

MEMORIA PROYECTO:

**LOS VIDEOJUEGOS,
UN GRAN ALIADO
PARA APRENDER
HISTORIA: HACIA
UN MODELO
DIDÁCTICO DE
ANÁLISIS DE LOS
VIDEOJUEGOS
HISTÓRICOS**

Primeros resultados del proyecto “Los videojuegos: un gran aliado para aprender Historia”, desarrollado por el proyecto de Investigación *Historia y Videojuegos II. Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital HAR2016-78147-P*, dentro de su colaboración con la asociación *New Age Learning* y con su proyecto *Los videojuegos, un gran aliado para la educación*.



LOS VIDEOJUEGOS, UN GRAN ALIADO PARA APRENDER HISTORIA: HACIA UN MODELO DIDÁCTICO DE ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS

Íñigo Mugueta Moreno

inigo.mugueta@unavarra.es

Universidad Pública de Navarra

Juan Francisco Jiménez Alcázar

jimenezalcazar@um.es

Universidad de Murcia

- © Proyecto Historia y Videojuegos II. Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital HAR2016-78147-P
- © Íñigo Mugueta Moreno
- © Juan Francisco Jiménez Alcázar

Trabajo elaborado en el marco de la colaboración entre el proyecto de investigación *Historia y Videojuegos II. Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital HAR2016-78147-P*, financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, y la asociación *New Age Learning*, financiada en su proyecto *Los videojuegos. Un gran aliado para aprender*, por el Instituto Navarro de Deporte y Juventud.

Pamplona/Murcia. Octubre 2019

LOS VIDEOJUEGOS, UN GRAN ALIADO PARA APRENDER HISTORIA -HACIA UN MODELO DIDÁCTICO DE ANÁLISIS DE VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS-

Iñigo Mugueta Moreno

Universidad Pública de Navarra

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Murcia

ÍNDICE

1. Introducción
2. Objetivos del proyecto
3. Inconvenientes, ventajas y lugares comunes sobre el uso de videojuegos
 - a. Los videojuegos aíslan: los Hikikomoris
 - b. Los videojuegos son violentos y sexistas
 - c. No hay videojuegos educativos
 - d. Los videojuegos son caros
 - e. Ventajas
4. Los videojuegos históricos
5. La simulación y sus ventajas en la formación del pensamiento histórico
 - a. Del alumno como espectador al alumno como actor
 - b. Simulación: desarrollo de competencias cognitivas de alto nivel
 - c. Enseñar la Historia que nos gusta
 - d. El medio: otras alfabetizaciones
6. ¿Cómo llevar un videojuego al aula? Problemas y soluciones.
 - a. Problemas
 - b. Soluciones
7. ¿Cómo analizar un videojuego histórico? Una propuesta de ficha de análisis.
8. Conclusiones
9. Anexo 1: Listado de videojuegos históricos recomendados
10. Anexo 2. Listado de videojuegos analizados.
11. Anexo 3. Modelo de ficha didáctica propuesto.
12. Anexo 4. Fichas realizadas hasta el momento.

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto *Historia y Videojuegos. Proyecto Historia y Videojuegos II. Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), posee ya una trayectoria de ocho años de investigaciones con videojuegos históricos, tanto en el plano del análisis de las representaciones sociales que estos proyectan sobre el pasado, como en el trabajo educativo a partir de ellos. Cuando desde *New Age Learning* nos propusieron colaborar con ellos, dentro de las propuestas que planteaban en su proyecto “Los videojuegos: un gran aliado para aprender”, nos ofrecimos inmediatamente a colaborar y ofrecer unos resultados concretos. Había un punto de interés común evidente entre ambos proyectos: la elaboración de un modelo de ficha para el análisis de videojuegos, si bien nuestro interés se dirigía específicamente a la enseñanza de la Historia y al análisis de los videojuegos históricos, uno de los géneros mejor representados en el mundo de los videojuegos (si no el más representado). Por tanto, nos ofrecimos a elaborar una ficha didáctica modelo, que permitiese conocer la potencialidad didáctica de un videojuego. Así, no se trata de una ficha genérica de análisis de videojuegos, sino de fichas realizadas por historiadores con la finalidad de descubrir de qué modo pueden los videojuegos históricos contribuir a la enseñanza/aprendizaje de contenidos curriculares en la materia de Historia.

Efectivamente, en la fase de trabajo en la que nos encontramos -dentro del proyecto Historia y Videojuegos (www.historiayvideojuegos.com)- podemos afirmar que encontrábamos dos necesidades fundamentales de investigación:

- La necesidad de contar con análisis de videojuegos, realizados por jugadores expertos y dirigidos a padres de niños y adolescentes jugadores de videojuegos, y profesores de diferentes etapas educativas, que desconozcan el medio.
- La necesidad de evaluar la eficacia de los procedimientos didácticos que utilicen videojuegos para enseñar Historia.

El empuje dado por *New Age Learning* nos ha lanzado, por tanto, hacia un terreno experimental en el que hemos decidido implicarnos en la fase final de nuestro proyecto. El proyecto Historia y videojuegos cuenta desde hace años con colaboradores dispersos por España y Argentina (Universidad de Murcia, Universidad Internacional de La Rioja y Universidad de Mar del Plata), que se han dedicado a analizar o testear diferentes videojuegos históricos: Nacho Medel, Alberto Venegas, Iris Rodríguez Alcalde o Eva Tobalina, son algunos de los especialistas más reconocidos en el trabajo con videojuegos históricos. Además, a partir del encargo de *New Age Learning*, decidimos recabar la ayuda de alumnos del Grado de Historia y Patrimonio, del Master de Profesorado en Educación Secundaria, y de doctorado de la Universidad Pública de Navarra, para completar los análisis de videojuegos históricos.

Con estos apoyos logrados, confeccionamos un listado de videojuegos para analizar -en función de los conocimientos de nuestros colaboradores- y una ficha “tipo” de análisis de videojuegos, cuya eficacia se trataba de testear por medio de los análisis que realizasen tanto los expertos seleccionados, como los alumnos.

En esta memoria presentamos, por tanto, una propuesta de ficha didáctica para el análisis de los videojuegos, y una serie de videojuegos analizados a partir de ellas. Con estos resultados, propondremos unas primeras conclusiones, que pasan -todas ellas- por la necesidad de publicar estas fichas y continuar en esta línea de

análisis didáctico. No obstante, los plazos propios del trabajo académico aconsejan prudencia en este sentido, y aunque los resultados sean muy satisfactorios, necesitaremos un segundo paso en el testado, que será realizado por profesores de Historia de Educación Secundaria (aunque ya fuera de la colaboración con *New Age Learning*).

2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

El proyecto que aquí presentamos tiene el inconveniente de haber sido desarrollado en un tiempo récord para ser un trabajo de nivel académico (4 meses). Por tanto, hay que señalar que los objetivos que aquí presentamos se combinarán con los resultados que se alcancen en el mes de noviembre, dentro del coloquio-seminario que se celebrará en la Universidad Pública de Navarra y el Planetario de Pamplona, en colaboración con la empresa Pauma S.L. y la asociación *New Age Learning*. De este modo en el inicio de esta colaboración se establecieron los siguientes objetivos:

- Diseñar una ficha de análisis didáctico de videojuegos históricos que trate de informar a los lectores sobre las posibilidades que estos tienen para el desarrollo del **pensamiento histórico** y de la **educación patrimonial**.
- Analizar algunos de los videojuegos comerciales de contenido histórico desde el punto de vista de su utilidad didáctica.
- Dar a conocer, a través de estos análisis (y del coloquio subsiguiente), algunos posibles usos didácticos de los videojuegos para la enseñanza de la Historia, entre personas que pueden estar interesadas en los videojuegos de una manera indirecta, como por ejemplo padres y profesores de jóvenes jugadores.

3. INCONVENIENTES, VENTAJAS Y LUGARES COMUNES SOBRE EL USO DE VIDEOJUEGOS

La necesidad de este tipo de trabajos se justifica por la **gran relevancia social de los tópicos extendidos sobre los videojuegos**, que tratan de desacreditar a toda la industria de manera genérica e uniforme, como si sólo existiese un único género de videojuegos. Esto equivaldría, por ejemplo, a juzgar a la industria del cine sólo a través del cine bélico o del cine de acción. En este sentido, el proyecto *Historia y Videojuegos* ha colaborado en los últimos tiempos con el proyecto [The Good Gamer](#), lanzado por la AEVI (Asociación Española de Videojuegos), y con el proyecto [Hezigamer](#), de la empresa de recursos sociales y culturales PAUMA S.L.

De hecho, la necesidad de comunicar y dar a conocer socialmente la pluralidad de géneros de los videojuegos, es uno de los objetivos comunes de *New Age Learning*, *Historia y Videojuegos*, *The Good Gamer* y *Hezigamer*, aunque en ello confluyan los diversos intereses de la industria del videojuego y de sectores con intereses no económicos centrados en la educación y la inclusión social.

En todo caso, conviene recordar algunos de los tópicos más extendidos sobre los videojuegos, que hacen alusión tanto a los inconvenientes como a las ventajas de su utilización:

a. *Los videojuegos aíslan: los Hikikomoris*

Una de las ideas más extendidas es que los videojuegos aíslan a los adolescentes, que jugarían con ellos hasta olvidarse del mundo real, encerrándose en su mundo, en su habitación, al margen de su familia, sus padres, y desarrollando una cultura digital muy avanzada. Se trata de lo que en Japón se denomina Hikikomoris: jóvenes que no salen de su habitación y que se encierran en un mundo digital.

