



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

Los videojuegos como recurso educativo para el
aprendizaje de las Ciencias Sociales
Videogames as an educational resource for the
learning of the Social Sciences

Autor/es

Marcos Eugenio Villanúa Abenia

Director/es

Irene Abad Buil

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Año 2023

ÍNDICE

1. Introducción. La situación actual de los videojuegos en el contexto educativo.

1.1. Justificación: ¿Por qué he escogido los videojuegos como mi tema de trabajo?

2. Estado de la cuestión y reflexión. Los videojuegos y su uso dirigido a la enseñanza de las Ciencias Sociales y otras disciplinas

3. Conclusiones

4. Bibliografía

Resumen

Los videojuegos, hoy en día, son cada vez más populares entre la juventud, a causa del desarrollo de una sociedad más y más digitalizada. Sin embargo, donde muchos pueden ver una forma de perder el tiempo para la juventud, hay quienes han conseguido ver en ellos una forma más que capaz de transmitir los conocimientos de manera más interactiva y apasionante para los alumnos, tal es el caso de aquellas disciplinas que trabajan con elementos intangibles como el pasado, es decir, las Ciencias Sociales. Este trabajo consistirá en una observación del estado de la cuestión actual, una apreciación del proceso de adaptación de los videojuegos al marco educativo, para después enfocarnos en las Ciencias Sociales, y en este proceso, las posturas de distintos autores que investigan este acto de adaptación, en base a los inconvenientes y las ventajas que suponen incorporarlos.

Palabras clave: videojuegos, ciencias sociales, aprendizaje, historia, alumnado

Abstract

Video games, today, are becoming increasingly popular among youth, because of the development of a more and more digitized society. However, where many can see a way to waste time for youth, there are those who have managed to see in them a way more than capable of transmitting knowledge in a more interactive and exciting way for students, such is the case of those disciplines that work with intangible elements such as the past, that is, the Social Sciences. This work will consist of an observation of the current state of the issue, an assessment of the process of adapting video games to the educational framework, and then focus on the Social Sciences, and in this process, the positions of different authors who investigate this act of adaptation, based on the disadvantages and advantages of incorporating them.

Keywords: video games, social sciences, learning, history, students

1. Introducción. La situación actual de los videojuegos en el contexto educativo

Actualmente, el ser humano se encuentra cada día adaptándose más a las nuevas tecnologías y su influencia en la vida cotidiana y laboral. Uno de los ejemplos más notorios es en la educación, la cual en pocos años ha ido implementando la presencia de elementos útiles para el aprendizaje de los alumnos y la facilitación de la labor docente. Numerosas propuestas, de carácter innovador, han surgido en este contexto, tanto al margen de las nuevas tecnologías, como gracias a estas. No obstante, en este trabajo, se abordará una de esas propuestas, y es el uso de los videojuegos como un recurso de carácter didáctico.

Los videojuegos, decía Etxeberria Balerdi (2016), son un elemento que no llegó a aparecer hasta la década de los 70. Estos tuvieron una acelerada evolución, gracias a la transformación por la que los ordenadores pasaron en cuanto a sus componentes, lo que derivó en muchos de los títulos que salieron al mercado. La revista especializada *Hobby Consolas*, en el nº 23, publicado en 1998, realizó una encuesta enfocada en descubrir los videojuegos preferidos por los adolescentes, los juegos preferidos de muchos eran de carácter violento, enfocados en las luchas y peleas y en la guerra, mientras que los de educación, formaban parte de la categoría de juegos neutros, que en comparación con estos primeros, no resultaban ser muy populares. Etxeberria Balerdi (2016) ofrece una serie de valores, comportamientos y actitudes que aparecen en los videojuegos, y que de la misma forma, aparecen en la televisión. Son a fin de cuentas los valores que conforman la sociedad moderna, razón por la que captan la atención de los jóvenes, entre ellos, la competitividad, el erotismo/sexo, la violencia, la velocidad y el consumismo. Sin embargo, esta sólo es una de las razones por las que los videojuegos son tan llamativos para los jóvenes. La otra razón consiste en que los videojuegos cumplen con los requisitos que implica llevar a cabo una enseñanza adecuada, incluso más eficaz que los sistemas educativos actuales.

Dicho todo esto, ¿cómo es que los videojuegos pasaron a formar parte de la educación como un novedoso recurso que implementar a cualquier aula? Para entender esto, debemos volcar nuestra atención en la “Teoría del Aprendizaje Social” (Bandura, 1977), la cual consiste en la consideración de que la conducta depende de los motivos, los deseos, los impulsos, y estos a su vez dependen de los estímulos del entorno y de la

propia capacidad cognitiva de los individuos. Debido a esto, se sostiene que el aprendizaje, para sea efectivo, requiere de una serie de características, entre ellas, que cualquier actividad debe de tener cierto atractivo para que pueda interesar, que la actividad realizada suponga una recompensa de cualquier tipo, preferiblemente inmediata, que se adapte a los individuos en cuanto a su dificultad, que suponga cierto reconocimiento...entre otros rasgos.

¿Cómo entran aquí los videojuegos? Pues, de acuerdo con los requisitos que cumple cualquier actividad que fomenta el aprendizaje social, los videojuegos comparten varios de dichos rasgos. Sin embargo, logran tener más éxito que las actividades específicamente elaboradas para conseguir esta clase de aprendizaje. Exteberria Balerdi (2016) nos sugiere que esto se debe a la ausencia de estas actividades, tanto en la escuela como en el entorno familiar. No hay actividades satisfactorias, que expliquen lo que buscan conseguir con su realización, ni reconocimiento de los logros obtenidos al realizarse, ni otra clase de reforzadores, o aspectos que permiten que la actividad pueda tener éxito e interese realizar. Los videojuegos tienen tutoriales para entender la jugabilidad, con cada nivel superado hay una recompensa detrás, de por sí interesan por lo que parecen ofrecer, como la historia del juego, los personajes, el contenido llamativo, los aspectos de competitividad que se dan, por ejemplo, en el modo multijugador, y permite que podamos seleccionar su dificultad para poder enfrentar los desafíos que el juego nos ofrece. La diferencia es muy notable.

En vista de que los videojuegos resultaban tener mayor aprecio por parte del alumnado que las actividades enfocadas en conseguir los mismos resultados, se empezó a buscar la manera de incorporarlos en el contexto educativo. Díaz Delgado (2012), explica la existencia de algunos movimientos de investigación que se llevaron a cabo para descubrir y analizar el potencial de los videojuegos en el aula. Uno de ellos dedicado al estudio de las tecnologías con fines de carácter educativo y de entretenimiento, surgido para satisfacer las necesidades de los estudiantes pertenecientes a las nuevas generaciones, mientras que el otro se enfoca en las ventajas de los videojuegos online como recursos para trabajar la creatividad, la cooperación y la participación.

