceda en Francia ya que un hipotético triunfo de los revolucionarios puede desembocar en un conflicto armado con la Francia revolucionaria y puede afectar a la estabilidad de España.

- **Cambio y continuidad:** Una partida en Europa Universalis IV se desarrolla a lo largo de cuatro siglos, y transcurre siempre controlada por las normas internas del juego (coherentes con las grandes líneas de la Historia en ese período) y por una serie de eventos y misiones propuestos por el juego. La conjunción de estos dos elementos directores garantiza que el jugador va a observar una Edad Moderna alternativa, pero con unos procesos muy similares a los reales. Esto se puede ver a la hora de llevar a cabo la colonización de América con España ya que la interfaz

muestra las zonas que no han sido exploradas cubiertas bajo una niebla que impide verlas, por lo que el jugador por lo que el juego requiere enviar exploradores que cartografíen (gráficamente, el territorio desconocido no aparece en el mapa, demarcándose como un espacio en blanco) y conquistadores que sondeen en esas nuevas tierras. Una vez descubierta, se deben enviar colonos y guarniciones para el afianzamiento de la conquista (Irigaray y Luna, 2014; 425). Asimismo, el jugador deberá enfrentarse con las poblaciones indígenas para tener el control de esos territorios y, una vez dominados, podrá establecer un nexo de unión entre la metrópoli y la colonia con la construcción de muelles, mercados, campamentos, etc.

- **Perspectiva histórica:** La interfaz de EUIV contiene menús desplegados con información sobre el territorio, acontecimientos, etc. para el jugador, lo que hace que el juego pueda llegar a ser muy inmersivo gracias a su complejidad, aunque no es el aspecto más trabajado del juego. (Jiménez y Mugueta, 2019; 53-55). Este videojuego es útil porque a través de él el usuario puede ponerse en la piel de un noble o un monarca que tiene que hacer frente a una rebelión en su territorio. Para acabar con ella puede optar por la negociación o la guerra, en cuyo caso necesitaría disponer de un ejército. El usuario puede elegir una cosa o la otra teniendo en cuenta las consecuencias de la decisión. En este caso, la diplomacia puede evitar un conflicto armado y aumentar nuestra capacidad comercial o, quizás el usuario no ha tenido más remedio que recurrir a las armas porque la diplomacia no ha sido útil, lo cual deriva en malestar social, subidas de impuestos e incluso la posibilidad de pedir un crédito a una entidad bancaria para evitar una posible bancarrota.
- **Dimensión ética:** Europa Universalis IV propone al jugador una visión de los acontecimientos a escala nacional, en la que las decisiones se toman normalmente atendiendo a criterios de eficacia y beneficio, al margen de cuestiones éticas. El éxito en el juego depende en gran parte de traicionar a nuestros aliados o atacar países sin pretexto alguno lo cual no significa que el alumno no pueda optar con jugar de manera ética, sin embargo, su éxito se verá mermado por ello. Por ejemplo, si el jugador elige jugar con España tiene la opción de establecer una serie de acuerdos con Portugal para determinar el reparto del Atlántico, como ocurre en la realidad con los tratados de Alcáçovas y Tordesillas y después no cumplirlos por temor a que Portugal pueda fortalecerse y suponer un peligro para

España en el futuro. Por ese motivo, el usuario puede apropiarse de los territorios colonizados por los portugueses e incluso conquistar Portugal antes de 1580.

5. EXPERIENCIAS DIDÁCTICAS EN EL AULA CON LOS VIDEOJUEGOS DE LA SAGA EUROPA UNIVERSALIS

Antes de plantear una actividad en el aula con un videojuego de contenido histórico es necesario que esté precedida de una orientación básica del docente, que debe establecer los objetivos a conseguir, de tal forma que el itinerario a llevar a cabo durante el periodo de juego, coincida con la adquisición de conocimiento prevista. Se debe establecer un objetivo básico para articular la actividad en torno a él y evitar que conduzca a la finalización del proceso lúdico (Gálvez de la Cuesta, 2006). El docente debe ser consciente de los distintos niveles de interacción existentes entre el juego y el usuario ya que este nivel de interacción permite la consecución de diversos tipos de objetivos finales, que pueden o no responder al hecho histórico descrito en las fuentes, y por tanto transformar la realidad. Teniendo en cuenta que los niños en edad escolar están muy ligados al consumo de videojuegos, el docente se encontraría ante el riesgo de producir una asunción de conocimientos de características históricas, pero no basados en hechos reales. (Gálvez de la Cuesta, 2006; 10-11)