Sin embargo, conviene no olvidar que los jóvenes históricamente no tenían una habitación propia, y que sólo en la actualidad cuentan con una habitación individual que además está dotada de un ordenador con acceso a internet, e incluso, quizás, con una televisión. Si esto es así, los videojuegos son el menor de los problemas, dado que en la actualidad los jóvenes pasan mucho más tiempo en las redes sociales que con los videojuegos. Es decir, los videojuegos no crean ese problema ni son su principal síntoma. Sólo son uno de los elementos que configuran esa cultura digital de los jóvenes, en la que se apoyan para reforzar su aislamiento. Además, ¿quién de nosotros no ha pasado una noche casi en vela en su habitación con una novela apasionante, con una saga de películas que incluso quizás ya ha visto, o quizás con los capítulos de una serie de televisión? Y ya no decimos que las novelas aíslan, ni que sean nocivas... eso ocurría sólo en los tiempos de maese Alonso Quijano.

En cualquier caso, los estudios realizados revelan que los adolescentes, puestos en la tesitura de jugar a videojuegos solos o estar con amigos, eligen mayoritariamente esta última opción. Pero es que, además, las nuevas formas de jugar a través de internet se basan en la cooperación entre jugadores, y permiten el establecimiento de nuevas relaciones al estilo de las redes sociales.

Si aun así siguen teniendo reticencias... ¿Quiere que su hijo no se aíslan en su habitación en las redes sociales? Le sugiero una solución: saque el ordenador de su habitación, póngalo en el salón y juegue con él. Si el videojuego no le parece interesante, propóngale jugar con él a otro que sí lo sea. Tendrá un nuevo tema de conversación, conocerá una de las pasiones de su hijo, aprenderá y además, se divertirá. No se trata de controlar todo lo que hace su hijo, sino de participar con él en una actividad estimulante y divertida.

b. Los videojuegos son violentos y sexistas

Otro de los mitos comunes que circulan sobre los videojuegos es que éstos son violentos. Es otro de los prejuicios que en algún tiempo se extendió en relación al cine. Es cierto que hay cine de contenido violento, pero la mayor parte del cine no lo es. En cualquier caso, el cine es sólo un medio de expresión, y lo importante es saber elegir la película o el tipo de cine que uno quiere ver. Con los videojuegos ocurre lo mismo. Es cierto que hay videojuegos de contenido violento, pero somos totalmente libres para no elegirlos, y ocupar nuestro ocio con otro tipo de videojuegos más formativos, y de contenidos más interesantes.

Lo dicho vale también para la acusación de sexismo hacia los videojuegos. Existen aventuras virtuales que pueden ser tachadas de sexistas, pero no son todas ellas. Y por supuesto, no creo que los más habituales juegos de estrategia puedan ser tachados de sexistas, pues cada día más los desarrolladores cuidan la posibilidad de llegar también a un público femenino, insertando elementos para favorecer la identificación de las mujeres con el videojuego.

El problema radica en que muchas veces los jóvenes conocen sólo los juegos de contenido violento; bien porque las empresas de videojuegos los publicitan de manera preferente, bien porque son los que causan un mayor impacto en la sociedad y los medios de comunicación. Si le preocupa que su hijo juegue a un videojuego de contenido violento, en primer lugar, usted debería conocer el juego que utiliza su hijo. Si realmente tiene un contenido violento, ofrézcale una alternativa. Mi experiencia dice que los alumnos no suelen conocer los juegos que –para mí– son más interesantes y atractivos, pero que cuando los conocen acaban prefiriéndolos frente a los anteriores.

Es importante conocer que existe una clasificación oficial para los videojuegos, que permite al consumidor saber si sus contenidos son adecuados o no para unas edades u otras, y el tipo de problemas que pueden plantear (violencia, sexismo...). Se trata de la clasificación PEGI (*Pan European Game Information*). Todos los videojuegos deben contener esta información en su portada.



Por tanto, si su hijo es ya usuario de un videojuego que le horroriza, hágale un regalo, cómprele un videojuego, sorpréndale... pero cómprele el videojuego que a usted le interesa.

c. *No hay videojuegos educativos*

Una acusación habitual que se vierte sobre las empresas creadoras de videojuegos es que buscan su propio interés y no crean herramientas educativas. De hecho, casi no hay videojuegos educativos. La afirmación es correcta. Cuando una empresa invierte en la creación de un videojuego “educativo”, casi siempre fracasa. Por eso la industria del videojuego se dedica –como por otro lado es lógico- a hacer productos demandados por el gran público.

Sin embargo, esto no quiere decir que no haya productos de calidad en el mercado. Y cuando un producto tiene calidad, los usuarios de videojuegos saben detectarlo, y además expanden la noticia como la pólvora por internet. Hay que pensar que estos videojuegos –como han demostrado algunos especialistas- utilizan algunos de los recursos que se aplican en la docencia, como la planificación del trabajo por objetivos. El juego plantea unos objetivos a corto plazo, y unos objetivos a largo plazo, de manera que el jugador debe ir desarrollando diferentes estrategias para ganar. ¿Qué es esto, sino la aplicación de la enseñanza por medio de la resolución de problemas, es decir, el famoso *Problem Based Learning*?

En consecuencia, las herramientas comerciales destinadas al gran público son las que –hoy por hoy- cuentan con una mayor inversión y unos mejores medios de desarrollo. Por tanto, son las que resultan más estimulantes, más atractivas y, en consecuencia, más educativas.

d. *Los videojuegos son caros*

Si se acude a una tienda de videojuegos y se prescinde de los últimos juegos, los más modernos (esos que sólo sirven para la más moderna y más cara consola portátil del mercado), se pueden encontrar los juegos más clásicos para PC, y allí se pueden descubrir juegos de gran calidad, apasionantes, que no exigen tener el mejor ordenador del mercado para que funcione a pleno rendimiento. Seguramente la reducción del precio de los juegos tradicionales en CD viene dada por la aparición de nuevas formas de distribución de los juegos en

internet, entre las que destaca la plataforma *Steam*. Precisamente una de las críticas habituales a esta plataforma reside en la imposibilidad de jugar a juegos “anticuados” con ella, dado que los juegos descargados a través de *Steam* se actualizan automáticamente, obligando al jugador a jugar con la última versión del juego, aun cuando el jugador estuviese ya satisfecho con la versión anterior. En definitiva, se trata de una estrategia de venta que pretende obligar al jugador a estar en permanente actualización/consumo. Con todo, juegos clásicos que no se actualizan ya –porque se consideran desfasados- permanecen en las tiendas virtuales (incluido *Steam*), con precios que pueden fluctuar entre 5€ y 2€, lo cual los hace muy asequibles.

e. Ventajas

Sólo enumerar las posibilidades didácticas que aportan nos puede dar idea de la importancia que su utilización puede tener en la formación histórica de nuestros alumnos:

- Narratividad: El jugador, mientras juega, narrativiza la historia.
- Léxico: El juego exige la comprensión y utilización del vocabulario histórico.
- Tiempo histórico: Estos juegos marcan una evolución histórica centrada en los cambios, no sólo políticos sino también económicos, culturales, etc...
- Multicausalidad: Un buen jugador de los juegos de estrategia necesita manejar diferentes recursos y combinar estrategias en grados distintos.
- Relación con el entorno: Todos los juegos de simulación histórica se desarrollan sobre un escenario o mapa (real o imaginario).

f. Hacia la superación del discurso sobre ventajas e inconvenientes de los videojuegos

Los videojuegos aportan mucho a la educación... si leemos algunos de los estudios: la motivación, la resolución de problemas, el desarrollo de actividades físicas y mentales, como la coordinación mano-ojo, la amistad, el liderazgo, la autoestima, la solidaridad, el trabajo en equipo...

Como hemos mencionado hasta ahora, existen numerosos trabajos científicos que generalizan de esta manera con los videojuegos. En un trabajo de 2005 Steven Johnson (Cuenca, 2006, p. 112) consideraba que los videojuegos entrenaban distintos tipos de capacidades cognitivas, como la deducción, el reconocimiento de modelos visuales, la jerarquización de prioridades y la toma rápida de decisiones. Anita Gramigna y Juan González-Faraco señalan que con los videojuegos “el niño explora, descubre, experimenta las posibles soluciones, aprende a administrar tipos y modelos distintos de información...”; Verónica Marín y Dolores García señalan también de manera genérica que los videojuegos potencian la curiosidad por aprender, favorecen habilidades, refuerzan la autoestima, y añaden toda una retahíla de beneficios como el desarrollo del pensamiento reflexivo y del razonamiento, el desarrollo de la capacidad de atención y de memoria, el desarrollo de la capacidad verbal, el desarrollo de la capacidad visual, el desarrollo de la habilidad óculo-manual, el desarrollo de las habilidades necesarias para resolver conflictos... (Martín y García, 2005); también un grupo de investigadores la unidad de Investigación Pediátrica del Instituto San Rafael, de San Luis de Potosí, y de la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca, afirman que los videojuegos estimulan el desarrollo de las habilidades físicas y mentales, mejorando la coordinación mano-ojo, estimulando a la vez varias áreas de la

corteza cerebral y ejercitando su capacidad de entendimiento y de procesamiento de situaciones complejas, y todo ello a pesar de que reconocen que existen videojuegos de tipologías diferentes (Reyes Hernández y otros). Incluso Ruth Contreras y José Luis Eguía también caen en una generalización, aunque citan a diferentes autores para justificar la inclusión de cada uno de los beneficios genéricos de los videojuegos. También la European Schoolnet, en su publicación de 2009, “videojuegos en el aula”, señalaba igualmente que los videojuegos pueden enseñar hechos (conocimientos, memorización, repeticiones), y resolución de problemas complejos.

Todo ello va en una línea interesante porque trata de defender la utilidad didáctica de los videojuegos y en ese sentido, se puede entender a estos autores, como Ruth Contreras y José Luis Eguía, que tratan de “defender” el videojuego, como si esta estuviera en entredicho (lo está y lo seguirá estando, cierto), pero esta línea de trabajo no es necesariamente científica. Está bien para artículos de prensa, pero en el ámbito académico y científico debemos ser más rigurosos.