Además, sugiere que los videojuegos y su implementación y uso en el aula es un tema que requiere estudios constantes, ya que cada uno tiene rasgos distintos a considerar para su correcta utilización en el aula, por lo que resulta interesante y necesario saber cómo fomentan el desarrollo de habilidades y estrategias a comparación de los

materiales tradicionales y ya conocidos para trabajar estos aspectos en los alumnos. Es innegable que los videojuegos seguirán desarrollándose cada vez más, por lo que si se quieren implementar, se requiere que estos sean estudiados, a detalle, para responder a una pregunta que, citando textualmente, se hace para poder llevar a cabo la adaptación del videojuego al aula: “¿Cómo es la práctica con videojuegos?, ¿responde esta práctica a una nueva manera de aprender?, ¿estas nuevas maneras de enseñar y aprender conducen al éxito?, ¿puede ser, por tanto, una herramienta beneficiosa en los procesos de enseñanza-aprendizaje?” (Díaz Delgado, 2012, 23)

A partir de esta cuestión, surgen varias incógnitas enfocadas en los videojuegos, en su elaboración, aplicación al aula para conseguir un aprendizaje profundo, constante pero entretenido...entre otras, que se siguen haciendo y se seguirán haciendo cuanto más se avancen con las investigaciones y las implementaciones de los videojuegos en el aula.

No obstante, los videojuegos no son sólo vistos como un recurso de utilidad. Es muy común haber escuchado y llegado a considerar que los videojuegos son considerados de mala forma de cara a la influencia que tienen sobre los jóvenes, incluso siendo considerados nocivos para la socialización, la capacidad de concentración, y la conducta, entre otros. Uno de estos célebres tópicos sobre los videojuegos es considerarlos promotores de la violencia. La encuesta realizada por la revista *Hobby Consolas* (nº23, 1998) y el estudio llevado a cabo por Jeanne B. Funk (1993) sobre los videojuegos preferidos por los jóvenes, revelan que el tipo de videojuegos más populares eran aquellos de carácter violento. Por lo tanto, podemos asumir el por qué se les considera de esta forma, cuando al mismo tiempo, nos damos cuenta de que esto se debe más a opiniones y juicios personales, y no a estudios concienzudos al respecto. Aquí, Etxeberria Balerdi (2016), aporta una muestra de época, referenciando un artículo de una revista de Salud publicada en 1993, que sugería que los videojuegos pueden causar por su uso prolongado graves problemas, patológicos, de carácter psicológico.

A día de hoy, el debate sobre los videojuegos son violentos perdura, y es el turno de empresas, como Psycogaming, especializada en el estudio de los videojuegos desde un marco psicológico y que buscan la cooperación entre ambos entornos, de esclarecer la naturaleza de los videojuegos, y distinguirla de la violencia. La empresa Psycogaming (2016, 14 de junio) sugiere que no es sencillo determinar la claridad de esta cuestión, más allá de tres cosas innegables. Primero, el gran número de evidencias que dan a entender que la culpa en la mayoría de casos no es de los videojuegos. Después, la

considerable proliferación de videojuegos violentos a lo largo de los años, y por último, la constancia de una fuerte polaridad al respecto, que lleva a la elaboración de diversos estudios, con resultados ambivalentes.

El motivo de que resulte tan complicado encontrar una respuesta es, según Ferguson (2010), que resulta más complicado la objetivización de las investigaciones realizadas al respecto, pues no es sencillo realizar una medición de la violencia de forma estándar, ya que no corresponde exactamente al nivel de agresividad real del individuo o individuos a estudiar, por lo que el resultado no resulta exacto en su totalidad, además de que el ámbito de los videojuegos no tiene el debido nivel de interés para que pueda atraer a grupos extensos de investigadores que podrían realizar los estudios pertinentes para esclarecer el kit de la cuestión, por lo que las investigaciones existentes, en su mayoría, disponen de pocos recursos, y sólo unos pocos logran destacar en revistas científicas.

Además de la violencia, también se dan otros tópicos por los que se acusan a los videojuegos de ser perjudiciales, como por ejemplo, considerarlos causantes del racismo, el sexismo, trastornos del carácter y deficiencia de la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad, y causantes de adicción. Tópicos que, autores como Provenzo (1991) o Estallo (1995), en sus respectivos trabajos, llegan a desmentir y a determinar como faltos de fundamento científico. Sin embargo, ¿cuál es la realidad de estos otros tópicos? La empresa Psycogaming (2016, 28 de junio), sugiere que la adicción a los videojuegos, si bien es una de las mayores preocupaciones para los padres en la actualidad, debido a la gran cantidad de tiempo que los jóvenes gastan jugándolos, si puede darse, aunque no en una escala mayor a otros tipos de adicción, como lo puede ser la vigorexia, o adicción al ejercicio, y que es la educación, el modo de autorregular las ganas de jugar, lo que lleva a moderar y controlarla.

Por otro lado, el estudio realizado por Estalló, Masferrer y Aguirre (2001), el cual consistía en el estudio de un elenco de más de 300 personas, conformado desde adolescentes hasta individuos adultos, divididos en dos grupos, uno que jugaba videojuegos de forma abundante y otro que no los jugaba, reveló que tras el estudio de los rasgos de la personalidad, su vida cotidiana y variables cognitivas, no había ninguna aparente diferencia tras haber estado uno de los dos grupos expuesto a los videojuegos, y de igual forma, en comparación con el grupo que no estaba expuesto, lo cual concluye con la resolución de que los videojuegos no son causantes de muchos de los tópicos de los que se les acusa.

Si pensamos con lógica, los videojuegos, en una sociedad como en la que vivimos, donde predomina la influencia de la televisión, el cine o incluso la literatura, que también juegan con estos elementos para atraer a las masas y dan voz, no resultan ser los únicos presuntos culpables de causar ese supuesto desarrollo de diversos aspectos negativos en los jóvenes, si nos limitamos a acusarlos ciegamente. También habría que culpar a los programas de televisión, los libros de texto, las películas...y la cosa no se detendría ahí, ya que de una u otra forma, todos estamos expuestos a estos elementos, siendo la única alternativa el asegurar una educación adecuada y basada en la comprensión de estos hechos, para preparar a los jóvenes de cara al futuro, cuando deban enfrentarse a estos aspectos, en vez de culpar a cosas como los videojuegos de todos los males del mundo.

1.1. Justificación: ¿Por qué he escogido los videojuegos como mi tema de trabajo?

Si tuviera que seleccionar un motivo para escoger este tema, no creo que fuera por una sencilla razón. Podría empezar simplemente diciendo que me gustan los videojuegos. Me considero a mí mismo un fanático, y he llegado a jugar muchos títulos de géneros distintos: juegos de guerra y lucha, juegos de construcción y gestión de recursos, juegos de estrategia, juegos de carácter competitivo, juegos que están diseñados para desarrollar valores de compañerismo, relajación y espiritualidad, juegos de índole fantástica y ambientados en la realidad, y a su vez ambientados en una época histórica lejana o en la actualidad, e incluso juegos que abordan temas como la ciencia ficción o escenarios utópicos y distópicos.

No obstante, mi gusto por los videojuegos no se debe simplemente al mero interés en su contenido y el ocio. Personalmente, los videojuegos han formado parte de mi vida desde que tengo uso de razón, sin importar la consola con la que jugara, ya fuera la Nintendo DS y sus descendientes, la Wii, la PlayStation 3 y la PlayStation Portable o incluso el propio PC. Al haber tenido un acercamiento tan pronunciado a los videojuegos, mi interés por ellos era algo obvio. Podría dar ejemplos de muchos de estos títulos, como ya mencioné con anterioridad. Sin embargo, preciso aquí mencionar uno en particular, que me inspiró a estudiar mitología antigua, y posteriormente, a interesarme por la

Historia, y ese es el *Age of Mythology*, un juego de guerra y estrategia, cuyo contenido está estrechamente vinculado a civilizaciones antiguas, como la egipcia, la griega, o aquella en la que hoy en día me siento más interesado, la cultura nórdica.