Dentro de los videojuegos de contenido histórico se ha analizado las posibilidades que ofrecen, entre otros, aquellos que forman parte de las sagas *Assasin's Creed* (Téllez e Iturriaga, 2014) y *Age of Empires* (Mugueta et al., 2015), (Gros Salvat y Garrido Miranda, 2008). No solamente se usan videojuegos de contenido histórico en el aula, sino que una serie de investigadores ha comprobado que se pueden utilizar otro tipo de videojuegos para realizar actividades en el aula. En (López Gómez y Rodríguez, 2016) se recogen algunos ejemplos de este tipo de investigaciones son, entre otras, la que realizó el Grupo F9 con el juego *París 1313* en el IES Angeleta Ferrer de Sant Cugat Vallés (B. Gros et al., 2004), el proyecto “Aprender con Videojuegos”, en el que se utilizaron tres videojuegos diferentes: *NBA Live 07*, *Sims 2 Mascotas* y *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* (Lacasa, P., Martínez, R., Méndez, L., Cortés, S., Checa, M., 2008)., las experiencias del grupo de docentes Ludologos sobre el uso de videojuegos de la talla de *Mario Party* o *Kingdom Hearts 2* (Ruíz, Díaz y Montero, 2009) y los trabajos en los que se aboga por utilizar los respectivos juegos de las dos consolas más emblemáticas de Nintendo, la Nintendo DS (Torrico, 2008) y la Wii. (García, M.F. y Raposo, M., 2013).

En el presente trabajo se van a destacar dos propuestas para la aplicación de los videojuegos de la saga *Europa Universalis* en el aula:

En primer lugar, cabe mencionar la propuesta de los profesores de Historia Moderna en la UNED Antonio José Rodríguez Hernández, José Antonio Vígara Zafra y Jesús López Díaz con el videojuego *Europa Universalis IV*. La elección de este videojuego se debe a que su línea temporal abarca desde 1444 hasta principios del siglo XIX y se adecúa con las asignaturas Historia Moderna de España I e Historia Moderna de España II que se imparten en la UNED, además de que están presentes la mayoría de países descubiertos y se da importancia a otros factores del juego como la economía, la tecnología o la religión. En su propuesta, los tres autores destacan la gestión económica como un elemento importante para sus clases de historia, ya que puede servirles para transmitir de forma más sencilla algunos conceptos que se trabajan en clase (Molina de Dios et al., 2018; 687). De este modo a través del juego se puede observar cómo se generan ingresos a través del cobro de impuestos, la distribución de los gastos (ejército y Administración), la producción, el comercio, etc.

Para demostrar que este juego podía ser una herramienta útil dentro del aula plantearon una actividad voluntaria con el mismo en la que participaron 14 alumnos del centro asociado Gregorio Marañón de Madrid. Esta actividad se desarrolló en varias tutorías fuera del horario oficial evaluándose la práctica como una PED (prueba de la evaluación a distancia), que, aunque voluntaria, supone un punto dentro de la nota total de la asignatura Historia Moderna de España. Para llevarla a cabo los 14 alumnos debían leer varios temas de manual en los que aparecían cuestiones como la Revolución de los precios o la Crisis del Siglo XVII y después jugar a *Europa Universalis IV* en casa tomando el control de España desde 1492. Por último, debían rellenar un cuestionario en el cual se mezclan las experiencias adquiridas en el juego con las lecturas, y contaba con un total de cinco preguntas que debían desarrollarse en un máximo de tres folios.

En virtud de los testimonios de los propios alumnos, los profesores determinaron que la experiencia fue positiva, a pesar de ciertos elementos negativos como la propia dificultad del juego y el hecho de tener que emplear mucho tiempo para jugarlo, ya que el juego les había permitido entender mejor las cosas gracias a la motivación por aprender que ofrece el propio juego.

La segunda propuesta es la que llevaron a cabo María Victoria Irigaray y María del Rosario Luna con el videojuego *Europa Universalis III* en dos escuelas de Educación Secundaria en Argentina. En su investigación pretendían demostrar que el uso de videojuegos en el aula es útil para fomentar la resolución de problemas, al mismo tiempo que aumenta la motivación de los estudiantes y les permite adquirir un rol activo en el conocimiento histórico.