El primer estudio de este tipo que parece digno de mención es el que se publicó en 2014 desde la Universidad Radboud de Nimega (Países Bajos), por los profesores Isabela Granic, Adam Lobel y Rutger Engels. Ellos señalan que no se pueden identificar los efectos de los videojuegos de manera genérica, igual que no se puede estudiar los efectos de la comida en general (“One can no more say what the effects of video game are, than one can say what the effects of food are”). Se basan en trabajos concretos como los de Uttal y otros (2013), que analizaron los *shooters* y los compararon con cursos de enseñanza secundaria y superior para mejorar herramientas o habilidades espaciales, llegando a la conclusión de que los aprendizajes logrados eran similares en ambos casos, con los *shooters*, o con los cursos formales; también en trabajos como el de Jackson y otros (2012), sobre la creatividad de alumnos de 12 años. En su estudio, Granic y su equipo analizaron diferentes videojuegos, y se fijaron en cuatro tipos de ventajas: las cognitivas, las motivacionales, las emocionales y las sociales. El esquema resultante de su estudio es el siguiente:

Este artículo muestra que debemos ser más prudentes a la hora de hablar de “los videojuegos”, en general, porque así seremos también más precisos. Es cierto que los periodistas buscan las generalizaciones, pero en el ámbito educativo podemos saber mejor qué videojuegos sirven a nuestros objetivos concretos. Digamos pues, de qué manera se puede trabajar tal videojuego o tal género de videojuegos, o qué ventajas nos aporta tal videojuego o tal número de videojuegos. Será la manera de comenzar a hacer propuestas concretas, evaluables y comprobables, porque hasta el momento resulta imposible saber si todas esas ventajas que decimos que tienen los videojuegos son reales o son una creencia. Como se ve, el trabajo de Isabella Granic comienza a reunir una serie de piezas interesantes para empezar a hacer un mapa preciso. Pero no digamos que los videojuegos favorecen no sé cuántas cosas, digamos para qué sirve tal o cual género de videojuegos, digamos cómo utilizar tal o cual videojuego.

4. LOS VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS

Una de las primeras cuestiones que procede abordar para proceder al análisis de videojuegos históricos, es definir exactamente qué es un videojuego histórico, y cuáles son los géneros y las épocas más representados entre ellos. Esta es una tarea que ya ha sido realizada por el proyecto Historia y Videojuegos en los últimos años, pero que en un informe de esta naturaleza hemos creído conveniente incluir, si bien a modo de breve resumen. Por ello, incluimos unas breves informaciones sobre qué entendemos por videojuego histórico, cuáles son los tipos de videojuegos históricos y cuáles son algunos de los mejores videojuegos históricos.

a. *Definición de videojuego histórico*

Hemos de tener en cuenta que la Historia posee el privilegio de tener “a su disposición”, uno de los géneros de videojuegos más prolíficos: los videojuegos históricos. Esto no ocurre con otras materias curriculares, por lo que es normal que los historiadores nos hayamos interesado pronto por los videojuegos. Es más complicado encontrar videojuegos comerciales que utilicen contenidos de otras asignaturas escolares, pero en el caso de la Historia no.

Juan Francisco Jiménez Alcázar ha definido el videojuego histórico como aquel que cumple cuatro requisitos básicos: veracidad, verosimilitud, presencia de información histórica y libertad para jugar. Por tanto, se trataría de aquellos títulos que persiguen algún tipo de representación de la Historia sin concesiones a la presencia de elementos distorsionadores, como anacronismos o elementos de ficción. Esto excluiría a un gran número de videojuegos que –aunque buscan una estética histórica- incorporan elementos que no son históricos, como podrían ser los archiconocidos *Warcraft*, *World of Warcraft* o *Clash of Clans*. Se trata de grandes videojuegos, muy divertidos, pero no históricos.

b. *Tipos de videojuegos históricos*

Entre los videojuegos de tipo histórico el profesor Jiménez Alcázar ha señalado cómo la mayor parte de los títulos se centran en unos periodos históricos concretos. Uno de los grandes favoritos es el periodo medieval, obviamente, tanto para juegos históricos que poseen una verosimilitud alta, como para videojuegos con elementos fantásticos. Los títulos referidos a la Edad Media serían innumerables, como *Mount & Blade*, la saga *Patrician*, *The Guild*, *The Settlers*, la saga *Anno*, *Rise of Venice*, *Age of Empires II*, *Grand Age Medieval*, *Medieval Total War*... Otro periodo bien surtido de producciones es el romano, con sagas como *Roma Total War*, *Imperium* e *Imperium Civitas*, y otros muchos juegos. También en la Antigüedad, Egipto y Grecia han recibido la atención de los desarrolladores de videojuegos, con títulos como *Sparta*, *Rise of Argonauts*, *Alexander*, *Faraon*, *La Reina del Nilo*, *Los niños del Nilo*...). Para la época moderna también existen títulos, como el magnífico *Europa Universalis*, utilizado en abundantes experiencias didácticas por su rigor histórico, *Age of Empires III*, la saga *Anno* (*Anno 1602*, *Anno 1503* y *Anno 1701*), *Trópico*, o *American Conquest*. Finalmente, otro periodo magníficamente surtido es el de la Segunda Guerra Mundial, campo de batalla de celeberrimas, exitosas, tensas y –a mi juicio- estresantes aventuras virtuales (denominadas *shooters*), como *Medal of Honor*, *Battlefield*, *Call of Duty* y *Brothers in Arms*... Probablemente es este el género más importante dentro de los videojuegos históricos: el *shooter* ambientado en un conflicto bélico del siglo XX. Un capítulo aparte lo merecerían los videojuegos que recorren un periodo histórico amplio, que puede comenzar en la prehistoria y avanzar hasta la actualidad, como ocurre en el caso de la saga *Civilization*, en *Empire Earth*, en

Rise of Nations, y –en menor medida- en *Europa Universalis* (cuyo recorrido cronológico comprende el fin de la Edad Media y toda la Edad Moderna).

Entre los videojuegos medievales, cabe destacar su división en cinco grandes bloques temáticos, según Jiménez Alcázar. Estos serían, “el periodo altomedieval, la invasión normanda de Inglaterra, las Cruzadas, el siglo XIII y la Guerra de los Cien Años” . Evidentemente existen videojuegos sobre otros momentos del medioevo, y existen otros –genéricos- que no se centran en un periodo o en un lugar concreto del medioevo, sino que representan la Edad Media de una manera general, como ocurre con videojuegos de estrategia *on-line*, tales como *Tribal Wars*, *Throne Wars 2*, *Los Khans*, *Kingdoms of Camelot*, *Anno On Line*, *Goodgame Empires*, *1100AD*, *The Settlers on Line*, entre otros. No obstante, sí resulta interesante conocer las preferencias de la industria del videojuego a la hora de proyectar sus productos, que siempre van destinados a la demanda de un público lo más amplio posible. En este sentido, resulta interesante la presencia de tres conflictos bélicos en los que se vio involucrado el reino de Inglaterra con mayor protagonismo que cualquier otro: la invasión normanda, la Guerra de los Cien Años y las Cruzadas, en la que uno de los héroes paradigmáticos fue el inglés Ricardo Corazón de León. En el caso concreto de las cruzadas –quizás el momento más exitoso y más productivo para esta industria- resulta curioso cómo el concepto de cruzada se usa de una manera más o menos rigurosa (*Age of Empires II*, *Medieval Total War*, *Stronhold*. *Crusader*, *Crusades*. *Quest for Power*, *Crusaders Kings*, *Las Cruzadas*, *The Kings Crusade*), pero también de manera muy ligera, recurriendo a elementos esotéricos y mágicos, a menudo ligados a la presencia de templarios (*Broken Sword*. La leyenda de los templarios). Incluso en ocasiones simplemente se usa el concepto de cruzada para unirlo a realidades no históricas en combinaciones que seguramente son atractivas, pero también un tanto aberrantes, como *Galaxi Crusaders*, *Zombie Crusade* o *The Burning Crusade*.

c. *Buenos videojuegos de contenido históricos*

Nuestra valoración sobre los videojuegos de contenido histórico siempre está mediatizada por la visión del historiador. Y en este sentido lo que nos interesa es saber si nos hallamos ante un videojuego que tiene potencialidad formativa y que sea respetuoso con la Historia. Este análisis siempre lo hacemos desde la flexibilidad de quien analiza un film o una novela histórica, entendiendo que en ocasiones hay que consentir ciertas licencias, y que un profesor puede tomar tanto del videojuego, como de la película o de la novela, aquellas partes que más útiles le resultan, y no necesariamente todo el juego.

Algunos colegas con los que hemos comentado el contenido del proyecto Historia y videojuegos, se han mostrado absolutamente escépticos ante la posibilidad de que exista un videojuego con interés histórico. Los desacreditan en menos de diez segundos por imprecisos históricamente hablando, o por políticamente incorrectos. Sin embargo, videojuegos hay muchos, y siempre hay algún justo en Sodoma.

¿Podemos encontrar videojuegos útiles para enseñar o aprender Historia en el mercado? Por supuesto que sí. No lo digo yo, sino especialistas tan reputados en el tema como Paul Gee, Jeremiah McCall, o Kurt Squire, de la Universidad de Winsconsin, o a nivel nacional Jesús Valverde o José María Cuenca. Ellos han indicado la utilidad didáctica de los juegos de estrategia, es decir, juegos como *Age of Empires*, *Age of Mithology*, *Rise of Nations*, *Empire Earth*, *Civilization*, *Imperium e Imperium Civitas*, *Patrician*, *Total War*, *Anno*, *Crusader Kings*, *Field of Glory*. *Empires*, o *Europa Universalis*. De hecho, son abundantes las experiencias didácticas realizadas con este tipo de juegos –nosotros mismos las venimos desarrollando hace algún tiempo- entre las

que cabe destacar el proyecto de tesis doctoral actualmente en marcha en la Universidad Católica de Valencia de Carles García Lafuente, a partir del videojuego *Europa Universalis IV*. La geografía histórica, los acontecimientos históricos, la geopolítica de la época moderna que podemos encontrar en *Europa Universalis*, es absolutamente genial, aunque evidentemente el formato digital tiene ciertas rigideces que en ocasiones impiden una fidelidad histórica estricta, o un análisis más profundo de las problemáticas sociales y culturales.