La pregunta aquí, seguramente, es el por qué un juego de este tipo me hizo interesarme por la Historia, sobre todo la Antigua, en la que me he especializado. La respuesta no se encuentra sólo en los elementos inmerso en el juego, como los paisajes, los personajes, héroes, monstruos y unidades militares y civiles, los edificios, o la influencia de sus panteones en el desarrollo de las propias civilizaciones con las que se juega durante las partidas. Hay dos aspectos en particular. El primero es la propia campaña (es decir, el modo Historia del juego), en la cual aparecen eventos mencionados en la mitología de estas civilizaciones, como la muerte y resurrección del dios egipcio Osiris o el Ragnarök, el fin del mundo nórdico, o incluso en su literatura y leyendas, como la guerra de Troya, el viaje de Ulises a Ítaca, e incluso, la desaparición de la Atlántida. El segundo se halla dentro de las descripciones de cada personaje existente en el juego. A través de cada personaje se puede acceder a una sección en la cual se habla a fondo del personaje, los recursos que cuesta materializarlo en el juego y por ende, un apartado dedicado exclusivamente a su trasfondo histórico. Aquí fue donde desarrollé mi pasión por la mitología, sobre todo cuando se hablaba de los dioses, los héroes y los monstruos, cuyas descripciones resultaban interesantes. A partir de ahí, otros juegos ambientados en la Historia Antigua, como la saga de juegos de *Imperivm*, la saga de *God of War*, y más tarde, juegos ambientados en épocas futuras, como la saga del *Age of Empires*, empezaron a formar parte de mi vida e incrementaron mi amor por la Historia.

Dicho esto, con el auge de los videojuegos y la existencia de talleres dedicados a trabajar con estos en las aulas, me pareció un tema apasionante sobre el que poder hablar, al ver que una de las cosas que más me gustan se pueda implementar al aula y de esa forma aprovechar su potencial para la educación. No obstante, este tema de trabajo también me interesa para estudiar los principales aspectos a analizar en los distintos videojuegos que se emplean para llevar a cabo el desarrollo de habilidades y capacidades por parte de los alumnos, por si cabe la posibilidad de realizar alguna investigación futura con algún juego que me gusta y así descubrir si puede llevarse al aula, ya que para trabajar las aptitudes y algunos aspectos importantes, considero que muchos de los juegos que conozco tienen potencial aún por descubrir.

2. Estado de la cuestión y reflexión. Los videojuegos y su uso dirigido a la enseñanza de las Ciencias Sociales y otras disciplinas

Planteada la situación que los videojuegos tienen en el mundo actual, tanto buena como mala, y las posibles aplicaciones que puede tener en el ámbito educativo, todo lo que queda es conocer las posturas de diversos autores y estudiosos al respecto, así como los diversos intentos de llevar algunos juegos al aula aprovechando los recursos que pueden ofrecer. No obstante, como ya he mencionado, es muy difícil que no hayan posturas adversas a su incorporación, así que hay que apreciar toda esta diversidad de opiniones en su conjunto, y por otro lado, los intentos de llevar al aula determinados juegos.

Por ejemplo, el punto de vista de Etxeberria Balerdi (2016) sobre los videojuegos es claramente neutral. Menciona tanto los beneficios de su aplicación en el aula, como una alternativa eficaz a las actividades designadas para trabajar capacidades y aspectos de los alumnos, siendo los rasgos propios de los videojuegos los que aportan un aprendizaje eficaz, como los tópicos que han dado mala fama a los videojuegos, y aunque estos solo hayan sido meras consideraciones de parte de diversos individuos, concluye con que la creciente presencia de violencia y sexismo en los videojuegos sí es un asunto importante a tener en cuenta. Por ende, podemos ver a un autor cuya perspectiva sobre los videojuegos es la de un recurso valioso, no sólo para la educación, sino también a nivel terapéutico y social, pero que debe ser controlado dependiendo del juego en cuestión que interese utilizar. No obstante, y lo asegura también, los videojuegos sí o sí no causan patologías especiales.

Sobre esta misma cuestión, de la violencia reiterativa y el sexismo, aspectos que van de la mano en cuantiosas ocasiones, en el seno de los videojuegos, Díez Gutiérrez et al. (2002) exponen un trabajo conjunto al respecto. El tema, el objeto de estudio de su trabajo, consiste en la creciente situación de violencia escolar que se vive en algunos centros, y teniendo en cuenta que los propios centros buscan evitar fomentar esta clase de situaciones y las actitudes que pueden llevar a eso. Aquí, Díez Gutiérrez et al. (2002) se preguntan si los videojuegos pueden tener algo que ver con el crecimiento de estos climas de violencia en las escuelas, adoptando una actitud tajantemente contraria, no contra todos los videojuegos, sino contra los de acción, violencia, esos que destacan por encima de los demás por su popularidad, y que promueven actitudes que enardecen la

violencia como una forma de entretenimiento, contrarios a esos juegos de destreza, estrategia, agilidad visual y manual que no son tan destacados. Sin embargo, no aborda esta cuestión echando toda la culpa a esta clase de juegos tampoco, sino más bien a la escasa regulación de los mismos y la desinformación sobre su contenido, que la sociedad actual en la que vivimos permite, ya que estamos citando textualmente, “siendo socializados en una cultura de la violencia, de la competitividad, del menosprecio hacia los débiles, del sexismo y de la agresión como forma de relación”.

A través de los estudios que lleva a cabo sobre la opinión de los jóvenes respecto a estos videojuegos, sobre el contenido de los mismos y el impacto que puede generar a largo plazo esta clase de juegos, sin historia o contexto, enfocados en el enemigo al que vencer a través de la violencia, Díez Gutiérrez et al (2002) llegan a una conclusión, y es que la situación es más preocupante de lo esperado. Entre la consideración negativa del efecto que puede causar a la larga de parte de quienes consumen esta clase de títulos, el contenido soez, altamente violento y grotesco en el que se basan, y que irónicamente vende por el impacto que estos suponen, y otros aspectos presentes en los videojuegos, como el sexismo, donde la idea del hombre se distorsiona considerablemente y la de la mujer queda relegada a un segundo plano o a ser idealizada como un objeto, la potenciación de aspectos como la ansiedad o la inmediatez a la hora de afrontar retos o desafíos que después son llevados a dificultades reales, y el aislamiento al que algunos videojuegos invitan al ofrecer la oportunidad de convertirse cualquiera que los juegue en el centro de atención, en un mundo de fantasía sumamente atractivo, los autores llegan a la conclusión de que se requiere una serie de medidas preventivas para evitar seguir potenciando esta clase de títulos, e invita a cuestionarse el por qué se ha escogido estos videojuegos sabiendo del potencial que algunos pueden tener para la educación y el desarrollo de valores.