Al igual que los otras entregas que forman parte de la saga, *Europa Universalis III* es un juego de estrategia en tiempo real para PC en el que el jugador o jugadores (es posible jugar una partida multijugador) se posicionan sobre un tablero mapamundi para tomar el control de una nación dentro de una línea temporal que abarca desde el siglo XV hasta principios del siglo XIX y deben aprender a manejar aspectos tales como la gestión económica, militar y política, la conquista, etc. Se trata de un juego abierto en el que el jugador no tiene limitaciones, a excepción de aquellas inherentes a la propia estructura del videojuego. De este modo el usuario puede explorar libremente el mapa, lo cual es un factor muy útil para establecer objetivos modestos por los que los estudiantes logran crear un entorno relativamente pacífico y una base sólida para su juego (Irigaray y Luna, 2014).

Asimismo, su veracidad histórica y su precisión a la hora de recrear el pasado histórico es de gran utilidad para fines didácticos. Al igual que en *Europa Universalis IV* las acciones que realiza el jugador tendrán impacto sobre otros aspectos de la partida por lo que éste debe ser consciente a cada paso, saber elegir, identificar y aprender a usarlas en su provecho. Ambas autoras consideran que este aspecto es de una riqueza excepcional para su uso en el aula ya que los estudiantes pueden participar activamente en la producción de conocimiento y además, desarrollar otro tipo de habilidades vinculadas a capacidades cognitivas, organizativas y creativas que potencian al alumno en su rendimiento escolar general (Irigaray y Luna, 2014). Un aspecto negativo a tener en cuenta es el que el juego puede resultar difícil de manejar para aquellos usuarios que nunca hayan jugado a este videojuego.

La temática elegida fue la expansión ultramarina de la Península Ibérica a fines del siglo XV y mediados del siglo XVI y el objetivo de la actividad era que los estudiantes debían recrear los viajes expedicionarios de los reinos de Castilla y Portugal, pudiendo elegir a cualquiera de los dos teniendo en cuenta las ventajas e inconvenientes de su elección. La actividad fue dividida en cinco sesiones de una hora cada una, sin embargo, la

complejidad histórica de este período hizo necesario que los estudiantes tuvieran conocimientos previos del tema elegido para facilitar la partida y fomentar la capacidad de cada uno para relacionar el contenido estudiado y el desarrollo de su estrategia.

Se dedicó una hora a la explicación de la interfaz y otros 120 minutos exclusivamente a jugar (la partida se configuró para que comenzara en noviembre de 1491). La aplicación del videojuego se pensó como actividad de cierre, para que los alumnos pudieran usar los conocimientos previamente adquiridos en sus clases y establecieran relación entre el contenido escolar y lo que se trabaja con el videojuego.

Los alumnos fueron organizados en seis computadoras en equipos cooperativos de tres miembros y en cada grupo había un alumno que tenía mayor conocimiento sobre el hecho de jugar a videojuegos. Asimismo, se les facilitaron otras dos PC para que pudieran buscar en internet cualquier tipo de información que necesitaran y también se les permitió usar apuntes de clases. Esta actividad fue bien recibida por los alumnos y lograron cumplir con los objetivos propuestos, aunque su aplicación en el aula no estuvo exenta de dificultades. Según las autoras, el uso de este videojuego generó un entorno inmersivo por el cual los estudiantes presentaron alto nivel de concentración ya que pudieron diseñar estrategias a seguir, manejando la interfaz y sus elementos de manera eficiente (Irigaray y Luna, 2014; 432).

Al finalizar la experiencia, ambas autoras destacaron el hecho de que los alumnos fueron los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje gracias al entorno inmersivo que crearon gracias a la utilización de este videojuego en la actividad planteada. El objetivo final de esta actividad es contribuir a cambiar la metodología a la hora de dar las clases de historia en Secundaria.

Otra propuesta que se puede destacar es la del Campus Escolar “Historia y Videojuegos”, organizado por la Universidad Pública de Navarra entre el 28 de agosto y el 1 de septiembre de 2017. Este Campus suponía la culminación de una serie de talleres didácticos realizados en Centros de Educación Primaria y Secundaria con videojuegos comerciales de estrategia histórica, en este caso *Rise of Venice* y *Europa Universalis IV*.