En realidad, todos los videojuegos de estrategia permiten el diseño de estrategias de juego a partir de múltiples variables, de manera que el juego resulta más complejo conforme más variables podemos manejar. El primero de estos juegos y el que marcó una época fue *Age of Empires I*, en 1997. Sin embargo, fue su segunda versión *Age of empires. The age of kings* (1999), la más exitosa. Con ellos se inauguraban los videojuegos de gestión económica de una ciudad a partir de diferentes productos: alimento, oro, piedra y madera. Un buen abastecimiento de estos materiales permitía lograr los objetivos, avanzar tecnológicamente y crecer económica y demográficamente. Cada edificio, cada unidad o cada tecnología que desbloquear, exigía unas cantidades diferentes de algunos de estos materiales. El desarrollo de este tipo de videojuegos de gestión económica implicó una progresiva complicación de la obtención de productos, de manera que determinados videojuegos han ido diferenciando materias primas y productos elaborados (*Anno, Civilization, Patrician, Rise of Venice...*), creando una cadena de producción y abastecimiento que, si se rompe por el inicio, implica un importante retroceso económico.

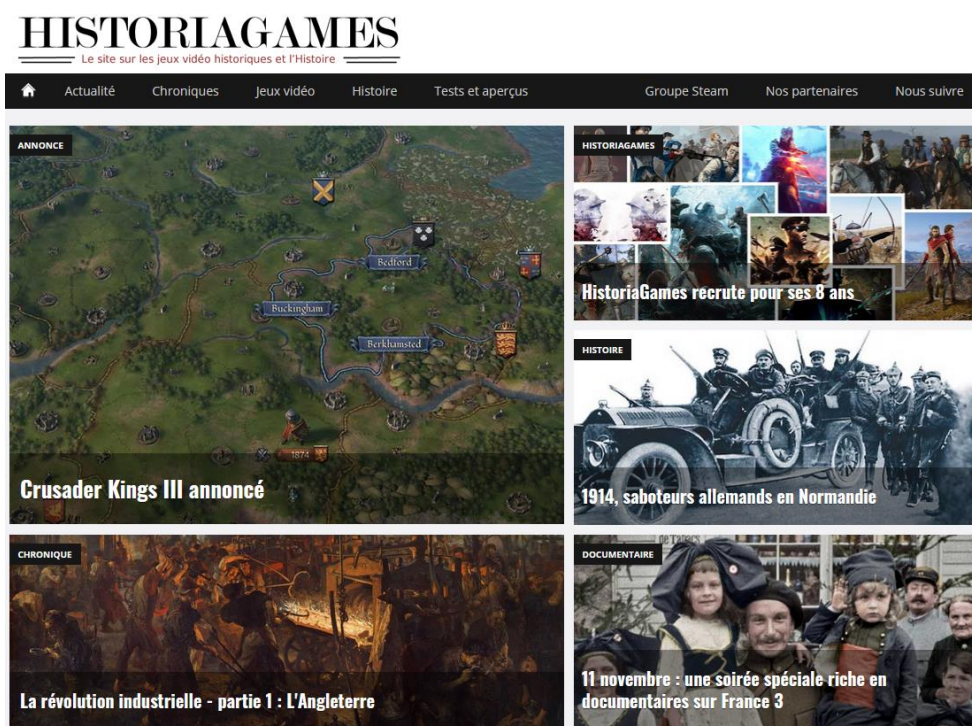
Por tanto, estos videojuegos plantean la posibilidad de trabajar la multicausalidad, y sobre todo hacen patente a los alumnos la relación causal existente entre fenómenos de tipo económico, social y cultural. El alumno puede intuir con *Age of Empires* o *Civilization* lo que supone la creación de una Universidad en cuanto a desarrollo tecnológico y social, o en *Europa Universalis* las consecuencias políticas y sociales de una decisión de tipo religioso como adoptar el protestantismo. Cuando los alumnos se ven obligados a explicar su experiencia con el juego, justifican sus decisiones porque persiguen una finalidad no inmediata: por ejemplo, el desarrollo económico o demográfico para obtener un crecimiento tecnológico y militar. Las estrategias en los videojuegos pueden seguir complicándose, cuando por ejemplo entra en juego la relación social: en los MMORTS (*Massively Multiplayer Oline Real Time Strategy*), el comercio no es simulado, sino que se realiza entre los jugadores (*Forge of Empires, Anno On Line, Grepolis*), de manera que se pueden producir situaciones comerciales muy diversas: inflación de determinados productos ante su escasez, especulación, comercio justo...

Al margen de los videojuegos especializados en comercio, como la saga *Patrician, Rise of Venice* y *Grand Ages Medieval*, los videojuegos de estrategia siempre conllevan una determinada forma de comerciar, ya sea para hablar de un comercio de corto radio de acción (excedentes desde un cercano hinterland hacia la ciudad), o intercambios entre naciones, o entre las colonias y una metrópolis (como en *Age of Empires III*). Esos intercambios pueden ser monetarios o no, aunque desde luego ninguno de ellos tiene en cuenta la realidad monetaria medieval, algo que sin duda complicaría mucho el juego.

En definitiva, un alumno que se enfrenta a este tipo de juegos se ve obligado a idear una estrategia de juego que combina en diferente grado acciones de gobierno que afectan a cuestiones políticas, sociales, militares, culturales o religiosas. El conjunto de esas decisiones determina una estrategia, que en ocasiones puede ser muy compleja, como cuando en *Europa Universalis* es necesario elegir entre opciones librecambistas o

mercantilistas, entre innovación y desarrollo o estabilidad y estancamiento, entre oligarquía o monarquía, etc... Del mismo modo ocurre en *Civilization* a la hora de elegir un sistema de gobierno u otro, que conlleva diferentes tipos de problemáticas: la democracia aporta estabilidad social y desarrollo, pero escasa capacidad militar; el comunismo aporta características contrarias. Las decisiones, por tanto, no son fáciles y el jugador debe adoptarlas anticipando los efectos que producirán. Si añadimos que el videojuego puede reproducir escenarios y geografías históricas (*Europa Universalis* o *Total War*), la experiencia se puede convertir en algo totalmente educativo.

El portal en lengua francesa *Historiagame* se dedica a probar y analizar videojuegos introduciendo un factor de análisis que para nosotros puede ser interesante, como es el de “respeto por la Historia”. Obviamente éste es un tipo de información que no se incluye en los habituales análisis que realiza la prensa especializada en videojuegos. Por eso creo que se trata de un portal que puede resultar de interés a cualquier persona que se acerque a los videojuegos de temática histórica. En *Historiagame* la mayor o menor fidelidad histórica de cada juego se premia asignando estrellas, de una a cinco. Además, cada artículo incluye un pequeño informe escrito de cada juego que se prueba, con una gran dureza en la crítica cuando la empresa desarrolladora elude la posibilidad de ser fiel a la realidad histórica.



5. LA SIMULACIÓN Y SUS VENTAJAS EN LA FORMACIÓN DEL PENSAMIENTO HISTÓRICO

Antes de hablar de los videojuegos que sí son interesantes y que cumplen los requisitos para que podamos percibir en ellos un potencial didáctico, debemos considerar en conjunto qué ventajas nos pueden aportar globalmente estas herramientas. Hemos intentado previamente desmontar los argumentos utilizados por sus detractores, pero ahora corresponde analizar la parte positiva del uso de videojuegos. Hemos dicho que no son nocivos, pero... ¿Por qué son positivos? Trataremos de exponer algunas de las “bondades” de los videojuegos a la hora de aprender Historia.

a. *Del alumno como espectador al alumno como actor*

En las clases tradicionales de Historia el alumno era un espectador. El profesor hablaba y el alumno escuchaba. Era un actor pasivo. Para aprender, el alumno tenía que “empollar” en casa, es decir, memorizar. El alumno era activo en su casa, pero no en el colegio. Poco a poco llegaron a la escuela nuevos recursos didácticos: novela, cómic, cine... Con estos nuevos recursos el alumno seguía teniendo un papel de espectador... pero menos. Con una buena novela o una buena película solemos decir: “me estoy metiendo dentro de la historia”.

En efecto, el uso de recursos narrativos permite ir modificando la *situación* y la *implicación* del alumno con respecto a la historia –o si quiere, con respecto a la Historia. El alumno podrá ir volcándose hacia la historia/Historia, y se irá implicando más en ella. Sin embargo, nosotros buscamos un cambio cualitativo realmente importante, y no un cambio cuantitativo (cuánto más o menos me implico en la historia/Historia).

El salto cualitativo se produce cuando logramos cambiar el punto de vista del alumno con respecto a la Historia. Hace algunos años se pusieron de moda narrativas –especialmente juveniles- en las que el lector tomaba decisiones, y en función de sus decisiones la novela le proponía finales diferentes. En efecto, un rasgo de la nueva narrativa es la pretensión de lograr una mayor interactividad con el lector, algo que es posible realizar gracias a las nuevas tecnologías. Sin embargo, el primer cambio de punto de vista con respecto a la Historia es el que –según el profesor Ivo Mattozzi- debe darse al otorgar al alumno la posibilidad de ser autor. El alumno toma más decisiones y se implica más en la Historia cuando es él quien la escribe, cuando él delimita lo que quiere contar y lo que desea olvidar. Por eso el profesor Mattozzi insiste en hacer de la Historia una disciplina escrita, entendiendo que hasta el presente la Historia ha sido esencialmente una disciplina hablada... por el profesor.