A estas mismas conclusiones llegaban Ortega Carrillo y Robles Vilchez (2008) con su análisis sobre el consumo de estos videojuegos desde la infancia y su impacto en la población juvenil, mediante el mismo procedimiento que Díez Gutiérrez et al (2002), ya que así descubrieron que los videojuegos de acción, lucha y combates son los más populares, superando incluso a géneros de carácter deportivo y aventura, otros géneros que también tenían su respectiva popularidad si se comparan los porcentajes de las encuestas. Sin embargo, a diferencia del enfoque negativo que Díez Gutiérrez et al (2002) recalcan en su obra, Ortega Carrillo y Robles Vilchez (2008) enfocan su

investigación en un estudio llevado a cabo con el que se buscaba estudiar el impacto de los juegos violentos en adolescentes con y sin problemas de desorden de comportamiento, adicción y actitudes agresivas. Por otro lado, no atribuyen sólo culpa a los videojuegos, que son al fin y al cabo fruto del entorno en el que crecemos, la sociedad en la que vivimos, sino que también defendían, al igual que Etxeberria Balerdi (2016), el carácter positivo y el potencial de los videojuegos para desarrollar aspectos como el trabajo colectivo y las relaciones socio-afectivas, y capacidades de coordinación y psicomotrices, e incluso el desarrollo del pensamiento, la memoria, la imaginación o el desarrollo de problemas.

Desafortunadamente, en cuanto a estas cuestiones, no hay todavía muchos trabajos dedicados a estudiarlas todavía, por lo que optan llevar a cabo una investigación sobre determinados juegos de carácter violento, y evaluar la sincronización de rasgos educativos, psicológicos, técnicos y sociológicos. Valoraban la ambientación e historia del juego así como su apariencia, los diálogos, símbolos y la música, las emociones que los personajes demostraban de cara al protagonista y lo que a este le hacían sentir, y los valores éticos inmersos en el juego, aunque no cerraban las puertas a otros aspectos de interés que pudieran servir en un contexto socio-educativo. El análisis llevó a una mayor cantidad de contravalores y aspectos negativos en las acciones de los personajes, del protagonista, el argumento y los valores. Todo esto lleva a que Ortega Carrillo y Robles Vilchez (2008) subrayen la importancia de recordar que, pese a que existen aspectos positivos relacionados con estos videojuegos, no dejan de ser un arma de doble filo, que pueden ser nocivos para jóvenes que padezcan problemas de carácter disociativo, episodios adictivos o agresivos.

Es un hecho que hay violencia y rastros de sexismo en los videojuegos, entre otros muchos aspectos que los hacen ver más como un mal que como un recurso en sí, ya que siempre puede darse el suceso de generalización de los videojuegos como si fueran una pérdida de tiempo o promotores de malas actitudes, y no sólo desde que empezaron a tener un auge progresivo, sino también en la actualidad. Sin embargo, y como se refleja en la investigación de autores previamente mencionados, los videojuegos tienen aspectos positivos que merecen ser tomados en cuenta para llevarlos a un contexto socio-educativo.

Según Sánchez i Peris (2008), los videojuegos son un producto de ocio, que sin embargo permite a los jóvenes entrenarse para la vida adulta gracias a las situaciones

que se encuentran inmersas en su contenido, gracias a los valores que transmiten, gracias a las lecciones y conocimiento que aportan y que, para los docentes, todavía resulta un territorio desconocido. Esta es una de las razones por las cuales, salvo algunos ejemplos, los videojuegos todavía no se han incorporado a las escuelas ni se está aprovechando su potencial para el aprendizaje y la motivación. Sin embargo, otros motivos también tienen que ver con lo adaptados que los jóvenes cada vez están a las tecnologías y a su uso cotidiano, o como se ha mencionado previamente, la mala fama que han adquirido debido al éxito de ciertos géneros y su poca regulación. Por todos estos aspectos, es que el docente no se siente preparado para afrontar la integración de los videojuegos en el aula. Sin embargo, tal y cómo recalca con una cita de Terceiro (1996), es sólo cuestión de tiempo que llegemos al punto de usar los videojuegos como un recurso educativo, ya que el hombre cada vez está adoptando una coexistencia más estrecha con la tecnología.

Sádaba y Naval (2008) sugieren que según algunas investigaciones del momento reflejaban la ausencia de zonas donde poder llevar a cabo actividades de juego tradicional. El juego, según ellas, es un aspecto clave para el desarrollo del niño, y una de las partes esenciales de ese desarrollo, que se beneficia del juego, es la dimensión social, sobre todo en términos de igualdad y participación. Por eso, estas investigaciones reflejan el paso de los juegos convencionales a los videojuegos. Las dificultades para poder encontrar zonas de juego que sean realmente seguras llevaron a adoptar un cambio en el entorno lúdico, y los jóvenes ahora llevan a cabo actividades de ocio en un entorno posiblemente más individual y solitario. Sin embargo, no desaparece como tal la interrelación entre iguales, pues gracias a los modos en línea de los videojuegos, se pueden jugar partidas, de carácter cooperativo, incluso a distancias considerables unos jugadores de otros. Incluso, cuando no se precisa de otros jugadores, la propia máquina, o CPU, es el “otro jugador”, por lo que no se llega a jugar realmente sólo.

No obstante, Sádaba y Naval (2008), al igual que autores previos, recalcan el actual debate y la polémica de los videojuegos, debido a la mala fama que por un lado han ido adquiriendo, y por otro lado, porque las nuevas generaciones de jóvenes están adentrándose a un territorio difícil de escudriñar para las generaciones previas debido a todo lo que esta “era digital” tiene para ofrecer, para explorar, y para poder hacer, sólo o acompañado. Este summum de incertidumbre, explican Sádaba y Naval (2008), se debe al cambio que trae consigo la tecnología y el paso hacia convertirnos en lo que Sánchez

i Peris (2008) llamaba el “Homo digitalis”. Pese a esto, Sádaba y Naval llevan a cabo una serie de análisis para estudiar el desarrollo de aspectos como la cooperación, la comunicación, la negociación, la resolución de problemas y la iniciativa personal a través de los videojuegos, rasgos y características que podrían desarrollarse a su vez en las aulas, concluyendo con que es preciso reconsiderar la forma de educar, y promover la comprensión de estos nuevos recursos para conseguir un cambio significativo en el entorno educativo.

Un ejemplo sobre algunos de los juegos que ya se están llevando a las aulas para trabajar con los alumnos se puede ver en la investigación de García Pernia et al (2012), donde abordan un videojuego que pone a prueba a los alumnos para solventar un problema, de cara a una situación, en este caso distópica. Este juego pertenece a la saga de juegos de *Los Sims*, el *Sims 2: Naufragos*, un juego popular en su momento, que refleja una hipotética situación en la que el personaje que se controla, en este caso, hecho a tu medida, queda varado en una isla desierta, y debe rehacer su vida y sobrevivir allí. Citando textualmente a Sicart (2003, 10-11), “los videojuegos son poderosos medios de representación”, y ese es uno de los casos más claros. *Los Sims*, en particular, es un videojuego que se ha estado usando para desarrollar capacidades para la vida y para el trabajo en equipo, y que con este título invita a la gestión de una situación y su resolución, de acuerdo al trabajo en equipo que se lleva a cabo en el aula. García Pernia et al. (2012) llevaron a cabo este experimento en la clase para ver el desempeño de los alumnos ya que, tal y como sugieren, el juego permite crear diversas situaciones de aprendizaje y definir objetivos varios, al ser un juego de simulación inspirado en la vida real, donde el jugador es el director de la vida de un personaje o de varios, para explorar las perspectivas de cada personaje.