Según Íñigo Mugueta participaron un total de 9 alumnos comprendidos entre las edades de 14 y 16 años. Los horarios de las actividades comenzaban a las 9:00 h. de la mañana y terminaban a las 13:30 h. y se dividían en tres bloques: dos sesiones de juego de hora y media, cada una con un videojuego diferente y una primera sesión de clase de Historia

“tradicional”, de 9:00 h. a 10:00 h. organizada por medio de actividades relacionadas con los dos videojuegos. Se elaboraron dos cuadernillos de actividades, cada uno relacionado con un videojuego, los cuales contaban con actividades que incluían fuentes históricas y que trataban de desarrollar las competencias históricas propuestas por los autores señalados (Mugueta, 2018). La elección de estos videojuegos se debe a que, en primer lugar, *Europa Universalis IV* es un videojuego de estrategia de calidad acreditada y ya había sido usado en experiencias anteriores y *Rise of Venice* es útil porque obliga a los alumnos a ponerse en la piel de un comerciante veneciano.

Los alumnos tuvieron 4 horas de clase de Historia durante los cuatro primeros días del Campus Escolar, y 7,5 horas de juego con cada uno de los dos videojuegos, divididas en 5 sesiones de hora y media. El último día, además, se aprovecharon las tres sesiones para introducir actividades de evaluación que consistían en realizar un *Gameplay* (grabarse a sí mismo jugando y explicando qué se está haciendo y por qué) para el videojuego *Rise of Venice* mientras que debían rellenar un cuestionario con una serie de preguntas abiertas relacionadas con el videojuego *Europa Universalis IV*.

Centrándonos en el caso del videojuego *Europa Universalis IV*, el cuestionario constaba de 3 preguntas relacionadas tanto con el videojuego como con las clases impartidas al mismo tiempo sobre el paso del feudalismo al absolutismo en la Modernidad. El objetivo que se pretendía conseguir es que los alumnos desarrollasen tanto la empatía como la imaginación histórica, un espíritu crítico/creativo en relación con los contenidos del juego, y una reflexión sobre los propios mecanismos de construcción de la Historia (Mugueta, 2018; 15).

En base a los resultados obtenidos, 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. Sin embargo, también se ha obtenido la sensación de que los alumnos encontraban dificultades a la hora de expresar la complejidad histórica de su experiencia con el videojuego, ya fuera oralmente o por escrito. Los alumnos por lo general reconocían la multicausalidad, identificaron la simplicidad de algún escrito periodístico, pero en sólo uno o dos casos fueron capaces de ordenar e interrelacionar correctamente las causas mencionadas. en este caso pudiéramos

concluir que la experiencia lúdica va por delante de su capacidad de sistematización y de escritura de la Historia (Mugueta, 2018; 22).

6. CONCLUSIONES

El presente trabajo Fin de Máster ha pretendido abordar un tema que en los últimos años ha adquirido cierta relevancia dentro del ámbito educativo como es el uso de los videojuegos de estrategia dentro de las clases de Geografía e Historia, poniendo como ejemplo las posibles aplicaciones en el aula de los juegos que componen la saga Europa Universalis.

En primer lugar, cabe señalar que el videojuego es un elemento que forma parte de la vida diaria de los niños y los adolescentes y es una realidad que el docente no puede obviar ya que el consumo de videojuegos es muy elevado y se ha generado toda una industria a su alrededor. Por esta razón, existe un nutrido grupo de investigadores y expertos tanto en España como en otros países que, en sus trabajos, han destacado el potencial educativo de los videojuegos y han defendido su aplicación en el aula por las ventajas que puede ofrecer en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, sin embargo, muchos de estos autores no tienen en cuenta los posibles inconvenientes que conlleva la puesta en práctica de videojuegos en el aula (falta de medios para poder realizar la actividad, conocimiento profundo del videojuego por parte del docente, etc.). Teniendo en cuenta estos elementos, estamos a favor del uso de videojuegos en el aula, pero consideramos que se deben conocer tanto las ventajas como los inconvenientes de su aplicación.

En segundo lugar, hemos podido constatar que los videojuegos de simulación histórica pueden ser útiles para la enseñanza de la Historia debido a que consiguen que sea más accesible a los alumnos, aunque es preciso señalar los anacronismos que forman parte de este tipo de videojuegos. Gracias a este tipo de videojuegos se pueden trabajar aspectos como la temporalidad y el cambio y continuidad, además de que los alumnos pueden aumentar su nivel de conocimientos en las disciplinas de Geografía y Economía ya que en este tipo de juegos se emplean mapas históricos y los usuarios deben aprender a gestionar los recursos que reciben en cada partida. Concretamente, la saga Europa Universalis cuenta con un editor de escenarios y extensiones de los propios juegos que permiten al docente adaptar el propio videojuego para la actividad que pretende llevar a cabo con los alumnos.