Sin embargo, hoy en día es posible dar un paso más, y saltar al terreno de la simulación histórica a través de los juegos de recreación, juegos de rol o videojuegos. ¿Qué mejora cualitativa vemos en ello? Sobre todo, que cuando el alumno juega recreando la Historia, se implica y se sumerge en la Historia, toma decisiones con respecto a ella, utiliza la imaginación histórica, trata de empatizar y ponerse en el papel de un personaje histórico... al igual que un historiador. El alumno se presenta como un actor de la Historia, y no como un mero espectador. En definitiva, los alumnos se acercan a la Historia, tratan de entenderla, y no de memorizarla. Entenderán que estos logros son imposibles con una metodología clásica de enseñanza

b. *Simulación: desarrollo de competencias cognitivas de alto nivel*

Hemos señalado ya que, en el mundo de los niños, jugar es prepararse para la vida adulta. El niño imita o simula el comportamiento de los adultos. Esta circunstancia se ha percibido desde diferentes ámbitos profesionales, que han comprendido la importancia de simular/jugar:

- El piloto Fernando Alonso pasa el invierno trabajando en un simulador, es decir, jugando en una gran consola preparada para él por su equipo. Conducir es demasiado caro: se gasta combustible, lubricantes, piezas de repuesto y neumáticos. Por eso hay que simular una carrera.
- Los grandes inversores financieros utilizan simuladores en los que invierten con dinero virtual y no real, como *Clicktrade*, *Activotrade* o *Hanseatic Brokerhouse*, *Interactive brokers*, *Prorealtime*...
- Los físicos y otros científicos han descubierto la ventaja de simular situaciones para adelantarse a la realidad y avanzar más rápido en los conocimientos, surgiendo incluso ramas nuevas de investigación científica como la química computacional.
- También en la investigación clínica se empieza a valorar la importancia de las simulaciones a la hora de acelerar los tratamientos y la producción de medicamentos¹.
- La industria en general ha comprendido la ventaja de utilizar simuladores en diferentes ámbitos. Incluso en la agricultura existen simuladores capaces de prever los resultados de una cosecha y asesorar en el proceso de producción agrícola, simplemente a partir de los datos aportados por el agricultor sobre suelos, clima, localización, producción histórica...

Cuando simulamos nos enfrentamos a una realidad que no podemos conocer por completo. Un ejemplo: en el acelerador de partículas o colisionador de hadrones de Ginebra (CERN), los ordenadores utilizados por los científicos no son capaces de almacenar la información de todos los choques de protones que se producen cuando se realiza un disparo de protones. Sin embargo, a partir de los datos recogidos los físicos elaboran sus teorías, que pretenden ser válidas para la totalidad de las colisiones de los protones. ¿Por qué en Ciencias Sociales, y más en concreto en Historia, no podemos imitar este comportamiento y adentrarnos en el terreno de la simulación?

En Historia tampoco conocemos hasta el último detalle de lo que ocurría en una determinada época histórica, y sin embargo cada día poseemos más datos sobre la vida de las sociedades antiguas: política, economía, vida cotidiana, mentalidades, comportamientos, relaciones sociales, cultura, desarrollo tecnológico, creencias... Algunos de estos datos son los que utilizan algunos de los videojuegos de contenido histórico más interesantes. La interrelación de todos estos factores es la que permite simular, pensar, predecir, y, en definitiva, desarrollar reflexiones de un nivel cognitivo complejo.

c. *Enseñar la Historia que nos gusta*

En las encuestas que anualmente suelo hacer a mis alumnos universitarios del grado de Magisterio, la Historia sale muy mal parada. Dicho de otro modo, a nadie le gusta la Historia, y en cuanto a asignatura, resulta una de las menos valoradas por ellos. Los resultados de estas encuestas han sido anualmente un mazazo para alguien

¹ T. MONLEÓN GETINO y J. OCAÑA REBULL (2006), "Simulación como herramienta de optimización de la investigación clínica", *Medicina clínica (Barcelona)*, 127/18, p. 702-704.

como yo, un apasionado de la Historia. ¿Cómo estos alumnos no ven que la Historia es apasionante? El éxito de la novela histórica, de las series históricas de televisión (Cuéntame, Isabel, Roma, Los Pilares de la Tierra, Gran Hotel, Downton Abbey, Vikingos, La señora, Amar en tiempos revueltos), y de las películas de ambientación histórica, revelan que la Historia sí interesa al gran público.

Sin embargo... ¿Qué Historia es la que gusta a la gente? O dicho de otro modo ¿Qué Historia atrae espontáneamente al gran público, y más en concreto al juvenil? En mi acercamiento a los videojuegos se me ocurrió una manera de pulsar los intereses “históricos” de los jóvenes. En algunos de los nuevos juegos históricos de estrategia on-line (*the settlers; forge of empires; kingdoms of Camelot*) los jugadores se agrupan en equipos de colaboradores que permiten avanzar con mayor rapidez. Estos equipos reciben nombres diferentes según los juegos: gremios, alianzas... Cada gremio o alianza recibe un nombre ideado por algún jugador. La elección de estos nombres revela algo de las motivaciones que los jugadores tienen al acercarse a la Historia. Con el nombre se pretende atraer a otros jugadores al gremio/alianza, de manera que hay que elegir uno atractivo, con el que otros puedan identificarse, al igual que quien lo elige. Por ejemplo, un fanático de Tolkien elegiría un nombre relacionado con sus libros, y un activista político nacionalista elegiría un nombre relacionado con su ideología.

Hemos seleccionado los nombres relacionados con la Historia de los gremios/alianzas más importantes de los tres juegos señalados, y los resultados son reveladores: gran parte de los contenidos históricos que apasionan a los jugadores no son realmente históricos, sino mitológicos, literarios o cinematográficos. Los nombres realmente históricos se relacionan directamente con contenidos militares, y en especial con órdenes militares medievales: el Temple, la Orden de San Juan, la Orden de Santiago...

En resumen, la Historia que gusta no es necesariamente real, y cuando lo es, está relacionada con aspectos militares. Entonces... ¿Debemos darnos por vencidos? No. Debemos ser conscientes de qué tipo de Historia es la que atrae a los adolescentes, para partir de ella en la reconstrucción del pensamiento histórico. Los padres del constructivismo educativo señalaron que el aprendizaje se produce a partir de los conocimientos previos que posee la persona. Partamos entonces de esos conocimientos previos, incluso si estos son erróneos (errores conceptuales). Será más sencillo lograr el interés de los alumnos si lo hacemos así. En este mismo sentido, si un videojuego nos permite conseguir que los jóvenes se acerquen a la Historia, debemos utilizarlo para eliminar los errores conocidos, y construir después la Historia desde un planteamiento crítico (el alumno debe preguntarse de dónde procede la información que posee sobre una determinada época histórica).

d. El medio: otras alfabetizaciones

En las primeras experiencias desarrolladas en los colegios, hemos podido comprobar la necesidad del uso de las nuevas tecnologías en las aulas. Muchos alumnos –y especialmente desde que ha comenzado la crisis- no disponen de conexión a internet en casa, y utilizan las nuevas tecnologías con poca habilidad. Los videojuegos contribuyen a la alfabetización digital, entendiendo que esta alfabetización digital va mucho más allá de la utilización del ratón: se trata del uso de diferentes herramientas electrónicas, como chats, foros, buscadores, blogs... necesarios para jugar en determinados videojuegos. Algunos jugadores – incluso- utilizan otras herramientas electrónicas para mejorar su rendimiento en el juego. En *Forge of Empires*, por ejemplo, hay jugadores que utilizan complejas hojas de *Excel* destinadas a optimizar su avance en el juego, o planificadores on-line que les permiten aprovechar hasta el último recurso de juego del que disponen.

Dos importantes investigadores definen de la siguiente manera la productividad de los videojuegos en términos de aprendizaje:

Características de cómo los videojuegos contribuyen a la adquisición de aprendizaje de los usuarios (Según Attewell y Savill-Samith)

<i>Características del juego</i>	<i>Valores adquiridos</i>
Diversión	Satisfacción
Jugar	Inmersión
Normas y reglas	Estructura
Metas y objetivos	Motivación
Interacción con el juego	Saber Hacer (TICs)
Reciprocidad	Aprendizaje con respuesta inmediata
Adaptación	Carácter abierto
Ganar la partida	Gratificación del ego, autosuperación
Competitividad, obstáculos	Adrenalina
Resolver problemas	Fomento de la creatividad
Interacción social	Aprendizaje social
Narratividad	Emociones

6. ¿CÓMO LLEVAR UN VIDEOJUEGO AL AULA? PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Los videojuegos están siendo explotados en aulas de Educación Primaria desde hace tiempo. En Cataluña, el grupo de profesores de Educación Secundaria denominado *F9*, trató hace ya años, de utilizar videojuegos en sus programas educativos, y de realizar unos primeros análisis didácticos sobre algunos de aquellos videojuegos (*Age of Empires*, por ejemplo). El grupo estuvo dirigido por la profesora Carmen Gros, de la Universidad de Barcelona, y sus resultados se publicaron años en diferentes foros especializados. Sus experiencias y las que nosotros hemos podido ir realizando, especialmente en la Universidad Pública de Navarra y en centros escolares de toda Navarra, nos han servido para poder señalar una serie de problemas básicos en el manejo de videojuegos en educación, y también proponer algunas soluciones prácticas.

a. *Problemas*

Merece la pena realizar una mínima relación de los problemas que puede causar la utilización de videojuegos en el aula, detectados ya por la mayor parte de los docentes que han intentado trabajar con videojuegos:

- El videojuego requiere de la existencia de condiciones adecuadas de trabajo (sala de ordenadores equipada para un número adecuado de alumnos).
- El videojuego requiere de un tiempo que excede las posibilidades de una sesión ordinaria de clase (necesita de sesiones alternativas o complementarias).
- El simple anuncio de una clase con videojuegos produce una hipermotivación o estrés nervioso en los alumnos que es necesario controlar.
- Al igual que ocurre con el cine, el soporte, la historia, el medio de expresión... puede hacer olvidar al alumno el objetivo de la utilización del videojuego.
- La utilización del videojuego obliga a superar las reticencias de quienes oponen juego y estudio, y, además, los prejuicios genéricos contra TODOS los juegos de ordenador, por considerarlos violentos e improductivos.

b. *Soluciones*

Cuando planteamos un capítulo de soluciones, lo hacemos con la intención de plasmar algunas de las reflexiones metodológicas desarrolladas en los últimos tiempos por nosotros mismos, a raíz de las experiencias realizadas en primera persona, y de las que otros profesores han compartido por medio de diferentes publicaciones. En todo caso, una advertencia inicial se impone: no se trata de una receta dogmática, sino que cada docente deberá analizar qué herramienta utilizar en cada momento. Expondremos aquí algunos de los recursos utilizados:

- El profesor debe conocer el programa que quiere utilizar. No es necesario que sea un experto en videojuegos, pero sí que conozca el videojuego que quiere utilizar, y que sepa muy bien para qué lo quiere utilizar.
- Un programa que permita al profesor controlar todos los ordenadores de los alumnos, para que, por ejemplo, los alumnos atiendan a las instrucciones del profesor en el tiempo que éste da las

explicaciones oportunas. Sin esta herramienta, los alumnos preferirán jugar antes que escuchar al profesor.