De cara a desarrollar habilidades que pueden ser útiles para la vida, de nuevo, encontramos a los *Sims*, en este caso, *Los Sims 2*. Martín del Pozo y Martín López (2015), hablan sobre estas habilidades en concreto, que conforman un ancho grueso dependiendo de la cultura, el contexto en el que se pueden utilizar, entre otros factores que las determinan. Son por ejemplo, según la OMS, el pensamiento crítico y creativo, la comunicación efectiva, la empatía, el control de las emociones y el estrés...en resumen, son capacidades que permiten afrontar los desafíos que la vida trae consigo. Teniendo en cuenta la creciente presencia del videojuego en el medio académico, y su potencial para el aprendizaje, resulta interesante el querer transmitir y desarrollar estas

habilidades haciendo uso de los videojuegos como el medio para conseguirlo. Es aquí donde entra el juego de *Los Sims 2*.

Los Sims 2, al igual que el título antes mencionado, es un juego que consiste en un simulador de la vida real. El jugador adopta el papel de uno o varios personajes y vive como ellos, satisfaciendo los deseos y necesidades de sus personajes para conseguir llevar una vida plena. La saga de juegos al que este título pertenece se hizo muy exitosa, y como fruto de su celebridad, salieron títulos más avanzados, expansiones y nuevo contenido. Estos juegos, debido a su sencillez, pero también a su cercanía con la realidad, se convirtieron en un recurso que llevar al aula en ocasiones, como se puede ver en el trabajo de investigación de García Pernia et al (2012). Es por esto que Martín del Pozo y Martín López (2015) elaboran, en torno al desarrollo de las Habilidades para la Vida una propuesta didáctica enfocada en el juego de los *Sims 2*, con la que pueden trabajar en el aula estas mismas capacidades, y desarrollarlas.

Para trabajar el aprendizaje por equipos, Martínez López et al. (2014) nos traen un título bastante conocido por su versatilidad, *Minecraft*. Este juego se hizo famoso por su singular diseño, inspirado en un mundo conformado por cubos, en el cual no hay ningún tipo de objetivo marcado como tal, sino que, tal y como indica su propio nombre, todo depende del jugador. Es un juego de construcción y de obtención de recursos, de tipo mundo abierto, que a su vez tiene ciertas mecánicas que están pensadas para el combate y para la creación de objetos. Martínez López et al. (2014) proponen este juego como una forma de trabajar en aspectos como el desarrollo del pensamiento creativo, la comunicación y el autoaprendizaje, y gracias a su modo multijugador en servidores locales o en línea, permite trabajar en equipo, cooperar y colaborar.

Dicho esto, Martínez López et al. (2014) llevan a cabo un planteamiento de la propuesta de trabajo en el aula, dando a conocer las posibilidades para incentivar sobre todo el trabajo en equipo, trabajando con las distintas opciones del modo multijugador y el modo creativo. La implementación del juego y los distintos escenarios conseguidos, reflejan el éxito que puede conseguirse en cualquier aula al abordar el desempeño de la clase de una forma distinta a la tradicional, en la que el alumno no era activo y no tenía la oportunidad de demostrar sus capacidades y mejorarlas. El poder crear o construir cualquier cosa que se cruce por tu mente, colaborar con amigos con los que compartir en común logros conseguidos al trabajar en equipo...son razones del por qué *Minecraft*

es un juego que ya se ha conseguido adaptar tan bien al entorno educativo. Prueba de ello, además, es la versión Minecraft Education.

Por último, para trabajar la perspectiva del otro, Díaz Delgado (2012) aporta un juego que, teniendo en cuenta las listas y las malas consideraciones por su género, resulta un tanto sorprendente. Este juego es el *Grand Theft Auto IV*, un juego conocido por pertenecer a una de las sagas más populares entre los jugadores. Títulos semejantes como *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Vice City* o *Grand Theft Auto V* reflejan el por qué del éxito de esta saga. Es uno de los juegos más violentos que se hallan a día de hoy en el mercado, caracterizado por su ambientación realista, enfocada mayormente al uso de las armas y a los métodos deshonestos para prosperar, lo que incluye en muchas ocasiones el desprecio por la vida del prójimo. Sin embargo, Díaz Delgado (2012) no lo ve de la forma que muchos podrían considerar a este juego.

Por un lado, Díaz Delgado (2012) señala que esta es una historia lograda, que refleja la crudeza que existe en el mundo, y que impiden al personaje ganarse la vida honradamente. No es un juego con violencia desmedida y sin contexto alguno, como los que algunos autores previos han mencionado como inadecuados, o bien han señalado con motivos como juegos con potencial en un sentido negativo. Por otro lado, señala la capacidad de interactuar con los personajes, profundizar en la historia y en los personajes, complejos, con sus debilidades y sus aspiraciones. Esto, en resumen, conlleva a que el alumnado pueda desarrollar la capacidad de empatizar y comprender las perspectivas ajenas, sin limitarse a ver a los personajes como malos o buenos, sino como personas que dependen de sus circunstancias y su entorno para convertirse en la clase de personas que son, a la par de sus deseos, sus debilidades y fortalezas.

Estos son sólo algunos ejemplos de videojuegos aplicados al aula, y que han servido para desarrollar el potencial de los alumnos como individuos, y las “Habilidades de la Vida”, que mencionan Martín del Pozo y Martín López (2015). Dicho esto, tras habernos enfocado en el contexto general y los beneficios que pueden aportar los videojuegos al desarrollo de los alumnos y sus capacidades, me interesa llevar la cuestión a trabajar las Ciencias Sociales, como la Historia.

¿Cuáles son los retos a los que nos enfrentamos al llevar los videojuegos al campo de las Ciencias Sociales? ¿Qué es lo que hay que tener en cuenta para hacer esto posible y conseguir un aprendizaje óptimo por parte del alumnado? Estas preguntas son muy

relativas cuando indagamos en la naturaleza de esta disciplina, que según Carrión Candel (2018), tampoco nos es sencillo el cómo enseñarla, siendo una materia interdisciplinaria y compleja, cuyos conocimientos son cambiantes y que interactúan con aspectos pertenecientes al entorno social y psicológico. Tampoco se ha de descartar la dificultad para los alumnos de acercarse al objeto de estudio de las disciplinas como la Historia, que abordan sucesos del pasado, de los cuales solo conocemos vestigios, documentos y representaciones, mas no podemos interactuar con dicho objeto de estudio como lo pueden hacer las Ciencias Naturales.

Para abordar las Ciencias Sociales a través de los videojuegos, es preciso comprender el impacto que las nuevas tecnologías han tenido en las disciplinas académicas, para trabajarlas y explorarlas a mayor profundidad y de una forma más atractiva, lo que a su vez fomenta el aprendizaje. Si tenemos en cuenta que el alumnado cada vez vive en un presente donde la tecnología es tan común y con tantos usos, su implementación en el aula se ve totalmente justificada y comprendida, más aún si lo vemos como un aporte innovador desde la perspectiva del docente, siendo su evolución y renovación un rasgo clave para el avance de la enseñanza. En tal caso, ¿por qué no hacer lo mismo con los videojuegos? Como sugieren Jiménez-Palacios y Cuenca (2015), no cualquier videojuego sirve. Para implementarlo, se debe estudiar primero, y apreciar qué beneficios trae consigo el jugarlo a la enseñanza, planificar su implementación práctica y escoger entre todos los juegos existentes cuales son los más apropiados para la lección y la disciplina en sí.