Por último, hay que destacar el papel del docente a la hora de llevar a cabo este tipo de actividades. El docente debe encargarse de seleccionar el videojuego y la programación de las sesiones, así como también de la intervención didáctica ejercida durante su uso para que los alumnos alcancen un aprendizaje significativo sobre la materia en cuestión. De este modo, el docente se convierte en un guía cuya misión es garantizar la consecución de los objetivos propuestos en la programación didáctica con una metodología que le permita aumentar el nivel de conocimientos de los alumnos al mismo tiempo que éstos disfrutan de una buena experiencia con un videojuego.

7. ANEXOS

Anexo nº1: Cuestionario de la propuesta con EU4 llevada a cabo por los profesores Antonio José Rodríguez Hernández, José Antonio Vigara Zafra y Jesús López Díaz

- 1. Tras su experiencia en el juego ¿Qué gastos eran los más importantes dentro del juego? ¿Puede comparar esto con lo aprendido en los manuales?
- 2. ¿Cuál era el papel del comercio en esta época: siglos XVI-XVIII? ¿En el juego se advierte alguna evolución considerable? ¿Cuál es el papel del mercantilismo?
- 3. ¿Defina los productos comerciales más rentables del juego, y compárelos con los que se citan en el manual?
- 4. ¿Cuál es la importancia en la economía de las nuevas tierras adquiridas por España en el juego? ¿Es capaz de contextualizar con la información manejada por los manuales?
- 5. ¿Tras jugar, qué importancia tiene la inflación para la evolución de cualquier país?

Anexo nº2: Cuestionario de la propuesta del Campus Escolar “Historia y Videojuegos”

- Piensa en el Europa Universalis IV. ¿Sería fácil gobernar un reino en la Edad Media y la Edad Moderna? ¿Por qué? Justifícalo en 10 líneas.
- Las decisiones que has tomado en el juego... ¿Las has tomado pensando en el bienestar de los habitantes de tu reino? ¿Has pensado en algún momento en los jóvenes soldados, de condición humilde, a los que enviabas a la guerra? ¿Crees que los gobernantes pensaban en ellos en aquella época? Responde a estas cuestiones de manera general, y justifica tu respuesta en diez líneas.
- El Europa Universalis IV es complicado. La Historia también lo fue. ¿Qué crees que debe hacer un historiador que quiere entender por qué ocurrieron aquellos hechos históricos? ¿Debería mirar sólo a los mapas... o debería mirar también a los botones y demás opciones de la interfaz? ¿En qué cosas debería fijarse un historiador para saber lo que ocurrió en Castilla, por ejemplo, en el siglo XV? Responde en diez líneas.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Asociación Española de Videojuegos (14 de abril de 2020). El videojuego facturó 1.479 millones de euros, con una base superior a los 15 millones de usuarios, en 2019. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/anuario-aevi-2019/>
- Ayén Sánchez, F. (2010). Los videojuegos en la didáctica de la historia. *Bits*, nº18.
- Ballenilla, F. (1989). Los juegos de simulación de sistemas: un recurso didáctico necesario. *Investigación en la Escuela*, nº8.
- Cuenca López, J. (2006). La enseñanza de contenidos sociohistóricos y patrimoniales a través de los juegos informáticos de simulación. *Treballs d'Arqueologia*, 12.
- Días, D. (2020). Teaching History and Geography with Video Games. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/343166486_Teaching_History_and_Geography_with_Video_Games_20200611 {Consultado 10-11-2020}.
- Egea, A., Arias, L. y García, A.J. (2017). Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria. *RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 2, 28-40.
- Estallo Martí, J.A. (1994). "Videojuegos, personalidad y conducta". *Psicothema*, nº 6 (2), pp. 181-190.
- Etxeberría Balerdi, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Teoría de La Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información*, vol. 9, nº3.
- Gálvez de la Cuesta, M.^a del C. (2006). Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, nº7.
- García, M.F. y Raposo, M. (2013). Trabajando con videojuegos en el aula: una experiencia con Wii Music. *Tendencias Pedagógicas*, 22, 45-58.
- Gil Juárez, A. (2013). *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC
- Gherab Martín, K. y Luna, A. (eds.) (2018). *Entornos humanos y sociales: Una aproximación multidisciplinar*. Madrid, Global Knowledge Academics.
- Gros, B. (Coord.) (2004). *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