- **Contratos de evaluación:** El contrato de evaluación pretende implicar al alumno en el proceso de enseñanza/aprendizaje, exigiendo un compromiso por parte del alumno con el proyecto. Un buen contrato de evaluación debería incluir una previsión de objetivos a corto plazo, y de lo que irá ocurriendo a los alumnos que no cumplan con esos objetivos a corto plazo.
- **Cuestionarios de conocimientos previos:** Como ocurre en cualquier terreno de enseñanza, el profesor debe interesarse por los conocimientos previos de los alumnos. En este caso en dos direcciones: habilidades y conocimientos ligados a las nuevas tecnologías; y conocimientos ligados a la época histórica que se pretende estudiar. Para plantear un trabajo correcto con los alumnos el profesor debe saber qué grado de alfabetización digital poseen sus alumnos (seguramente muy variado), y cómo puede el juego ayudar a los alumnos a conocer mejor una época.
- **Cuestionarios estructurados:** Tras las sesiones de juego, recomendamos que los alumnos realicen actividades anexas relacionadas con el juego. Quizás las más oportunas sean los cuestionarios estructurados, dirigidos, que induzcan a los alumnos a tomar el juego, y su propia experiencia como jugador, como fuente de información válida para responder a preguntas sobre la Historia. Se trata, en definitiva, de que el alumno reconozca lo aprendido en el videojuego como una información importante y verosímil, como un conocimiento útil en su descubrimiento del pasado.
- **Cuestionarios de respuesta libre:** Los cuestionarios de respuesta libre han funcionado peor en los ensayos realizados. El hecho de no haber marcado una extensión mínima hizo que los alumnos esquivasen el ejercicio por medio de respuestas excesivamente cortas. El hecho de que las respuestas se entregaran a través de la plataforma virtual del colegio hizo que los investigadores no pudiésemos intervenir a tiempo para modificar ese problema. En todo caso, creemos que las respuestas libres con pretensión de analizar el juego, pueden ser una herramienta adecuada. Hablamos, por ejemplo, de ejercicios prácticos (tipo ABP/PBL) en los que se pide a los alumnos analizar un videojuego como si fuera un profesional encargado de valorar o mejorar este tipo de productos.
- **Actividades de investigación:** Los videojuegos nos dan una visión determinada de la Historia, que como se ha señalado, comparte algunos vicios, estereotipos, anacronismos o errores conceptuales con otros medios de expresión como el cine, el cómic o la novela. Creemos que es importante fomentar que sean los propios alumnos quienes analicen el juego, investiguen y decidan qué aspectos les parecen reales o históricos, y qué otros elementos pueden ser erróneos o simplemente, imaginarios. Por el momento no hemos podido poner en práctica este tipo de trabajo.
- **Grabación en vídeo y observación directa:** la percepción del profesor y el posterior visionado de una sesión de trabajo también pueden aportar datos interesantes. Por ejemplo, el clima de trabajo en la sala puede no ser percibido por el profesor durante la sesión, pero sí a través de su filmación. Por otro lado, algunas dificultades técnicas de los alumnos con la informática pueden no ser detectadas en los cuestionarios y demás elementos de evaluación, pero sí en el contacto diario entre el alumno y profesor como guía de juego.

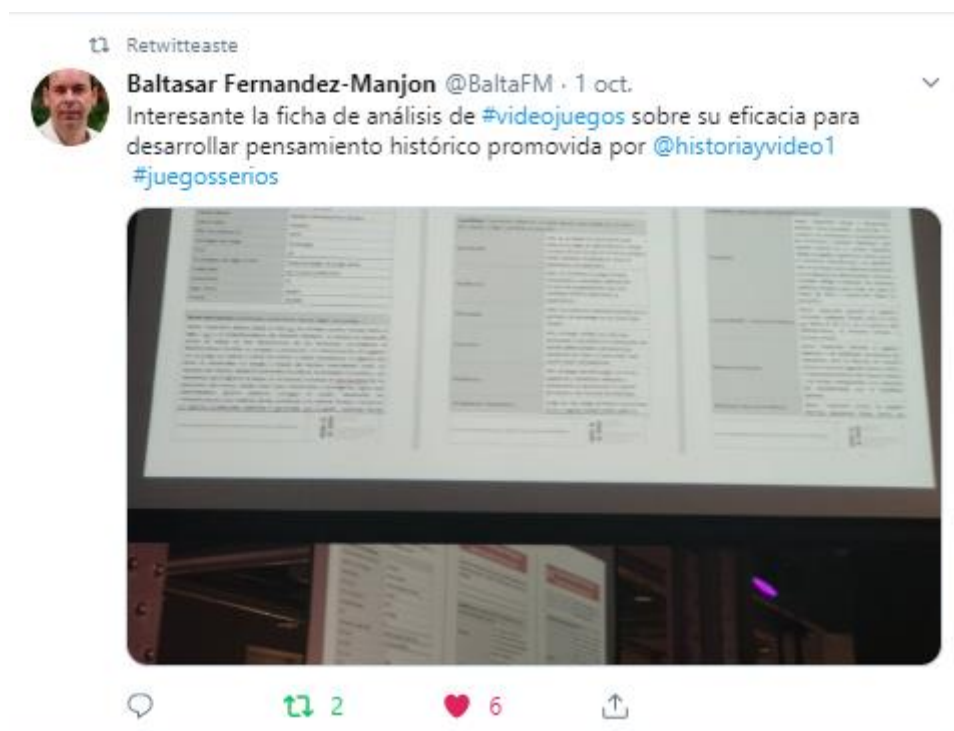
- Rejillas de evaluación: Si se han recogido algunos de los materiales anteriormente citados, es importante que el profesor disponga de unos criterios de evaluación detallados, que nosotros hemos desarrollado en forma de rejilla. Se trata de que el profesor desmenuce cada tipo de conocimiento que se puede adquirir con el videojuego, con vistas a analizar de qué manera aprovecha cada alumno esa potencialidad del videojuego. Es necesario que el docente se pregunte por la adquisición y manejo de nuevo vocabulario histórico por parte del alumno, por el manejo del tiempo histórico, por el desarrollo de estrategias multicausales, por la habilidad en el manejo de la herramienta... Cada pequeño aspecto ayudará al docente a saber cómo y qué aprenden sus alumnos.
- Sistema de evaluación claro: Los alumnos deben conocer desde el comienzo cómo se les va a evaluar, qué se espera de ellos, qué tipo de trabajo van a realizar, y cómo lo valorará el profesor.
- Educar el tiempo de ocio: por otro lado, las actividades con los videojuegos pueden estar destinadas, simplemente, a educar a los alumnos en la elección de nuevas estrategias de ocio. El tipo de juegos propuestos en el estudio no son conocidos para los alumnos según nuestros cuestionarios, aunque luego resultan altamente atractivos para ellos. Es importante pues, la labor del profesor como orientador en este aspecto, al igual que puede orientar/educar las lecturas de los alumnos o sus gustos musicales y cinematográficos.

7. ¿ CÓMO ANALIZAR UN VIDEOJUEGO HISTÓRICO? UNA PROPUESTA DE FICHA DE ANÁLISIS.

7.1. Justificación

Como se ha reiterado, el objetivo principal del presente trabajo ha sido realizar una propuesta de análisis de videojuegos históricos con una finalidad didáctica. Es decir, el análisis del videojuego se realiza desde planteamientos propios de la didáctica de la Historia, que pretenden determinar qué aspectos educativos permitiría trabajar preferentemente cada videojuego. Por tanto, se trata de conocer qué contenidos u objetivos educativos se podrían trabajar con cada videojuego, pero también cuáles son las dificultades y peligros de cada videojuego para lograr nuestro objetivo.

Para ello, estableceremos una ficha o modelo de análisis en cuatro bloques: 1. Ficha técnica del videojuego. 2. Descripción del videojuego y del contexto histórico. 3. Jugabilidad. 4. Contenidos históricos estructurantes. Esta ficha ya se pudo presentar en la pasada edición del Congreso organizado por la AEVI (Asociación Española de Videojuegos), y la Fundación Telefónica (octubre 2019), [“Videojuegos, educación, cultura y salud”](#) y causó un gran interés entre el público asistente.