Así, los autores se enfocan en las categorías en las que los videojuegos se encuentran, para poder considerar mejor cuales son los adecuados para incorporar a las clases pertinentes. Por ejemplo, no sólo partimos de los distintos géneros que existen, un rasgo esencial para poder incorporar al aula ciertos juegos, sino también las plataformas en las que se reproducen. Desde los dispositivos móviles, hasta las televisiones, pasando por los ordenadores, podemos encontrar distintos juegos, con distintos gráficos, más o menos realistas y distintas interfaces de juego. Por otro lado, también podemos encontrar distinciones a través de los objetivos que se persiguen con los distintos juegos, esencialmente hablando, si son juegos con un enfoque educativo o si solo buscan satisfacer necesidades lúdicas o de ocio. Aquí, los juegos más didácticos, están ambientados a la resolución de problemas actuales a través del estudio de problemas sociohistóricos, cuya importancia reside, según Cuenca y Martín (2010), en el proceso

para enfrentar y solventar dichos problemas a través de decisiones propias y sistemáticas, teniendo en cuenta las características de dicho problema.

Dicho esto, Cuenca y Martín (2010) nos separan los videojuegos dependiendo de su temática. Podemos encontrar videojuegos enfocados en los conflictos bélicos, considerados los más óptimos para la enseñanza y la investigación a través de la visualización y la coparticipación de los jugadores en eventos históricos de cambio o gran coyuntura, otros enfocados en la gestión del territorio y el urbanismo, lo que permite la modificación y construcción de ciudades o grandes infraestructuras, que si podemos aplicar en el ámbito histórico, puede permitir un mejor entendimiento de las ciudades antiguas y el porqué de sus distintos edificios y su utilidad, también videojuegos cuyo enfoque se incline hacia la preservación y el estudio del medio ambiente, normalmente un rasgo encontrado en juegos como los anteriores mencionados, cosa que también sucede con muchos juegos enfocados en aspectos como el comercio y la economía del pasado, y las relaciones sociales, que además pueden enlazarse en un mismo juego, y por último, aquellos videojuegos destinados a estudiar los problemas sociales de la ciudadanía, cosa que los hace más especializados y enfocados a un contexto educativo, o que pueden hallarse inmersos en otros juegos.

Según Jiménez Palacios y Cuenca (2015), las Ciencias Sociales, sobre todo la Historia, tienen la suerte de contar con una gran demanda en el mercado de videojuegos, pues presentan la Historia de una forma mucho más atrayente y por ende, menos costosa de comprender. Esto es una prueba de que el uso de los videojuegos para la enseñanza de las Ciencias Sociales puede ayudar al alumnado a acercarse a conceptos que normalmente odiarían aprender desde los libros, como la geografía, la política, la sociedad...entre otros. Ahora, ¿qué es lo que hace a un videojuego óptimo para la enseñanza de las Ciencias Sociales? No sólo es una cuestión que atañe al género o la temática del juego, sino también a las posibilidades que permite.

Varios autores estipulan esto en sus obras. En el caso de García García (2003), sugiere que los videojuegos proporcionan a lo largo de la historia integrada en ellos diversas opciones en la narrativa, cuando el jugador, o en este caso el alumno, se integra en la historia del juego, se sumerge en el contexto y toma decisiones que lo llevan a avanzar en la misma. Esa virtualidad narrativa, permite al alumando el poder sentirse parte del juego, y también parte del entorno y la historia, lo que permite una mayor facilidad para estudiarlo, ya que se siente parte de los acontecimientos y no los aprecia desde fuera, y

por ende puede alterarlos según las opciones que ofrece el mismo juego para que la historia se vaya desarrollando.

Gros (2009) también habla sobre la importancia de la inmersión que realiza el alumno en el videojuego, su historia, y su contexto. Sin embargo, ella se enfoca en la validez de la simulación en su totalidad, es decir, del carácter educativo que tiene el hecho de que el alumno forme parte de la propia historia, tomando diversas decisiones que suponen la obtención de experiencia que lo ayudan a su vez a avanzar en el juego, por sí solo, a base de cometer errores y aprender de ellos.

Profundizando más en el acto de ensayo-error, Cuenca y Martín (2010) habla sobre resolución de problemas cuando el alumno se sumerge en un videojuego. Esta es una estrategia reciente utilizada en la enseñanza y que permite al alumno llegar a tomar distintas decisiones en base a los problemas y sus planteamientos que muestra el videojuego. En el ámbito de las Ciencias Sociales, los videojuegos se enfocan en aspectos relacionados con la política o los ideales, los cuales son integrados por los alumnos, que toman decisiones en base a sus criterios y lleva a diferentes soluciones y alternativas. He ahí donde el alumno va construyendo su propio pensamiento, donde no recibe ningún tipo de influencia que condicione o dé lugar a su forma de pensar.

Esta aparición de diversas alternativas y soluciones son el origen de la construcción de historias alternativas, relacionadas con la historia predeterminada del videojuego. Es aquí donde Pelegrín (2010) habla sobre la importancia de la historia alternativa, como un medio para entender en el ámbito histórico el resultado de tomar unas u otras decisiones en ese preciso instante en el tiempo, lo que puede llevar a un desencadenamiento de los sucesos diferente, una posibilidad creativa de comprender también a las personas del pasado y las decisiones tomadas, y que puede llevar a debates que profundicen la comprensión de los procesos de cambio, y los diferentes puntos de vista de acuerdo a esos procesos.

Por otro lado, y sumado a todo esto, Jiménez-Palacios y Cuenca (2015) sugieren que los videojuegos pueden suponer una fuente de información útil, que puede ser sugerida por el docente para profundizar y extender el conocimiento previo del período histórico que trata, además del interés por la propia disciplina y el pasado. Con todas estas ventajas y aspectos positivos para la educación, el verdadero quid de la cuestión se halla en transmitir los procedimientos y métodos necesarios para poder evaluar correctamente el

impacto de los videojuegos en las aulas y poner en conocimiento a los futuros docentes sobre dichos recursos, como cuestionarios, tablas de estadística, métodos cuyo enfoque sea más cualitativo...entre otros.

Lima Estévez (2017) se pregunta varias cosas respecto a los videojuegos en el contexto educativo. Por ejemplo, el por qué no se fomenta el desarrollo de los videojuegos, si estos se han convertido en un elemento imprescindible de la sociedad del siglo XXI, que permite el desarrollo de la concentración, y valores aprovechables en esta disciplina, los problemas que presentan para su aplicación, si existen propuestas para su desarrollo entre otras semejantes, todas con la intención de saber si es posible o no combinar los videojuegos en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

Esto se avala con la existencia de juegos que abarcan períodos históricos en particular y los explotan para atraer al interesado. Por ejemplo, *Age of Empires*, *Imperivm*, *Assassin's Creed*, entre otros títulos. Sin embargo, estos títulos, como Lima Estévez (2017) señala, afrontan las mismas dificultades que los demás videojuegos, los mismos perjuicios y mala consideración, ya que muchos de los juegos históricos también están ambientados en períodos dedicados a la guerra y a los combates hasta cierto punto, y aportan los mismos beneficios para el desarrollo de los alumnos y los conocimientos, y con el paso de estos últimos años, Lima Estévez (2017) da a entender que ha sucedido un “boom” en cuanto a los proyectos relacionados con los videojuegos aplicados en las Ciencias Sociales, que han demostrado el interés en dicha asignatura por las posibilidades que pueden ofrecer.