- Gros Salvat, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, nº 12.
- Gros Salvat, B., y Garrido Miranda, J. M. (2008). “Con el dedo en la pantalla”: El uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares. *Revista Electrónica Teoría de La Educación. Educación y Cultura En la sociedad de la información*, Vol. 9, nº3.
- Irigaray, M^a., y Luna, M. (2014). La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia: Dos experiencias áulicas en la escuela secundaria. *Clío & Asociados* nº 18-19.
- Jaramillo Castro, O., y Castellón Aguayo, L. (2012). Educación y videojuegos. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, nº117.
- Jiménez Alcázar, J. F. y Mugueta Moreno, Í. (2019). *Memoria del proyecto “Los videojuegos: un gran aliado para aprender Historia”* (proyecto de Investigación Historia y Videojuegos II). Universidad de Murcia, Murcia.
- Jiménez Palacios, R. y Cuenca López, J. M. (2015). El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales. *CLÍO. History and History teaching*, nº41.
- Lacasa, P., Martínez, R., Méndez, L., Cortés, S., Checa, M. (2008). Aprendiendo con los videojuegos comerciales. Un puente entre ocio y educación. Recuperado de http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe_UAH_2007.pdf {Consultado 10-06-2020}
- Le Diberder, A. y F. (1998). *L'univers des jeux vidéo*. París, La Découverte
- López Gómez, S., & Rodríguez Rodríguez, J. (2016). Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, nº33.
- Manel Moll, L. (2015). Enseñanza de la Historia: Europa Universalis IV. Arte por Arte. Recuperado de <http://arteporarte2014.blogspot.com/2015/12/ensenanza-de-la-historia-europa.html> {Consultado 12-09-2020}
- Mainer Blanco, B. (2012). El videojuego como material educativo: La Odisea. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, nº7.

- Molina de Dios et al. (eds. Lit.) (2018). *Investigaciones en historia económica: Su transferencia a la docencia*. Departament d'Economía Aplicada, Universitat des Illes Balears, Palma de Mallorca.
- Montero, E., Ruíz, M. y Díaz, B. (2010). *Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos veces*. Madrid: Narcea.
- Mugueta, Í. (2018). El campus escolar “Historia y videojuegos”: Diseño, resultados y conclusiones. *CLÍO. History and History teaching*, nº44.
- Mugueta, Í., Manzano, A., Alonso, P. y Labiano, L. (2015). Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*.
- Muñoz, J. (2008). NNTT, TIC, NTIC, TAC... en educación ¿pero esto qué es?, *Quaderns Digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*.
- Orden ECD 489/2016, de 26 de mayo, de *Educación*. Boletín Oficial de Aragón, 105, de 2 de junio de 2016.
- Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, nº26.
- Prats, J. (2001). *Enseñar historia: Notas para una didáctica renovadora*. Mérida. Junta de Extremadura.
- Revuelta Domínguez, F. I y Guerra Antequera, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED. Revista de Educación a Distancia*, nº33.
- Ruiz, M., Díaz, B., Montero, E. (2009). Ludólogos, una experiencia de aprendizaje con videojuegos. *Cuadernos de Pedagogía*, 388, 37-40.
- Sánchez i Peris, F. J. y Ros Ros, C. (2017). Estrategias de aprendizaje con videojuegos a partir de la Neuroeducación. *Redmarka. Revista de Marketing Aplicado*, nº 19, vol. 1, pp. 33–45.
- Seixas, P. y Morton (2013). *The Big Six historical thinking concepts*, Toronto: Nelson.
- Téllez Alarcia, D., & Iturriaga Barco, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin’s Creed. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, nº17.

- Torrico, M.A. (2008). La Nintendo DS en el aula ordinaria. *Revista Comunicación y Pedagogía*, 231-232, 27-30.
- Urías Aguirre, F. J. (2013). *Los videojuegos en el aprendizaje de la Historia* (Trabajo Fin de Máster), Universidad Internacional de La Rioja, Logroño.
- Vera Muñoz, M^a Isabel y Cabeza Garrote, Manuel-R. (2008). El videojuego como recurso didáctico en el aprendizaje de la Geografía. Un estudio de caso. *Papeles de Geografía*, núm. 47-48, pp. 249-261.
- Vicente Saorín, A. (2018). Videojuegos en el aula de Geografía, Historia e Historia del Arte: Breve recopilación de las experiencias de su uso en Educación. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, nº36.