Una vez establecida la ficha tipo, se recurrió a diferentes especialistas en Historia y Videojuegos para testear su eficacia, y comprobar si realmente la ficha podría aportar informaciones relevantes para los docentes que quisieran utilizar estos videojuegos en el aula. Se contactó con los especialistas Iris Rodríguez, Alberto Venegas, Alejandro Martínez-Giralt, Eva Tobalina, Ignacio Medel, Laura Miquel y Carlos Andión, para que realizasen diferentes análisis de distintos videojuegos históricos. En la selección de los videojuegos siempre se tuvo presente el ya citado concepto de “videojuego histórico” que maneja el proyecto “Historia y videojuegos”, y que implica que un videojuego histórico cuenta con informaciones históricas, veracidad y verosimilitud. Por tanto, los videojuegos híbridos o para-históricos, que contengan elementos de ficción que impliquen una falta de verosimilitud, quedan excluidos del análisis.

Finalmente, las fichas se enviarán a varios docentes de Educación Secundaria que no tienen especial relación con los videojuegos, para conocer su opinión, el grado de comprensión de las fichas y de utilidad que les otorgan. Para esta tarea se recurrirá a los profesores de Educación Secundaria o con experiencia en Educación Secundaria, Merche Osés (IESO Ega. San Adrián), Eduardo González (IESO Irubide. Pamplona), Daniel Sánchez (Jesuitinas. Pamplona), Íñigo Arzoz (Politécnico de Estella), Susana Aparicio (San Cernin. Pamplona), César Layana (IESO Plaza de la Cruz), Amaia Iraizoz (UPNA), Gemma Piérola (UPNA), Carlos Ciriza (UPNA), Iñaki Navarro (Universidad de Zaragoza), y Miguel Fernández (Maristas. Pamplona). Tras la lectura de las fichas, se les pasará un cuestionario que analizaba su grado de comprensión de las ideas principales que se pretenden transmitir con las fichas. Esta tarea queda aún pendiente, puesto que en el tiempo de desarrollo de este proyecto no era posible llevarla a cabo con garantías de éxito.

Ciertamente es más complicado encontrar videojuegos relativos a otras disciplinas curriculares. Es decir, no suele haber videojuegos comerciales de éxito cuya temática principal sea la Lengua, la Física, la Geografía o la Química. En el ámbito de las Ciencias Experimentales, no obstante, sí podemos encontrar videojuegos en los que se pueden utilizar destrezas aprendidas, aunque la narrativa del juego no sea necesariamente monográfica. En cualquier caso, el análisis de los videojuegos históricos aspira a ser un modelo que pueda servir también para el análisis de videojuegos en otras disciplinas o materias.

En este sentido, la principal potencialidad de los videojuegos históricos es poder contribuir al desarrollo de competencias de pensamiento histórico, o dicho de otro modo, enseñar a reflexionar de manera profunda sobre hechos y procesos históricos, y sobre su relación con el presente. El concepto que en la actualidad se maneja de manera predominante en el ámbito didáctico, es el de “pensamiento histórico”, que nos remite a las habilidades cognitivas que desarrolla un historiador, y que los profesores Seixas y Morton dividieron en seis categorías de pensamiento: relevancia histórica, uso de fuentes primarias, continuidad y cambio, causalidad, perspectiva histórica y dimensión ética de la Historia.

Si los videojuegos aportan algo al mundo educativo no sólo se debe a su capacidad de motivación. Quizás su capacidad motivadora fuese suficiente para intentar su uso en las aulas, pero en el estado actual de las investigaciones pretendemos ir más allá. Dadas las dificultades técnicas y materiales de la utilización de un videojuego con fines educativos, hemos de asegurarnos que el videojuego aporta algo novedoso frente a las estrategias tradicionales de enseñanza. En este sentido, la inclusión de contenidos históricos sustantivos no parece excusa suficiente para llevar un videojuego al aula, porque para la transmisión de datos de manera directa, sin duda alguna hay recursos que mejoran al videojuego: un texto, un vídeo o una imagen, por ejemplo. Si el videojuego es útil, debería serlo por aportar algo al desarrollo del pensamiento histórico de los alumnos, al menos de alguna de aquellas seis facetas del pensamiento histórico definidas por Seixas y Morton.

Por tanto, nuestros análisis de videojuegos habrán de incluir esta reflexión: ¿Aporta algo el videojuego que analizamos en el terreno de la relevancia histórica, el uso de fuentes primarias, la comprensión de la continuidad y el cambio, de la causalidad histórica, en la adquisición de una perspectiva histórica o la reflexión sobre los grandes problemas éticos de la Historia? La ficha que hemos elaborado trata de aportar información sobre el videojuego en estos aspectos, para que el profesor sepa cómo puede utilizar el videojuego, o mejor, para qué puede utilizar el videojuego.

Siguiendo con esta argumentación, la potencialidad educativa de los videojuegos no reside, por tanto, en los contenidos sustantivos (nombres, fechas, datos...). Es necesario que estos existan y que el videojuego los contenga, por supuesto, pero lo esencial del videojuego desde un punto de vista educativo radicará en las reglas de juego más evidentes, y en las mecánicas de juego más escondidas, que en fondo son las que plantearán retos, dificultades y problemas históricos que –aunque no sean estrictamente veraces- serán verosímiles y permitirán a los alumnos realizar reflexiones en el terreno de la causalidad, el cambio y la continuidad, la relevancia histórica o la dimensión ética de la Historia. Todo ello, naturalmente, ayudado por el papel de guía del profesor y por la realización de actividades didácticas que acompañen a las sesiones de juego, que permitirán al alumno reconocer en el juego una conducta simbólica que tiene una relación directa con la Historia. Si ese reconocimiento del papel simbólico del juego en el terreno de la causalidad, el cambio y la continuidad y las otras facetas del pensamiento histórico se produce, entonces el aprendizaje buscado se habría logrado.

En cualquier caso, lo complicado de todo esto es poder demostrar la eficacia del procedimiento. ¿Cómo demostrar que un alumno ha desarrollado pensamiento histórico jugando a un videojuego? Será el siguiente paso. El paso que necesitamos por el momento es poder generalizar un tipo de análisis de los videojuegos que se fije en lo realmente importante desde un punto de vista educativo: cómo las reglas y las mecánicas de un juego ayudan al desarrollo de diferentes facetas del pensamiento histórico.

7.2. Características de la ficha o modelo de análisis propuesto

Como ya se ha mencionado previamente, hemos dividido la ficha de análisis en cuatro bloques: 1. Ficha técnica del videojuego, 2. Descripción del videojuego y del contexto histórico, 3. Jugabilidad, y 4. Contenidos históricos estructurantes.

En la ficha técnica del videojuego pedimos los datos básicos del videojuego, como el nombre, la empresa desarrolladora, la empresa distribuidora, el año de publicación, la tipología en la que podemos encuadrar el juego (de estrategia, del rol, de disparos...), la calificación europea PEGI, que indica los posibles riesgos del videojuego y la edad mínima adecuada para jugarlo, la presencia de elementos de pago online o recompensas que pueden contener un peligro de adicción, la publicidad en el juego, la tienda online donde se adquiere y su precio.

La descripción del videojuego deberá indicar en qué consiste el juego y cuál es su contexto histórico, aportando informaciones sobre la época, el lugar y los personajes históricos que aparecen en el videojuego. En la descripción se pide que el autor tenga en cuenta las narrativas (expresadas por escrito o enunciadas oralmente), la iconografía (decorados, cultura material, edificios, vestimentas...) la interfaz (existencia de informaciones históricas complementarias en forma de fichas, enciclopedia...), las reglas principales del juego (normas básicas de juego), y las mecánicas de juego (las que va descubriendo el jugador conforme avanza en el juego). Se trata de dar una visión general del juego (dónde, cómo, cuándo y quién), a partir de los elementos señalados.

8. CONCLUSIONES

Como ha quedado de manifiesto a lo largo de todo este informe, el trabajo que presentamos no concluye aquí. El impulso dado por la colaboración con *New Age Learning* al trabajo realizado por *Historia y Videojuegos* será muy importante en el futuro, porque ha permitido abrir una línea de trabajo novedosa y de largo recorrido. Es cierto que ya en los años 90 el grupo de trabajo F9, en Cataluña, se decidió a realizar unas fichas de análisis de los videojuegos históricos, y que en la actualidad el propio Jeremiah McCall (uno de los especialistas en la relación entre Historia y Videojuegos), también realiza análisis educativos de videojuegos históricos, igual que en la Universidad de París 13 está realizando el especialista francés Romain Vicent.

No obstante, lo novedoso que podemos presentar aquí es la sistematización de los análisis en una sola ficha, que ha sido aplicada tanto a juegos de estrategia como a juegos de rol en primera persona, aventuras virtuales o juegos de mundo abierto. En todos los casos la descripción del juego atiende a cuestiones de tipo educativo, pues se trata de analizar el videojuego desde diferentes facetas del desarrollo de pensamiento histórico. Los especialistas han tratado de analizar si estos videojuegos se pueden utilizar para desarrollar el pensamiento histórico del jugador, y por qué. En todos los casos la respuesta sería afirmativa. Lo interesante es que cada videojuego puede contribuir al desarrollo del pensamiento histórico de una manera diferente y complementaria, aplicada a procesos cognitivos diferentes y a contenidos históricos también diferentes, tanto por la época a la que se refieren, como por el tipo de contenido al que aluden (contenidos sociales, económicos, culturales o políticos). A partir de estos análisis tendrán que ser los profesores quienes decidan si se trata de una herramienta adecuada o no para su uso en clase.

Como se puede observar al analizar las fichas didácticas que se encuentran en los apéndices, hay claros paralelismos entre los videojuegos de estrategia entre sí, y entre las aventuras virtuales entre sí. No obstante, también existen diferencias internas entre videojuegos de un mismo género, que nos indican que unos videojuegos podrían aportar más que otros a la enseñanza de la Historia.

También detectamos una importante tarea pendiente en nuestro trabajo: tantear a diferentes profesores para que analicen las fichas y aporten su opinión sobre su posible uso en el aula. ¿Entienden su contenido? ¿El contenido de la ficha les ayuda a entender la utilidad didáctica de los videojuegos? Una vez que tenemos el trabajo que aquí presentamos, será más sencillo acudir a los docentes para recabar su colaboración.