Villalonga Muncunill y Pineda Alfonso (2014) presentan una propuesta didáctica de innovación, de cara a la enseñanza de las Ciencias Sociales, recurriendo a los videojuegos como un medio para conseguirlo. Ambos se cuestionan de primera mano sobre la posible utilidad de los susodichos, como adaptar los objetivos curriculares a su utilización en el aula y hacer posible su presencia como recursos y hasta qué punto la dinámica del videojuego tiene peso como metodología entre otras. Varios son los títulos que Villalonga y Pineda (2014) describen como títulos relacionados con el tema y que podrían servir para trabajar las Ciencias Sociales, de acuerdo a las épocas históricas que se intenten enseñar. Por ejemplo, uno de ellos es el *Age of Empires*, una saga de juegos de carácter estratégico, relacionado con el desarrollo de distintas civilizaciones del mundo, la obtención de recursos y otros aspectos que permitan a la civilización florecer. Estos contenidos y las posibilidades para conseguir hacer una civilización grande y

próspera, tomando decisiones que sirvan para conseguirlo, adaptadas históricamente conforme versiones más avanzadas del juego surgen, hacen que sea un recurso didáctico muy a tener en cuenta.

Otros dos juegos que Villalonga y Pineda (2014) mencionan son *Crusader Kings II* y *Civilization IV*, entre otros, siendo estos dos juegos destinados al desarrollo de estrategias para llevar a cabo la construcción de una civilización y conseguir una progresiva expansión, en el caso de *Crusader Kings II*, a través de la gestión económica, diplomática y otros aspectos relacionados con la dirección de la nación que encarnas desde un punto de vista más enfocado en el contexto bélico, así como la posibilidad de conseguir una mayor inmersión en el juego a través de la creación de un personaje propio que puedes interpretar, todo a partir de un contexto histórico en el que se desarrollan los eventos del juego, y en el caso de los juegos de la saga *Civilization*, que Medel Marchena e Iturriaga Barco (2016) también sugieren como una alternativa atractiva e innovadora para las clases destinadas a la enseñanza de las Ciencias Sociales, como la Historia o la Geografía, relacionado de igual forma con la gestión de recursos y de otros elementos abogados a la dirección de una nación, solo que sin indagar con mayor detalle en el contexto bélico, sino también en cuanto al desarrollo tecnológico y científico, por ejemplo.

Todo esto, hace que sean juegos muy auténticos e interesantes para llevar al aula y comprender mejor las sociedades del pasado y su evolución en muchos aspectos. No obstante, la propuesta que recogen Villalonga y Pineda (2014) atañe a un juego con inspiración en el célebre juego de mesa *Risk*, conocido como *Supremacy*, ambientado en la Primera Guerra Mundial, a partir del cual llevan a cabo un trabajo histórico de recreación de los sucesos ocurridos durante la Guerra, y a la vez, de los posibles escenarios que pudieron haberse dado, utilizando mapas y fuentes, realizando debates sobre lo aprendido durante las partidas...entre otras cosas.

Para terminar, Quintero (2017) sugiere la posibilidad de trabajar en la asignatura de Ciencias Sociales, específicamente el Antiguo Egipto, a través de un juego ambientado en ese mismo contexto histórico, el *Assassin's Creed Origins*. *Assassin's Creed* es una saga de videojuegos que se ambienta en múltiples épocas, en la que dos sectas secretas, dos caras de una misma moneda, que protegen a la humanidad o desean controlarla a placer, se enfrentan entre sí para alcanzar sus objetivos, viviendo muchos acontecimientos históricos de forma paralela, junto a figuras de carácter histórico que

asu vez desempeñan un papel en la propia lucha entre estas dos sectas, conocidas como la Orden de los Asesinos y la Orden de los Templarios. En este caso, este juego se enfoca en el origen histórico de la Orden de los Asesinos, que se remonta a los protectores de los faraones de Egipto, los medjay, y las relaciones de Egipto con Roma.

Quintero (2017), tras haber presentado la propuesta, haber hablado de las ventajas e inconvenientes de traer el juego al aula, y haber explicado el valor histórico que el juego contiene y que puede hacerlo idóneo para la enseñanza de la Historia del Antiguo Egipto, procede a explicar los modos de juego que posee y que lo hace disfrutable, así como los elementos que pueden estar presentes y con los que interactuar, el paisaje, los personajes, las ciudades, entre otros, así como la metodología que se puede implementar en el juego. Finalmente, concluye con que no todos los aspectos dentro del juego son aprovechables, como lo es la existencia de lenguaje soez o contenido de carácter sexual o violento, ni todos los aspectos están tan pulidos como se debería, como por ejemplo una muy pobre ausencia de aspectos políticos dentro del juego. De hecho, sólo el modo “descubrimiento”, comentaba Quintero (2017), y aquel contenido inmerso en la trama que puede interesar, seleccionado cuidadosamente, podría servir para trabajar en el aula. No obstante, sugiere que, citando textualmente, “la recreación de estos escenarios, el ambiente, la arquitectura, las relaciones sociales, sonidos, objetos, armamento, vestuario, arte, procesos económicos y la magia de experimentar jugando, tienen la capacidad de cautivarnos haciendo incomparable la utilización de esta herramienta con ningún otro recurso tradicional disponible en educación” (Quintero, 2017).

3. Conclusiones

Los videojuegos son uno de los elementos que más se distinguen en la sociedad moderna y que la definen, poco a poco pasando a formar parte de la misma como recursos de utilidad. Su aparición en la década de los 70 supuso un antes y un después en la historia del ocio y el comienzo de una transformación, junto a la constante evolución de los ordenadores, de la sociedad y la forma de trabajar. Pasarían años antes de ser considerados como algo más que una forma de entretenimiento, que poco a poco ganaría terreno y atraería a una gran parte de la población, a nivel internacional, y que despertaría, más allá del furor y el impacto que provocaron, opiniones diversas, alimentadas por el miedo, al principio, a las consecuencias que estos estaban ocasionando, es decir, cambios en la forma de entretenerse y como la sociedad parecía avanzar vertiginosamente de cara a las nuevas tecnologías, y posteriormente, por el interés de descubrir por qué estos tenían tanto éxito.

Tras realizar investigaciones, todavía escasas en algunos ámbitos, enfocadas en descubrir su contribución al desarrollo de las capacidades de las nuevas generaciones, para la vida, como el trabajo en equipo, la motivación, la empatía, el pensamiento crítico y creativo...por poner algunos ejemplos, algunos videojuegos demostraron tener mucho potencial para trabajar en las aulas, y a día de hoy, se están llevando a cabo proyectos y experimentos con algunos títulos, destinados a trabajar las capacidades, valores y conocimientos de los alumnos. Sin embargo, no es un escenario exclusivamente óptimo, ya que la gran popularidad de juegos violentos que acrecentan aspectos negativos o distorsionados en los jóvenes que los adquieren es un problema con el que lidiar actualmente en una sociedad que incentiva su creación y no regula su consumo y propagación. De hecho, las mismas preocupaciones que se dan de cara a estos juegos aparecen en las opiniones sobre todo el colectivo de videojuegos existente, aspectos como la adicción o el aislamiento que su uso prolongado puede causar. Podríamos definir que la situación actual se inclina hacia una consideración óptima, de cara a los videojuegos, que cada vez más forman parte de las aulas como medios para trabajar con el alumnado, pero requiere que no olvidemos que puede incentivar, dependiendo de los títulos, valores negativos o contrarios a lo que se busca transmitir a

las nuevas generaciones, por lo que varios análisis previos y estudios deben y están por llegar para lograr una buena adaptación al seno de la enseñanza.

Personalmente, creo que hay algunos videojuegos que se podrían llevar al aula, obviamente adaptados al aula y a las necesidades del docente en cuanto a lo que busca enseñar. La primera consiste en el *Age of Mythology*, un videojuego, que como mencioné antes, está enfocado en las sociedades antiguas, como la cultura nórdica, egipcia y griega, y en sus leyendas y mitos. Considero que es un título que se podría implementar en el aula de 1º de la ESO, ya que trabaja con el contenido que se imparte, enfocado en parte en la educación sobre las culturas antiguas, y que podría acercar a los alumnos, no sólo en cuanto a la religión y mitología, sino también en cuanto a eventos que tuvieron lugar dentro de las propias leyendas. Mi otra propuesta consiste en el videojuego *Sky: Children of the Light*. Este título consiste en la presentación de un reino ubicado entre las nubes, el reino de Sky, el cual se encuentra en ruinas tras el ataque de seres de la oscuridad, que lo asolaron. El papel del protagonista, un Niño de Luz, es bajar a este reino para liberar a los espíritus atrapados por la oscuridad, llevándoles luz para liberarlos. Se trata de un juego en el que el objetivo no se trata de luchar contra la oscuridad, sino de limpiarla y evitar que los seres que la moran acaben con el Niño de la Luz. Es un argumento bastante peculiar, ya que no tiene que ver con otros títulos donde había que luchar contra la propia oscuridad, sino que se enfoca en aspectos como ayudar al prójimo y traerles de nuevo paz y alegría. No obstante, su potencial reside en la mecánica del juego, enfocada en el trabajo cooperativo, que resulta imprescindible para avanzar, y también en la comunicación efectiva, aunque no con palabras, sino con gestos que reflejan las emociones, que los jugadores van adquiriendo a lo largo de su aventura, para poder conectar con otros jugadores y actuar en consecuencia, empatizando con las emociones que los jugadores reflejan. Pienso que este es un juego con un potencial muy grande para explotar en las aulas y trabajar los valores y las habilidades de cara a la vida.

4. Bibliografía

- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall, Inc., Englewood Cliffs, N.J.
- Carrión Candell, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, nº36. Universidad Camilo Jose Cela, Madrid
- Cuenca López, J. M. & Martín Cáceres, M. (2010). La resolución de problemas en la enseñanza de las Ciencias Sociales a través de videojuegos. *Iber*, 63, 32-42.
- Díaz Delgado, N. (2012). Videojuegos : un medio para la educación. UNED. Universidad Nacional de Educación a Distancia, España
- Díez Gutiérrez, E.J., Terrón Bañuelos, E., Rojo Fernández, J. (2015). Violencia y videojuegos. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, nº 15, vol 2
- Estallo, J.A. (1995). *Los videojuegos: juicios y prejuicios*. Planeta. Barcelona.
- Estalló, J., Masferrer, M., & Aguirre, C. (2001). Efectos a largo plazo del uso de videojuegos. *Apuntes de Psicología*. *Apuntes de Psicología*, 19, 161-174
- Etxeberria Balerdi, F. (2016). Videojuegos y educación. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 2(1). <https://doi.org/10.14201/eks.14154>
- Ferguson, C. J. (2010). Blazing Angels or Resident Evil? Can Violent Video Games Be a Force for Good?. *Review of General Psychology*. APA. Vol. 14 (2), 68–81
- Funk, J.B. (1993). "Reevaluating the impact of Video Games." *Clinical Pediatrics* 32 (2, Feb): 86-90. PS 521 243)
- García García, F. (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. Madrid: *Icono* 14, 8, 1-24.
- García Pernia, M.R., Lacasa, P., Martínez Borda, R. (2012). Los videojuegos en el aula: aprender a resolver problemas. *Revista Infancias Imágenes*, pp. 60-67
- Gros Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. Universidad de Sevilla: *Comunicación*, 7, 251-264.

Jimenez-Palacios, R., y Cuenca López, J.M. (2015). El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales. *CLIO. History and History teaching*, 41. Universidad de Huelva.

Lima Estévez, J. (2017). Videojuegos y Ciencias Sociales ¿Un binomio imposible?. Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17)

Martín del Pozo, M. y Martín López, J. L. (2015). Propuesta didáctica en torno a Habilidades para la Vida y videojuegos: Los Sims 2, Comunicación Efectiva y Aprendizaje colaborativo. *Press Button, Revista de Videojuegos. Publicación digital dedicada al estudio de los videojuegos.*

Martínez, F.J.; Del Cerro, F. y Morales, G. (2014) El uso de Minecraft como herramienta de aprendizaje en la Educación Secundaria Obligatoria. En: Navarro, J.; Gracia, M^a.D.; Lineros, R.; y Soto, F.J. (Coords.) *Claves para una educación diversa*. Murcia: Consejería de Educación, Cultura y Universidades

Medel Marchena, I., Iturriaga Barco, D. (2016). Videojuegos como recursos para las clases de Ciencias Sociales: propuesta para Secundaria del juego Civilization V. En: Roig-Vila, R. (Coord.) *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Universidad Internacional de la Rioja

Ortega Carrillo, J.A., Robles Vilchez, M.C. (2008). Análisis axiológico-educativo de videojuegos de temática violenta. En Sánchez i Peris, F.J. (2008). Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del “Homo digitalis”. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, nº3, vol 9

Pelegri Campo, J. (2010). La historia alternativa como herramienta didáctica: una revisión historiográfica. *Clío, History and History teaching*, 36, 1-57.

Provenzo, E. (1991). *Video kids: Making sense of Nintendo*. Harward University Press. Cambrigde

Psicología y Mente (2016, 14 Julio). *¿Los videojuegos nos vuelven violentos? ¿Es cierto que los videojuegos de temática violenta generan conductas violentas en sus jugadores?* <https://psicologiaymente.com/psicologia/videojuegos-vuelven-violentos>

Psicología y Mente (2016, 28 Julio). *La verdad tras los tópicos y mitos sobre los videojuegos ¿Deberíamos preocuparnos de que nuestros hijos empleen su tiempo libre jugando a videojuegos?*

<https://psicologiaymente.com/psicologia/verdad-topicos-mitos-videojuegos>

Quintero, D.L. (2017). Didáctica de las Ciencias Sociales a través de los videojuegos: 54 Investigación y experimentación del juego Assassin's Creed Origins, para posible propuesta didáctica sobre la enseñanza del patrimonio y la cultura del Antiguo Egipto. *CLIO. History and History teaching*, 43

Sádaba, C., Naval, C. (2008). Una aproximación a la virtualidad educativa de los videojuegos. En Sánchez i Peris, F.J. (2008). Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del "Homo digitalis". *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, nº3, vol 9

Sánchez i Peris, F.J. (2008). Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del "Homo digitalis". *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, nº3, vol 9

Sicart, M. (2003). Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims, *Congreso Internacional de la Digital Games Research Association (DiGRA)*. <http://www.digra.org/dl/db/05150.09529>

Villalonga Muncunill, A., Pineda Alfonso, J.A. (2014). El uso de los videojuegos en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. IV Jornadas de Innovación Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación. *"Abriendo caminos para la mejora educativa"*. Universidad de Sevilla, España