No obstante, existen más tareas pendientes que se pueden asociar a esta primera ficha de análisis. Analizar el videojuego con una finalidad educativa es un primer paso, pero después será necesario realizar propuestas didácticas concretas. En este sentido, la tarea aquí emprendida puede ser el germen de algo mucho más importante que puede servir para guiar a docentes y padres hacia un uso educativo y constructivo de los videojuegos históricos, atendiendo por tanto a criterios históricos y didácticos.

Los resultados de la colaboración de diferentes expertos son ilusionantes, y permiten pensar que en el futuro se podrán alcanzar mejores y más ambiciosos objetivos.

9. ANEXO 1: LISTADO DE VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS RECOMENDADOS

Nombre	Empresa	Año	Tipo	Época	Gamerankin
Age of Empires	Ensemble Studios/Microsoft Game Studios	1997	Estrategia en tiempo real	Edad Antigua	87,13%
Age of Empires II. The Age of Kings	Ensemble Studios/Microsoft Game Studios	1999	Estrategia en tiempo real	Edad Media	91,81%
Age of Empires II. The Conquerors Expansion	Ensemble Studios/Microsoft Game Studios	1999	Estrategia en tiempo real	Edad Media - Época Moderna	89,11%
Age of Empires II. Collector's Edition	Ensemble Studios/Microsoft Game Studios		Estrategia en tiempo real	Edad Media - Época Moderna	-
Age of Empires III. Complete Collection	Ensemble Studios/Microsoft Game Studios	2009	Estrategia en tiempo real	Época Moderna	80,00%
Age of Mythology. Gold Edition	Ensemble Studios/Microsoft Game Studios		Estrategia en tiempo real	Mitologías Griega, Egipcia y Nórdica	-
Rise of Nations	Big Hogue Games/Microsoft Game Studios	2003	Estrategia en tiempo real	Toda la Historia	89,17%
Rise of Nations: Thrones & Patriots	Big Hogue Games/Microsoft Game Studios	2004	Estrategia en tiempo real	Toda la Historia	87,44%
Rise of Nations. Gold Edition	Big Hogue Games/Microsoft Game Studios	2004	Estrategia en tiempo real	Toda la Historia	78,50%
Rise of Nations. Rise of Legends	Big Hogue Games/Microsoft Game Studios	2006	Estrategia en tiempo real	Toda la Historia	82,07%
Empire Earth	Stainless Steel Studios/Sierra Entertainment	2001	Estrategia en tiempo real	Toda la Historia	82,41%
Empire Earth. Gold Edition	Sierra Entertainment	2003	Estrategia en tiempo real	Toda la Historia	-
Empire Earth II	Mad Doc Software/VU Games	2005	Estrategia en tiempo real	Toda la Historia	79,20%
Empire Earth III	Mad Doc Software/Sierra Entertainment	2007	Estrategia en tiempo real	Toda la Historia	51,19%
Sparta II: Alexander the Great	FX Interactive	2012	Estrategia en tiempo real	Edad Antigua	-
Las cruzadas	FX Interactive	2012	Táctica en tiempo real	Edad Media	-
Alea Jacta Est	AGEOD/FX Interactive	2012	Estrategia en tiempo real	Edad Antigua	80%
Imperivm: la guerra de las Galias	Haemimont Games/FX Interactive	2001	Estrategia en tiempo real	Edad Antigua	-
Imperivm II: La conquista de Hispania	Haemimont Games/FX Interactive	2003	Estrategia en tiempo real	Edad Antigua	-
Imperivm III: Las grandes batallas de Roma	Haemimont Games/FX Interactive	2004	Estrategia en tiempo real	Edad Antigua	-
Imperivm Civitas	Haemimont Games/FX Interactive	2008	Estrategia en tiempo real	Edad Antigua	69,32%
Imperivm Civitas II	Haemimont Games/FX Interactive		Estrategia en tiempo real	Edad Antigua	66,74%
Imperivm Civitas III	Haemimont Games/FX Interactive		Estrategia en tiempo real	Edad Antigua	73,85%
Patrician III: Imperio de los mares	Ascaron	2003	Estrategia en tiempo real	Edad Media	-
Patrician IV: Imperio de los mares	Kalypso Media/Gamind Mind Studios	2010	Estrategia en tiempo real	Edad Media	80%
Sid Meirs Civilization III	Mac Soft	2002	Estrategia por turnos	Edad Media	90%
Sid Meirs Civilization IV	Firaxix Games	2005	Estrategia por turnos	Toda la Historia	93,24%
Sid Meirs Civilization IV. Beyond the Sword	Firaxix Games/2K Games	2007	Estrategia por turnos	Toda la Historia	86,97%
Sid Meirs Civilization IV. Colonization	Firaxix Games/2K Games	2008	Estrategia por turnos	Toda la Historia	80,07%
Sid Meirs Civilization V. Gods & Kings	Firaxix Games/2K Games	2010	Estrategia por turnos	Toda la Historia	89,17%
Crusaders Kings II	Stainless Steel Studios/Sierra Entertainment	2001	Estrategia en tiempo real	Edad Media	82,41%
The Settlers. Construye un imperio	Ubisoft	2007	Estrategia en tiempo real	Edad Media	65,18%
The Settlers. El linaje de los reyes	Ubisoft	2004	Estrategia en tiempo real	Edad Media	-
Anno 1404. Gold Edition	Ubisoft	2010	Estrategia en tiempo real	Edad Media	-
Europa Universalis	Paradox Entertainment	2001	Estrategia en tiempo real	Edad Moderna	79,44%
Europa Universalis II	Paradox Development Studio/Strategy First	2001	Estrategia en tiempo real	Edad Moderna	83,94%
Europa Universalis III	Paradox Development Studio/Paradox Interactive	2007	Estrategia en tiempo real	Edad Moderna	83,07%
Europa Universalis III: Napoleon's Ambition	Paradox Development Studio/Mamers Gate	2007	Estrategia en tiempo real	Edad Moderna	78,50%
Europa Universalis III: In Nomine	Paradox Development Studio/Paradox Interactive	2008	Estrategia en tiempo real	Edad Moderna	83,33%
Europa Universalis III: Heir to the throne	Paradox Development Studio/Paradox Interactive	2009	Estrategia en tiempo real	Edad Moderna	80,00%
Europa Universalis III: Chronicles	Paradox Development Studio/Paradox Interactive	2011	Estrategia en tiempo real	Edad Moderna	80,00%
Medieval Total War	The Creative Assembly/Activision	2002	Estrategia por turnos y táctica en tiempo real	Edad Media	-
Medieval II: Total War	The Creative Assembly/Activision	2006	Estrategia por turnos y táctica en tiempo real	Edad Media	88,49%
Medieval II. Total War Kingdoms	The Creative Assembly/Activision	2007	Estrategia por turnos y táctica en tiempo real	Edad Media	85,14%
Empire: Total War	The Creative Assembly/Sega	2009	Estrategia por turnos y táctica en tiempo real	Edad Media	88,87%

10. ANEXO 2. LISTADO DE VIDEOJUEGOS ANALIZADOS

VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS ANALIZADOS							
<i>Nº</i>	<i>Videojuego</i>	<i>Desarrollador</i>	<i>Año</i>	<i>Autor</i>	<i>Procedencia</i>	<i>Profesión</i>	<i>Estado</i>
1	Assassin's Creed: Unity	Ubisoft	2014	Íñigo Mugueta	UPNA	Docente Univ.	Hecho
2	Assassin's Creed: Syndicate	Ubisoft	2015	Íñigo Mugueta	UPNA	Docente Univ.	Hecho
3	Crusader Kings	Paradox	2012	Laura Miquel/Alejandro Martínez	CSIC	Investigador	Hecho
4	Rome: Imperator	Paradox	2019	Alberto Venegas	UMU	Docente Sec.	Hecho
5	Europa Universalis IV	Paradox	2013	Eva Tobalina	UNIR	Docente Univ.	Hecho
6	Civilization III	Sid Meier's	2001	Carlos Andión	Secundaria	Docente Sec.	Hecho
7	Civilization VI	Sid Meier's	2016	Mikel Burguete	UPNA	Investigador	Hecho
8	Kingdom Come Deliverance	Warhorse Studios	2018	Nacho Medel	UNIR	Docente Sec.	Hecho
9	Rise of Venice	Kalypso Media Digital	2013	Íñigo Mugueta	UPNA	Docente Univ.	Hecho
10	Shogun II: Total War	The Creative Assembly	2011	Claudia Bonillo	UNIZAR	Investigador	Hecho

11. ANEXO 3. MODELO DE FICHA DIDÁCTICA PROPUESTO.

Ficha técnica del videojuego	
Fecha de redacción de la ficha	
Nombre del videojuego	Especificar si es un DLC concreto
Desarrollador	Empresa desarrolladora
Distribuidor	Empresa distribuidora
Año de publicación	
Tipología del juego	Estrategia, rol, <i>shooter</i> ...
PEGI	Calificación PEGI, si tiene
Estrategias de pago <i>online</i>	Peligros de “enganche” a recompensas
Publicidad	Si incluye publicidad
Dispositivo	O en plural, dispositivos para jugar
App. Store	Dónde se adquiere el videojuego
Precio	En euros, claro

Breve descripción (contenidos sustantivos; época, lugar, personajes...)

Rellenar teniendo en cuenta las narrativas (expresadas por escrito o enunciadas oralmente), la iconografía (decorados, cultura material, edificios, vestimentas...) la interfaz (existencia de informaciones históricas complementarias en forma de fichas, enciclopedia...), las reglas principales del juego (normas básicas de juego), y las mecánicas de juego (las que va descubriendo el jugador conforme avanza en el juego). Se trata de dar una visión general del juego (dónde, cómo, cuándo y quién), a partir de los elementos señalados.

Temas históricos principales

Listado de los temas históricos que toca o analiza el videojuego.

Jugabilidad (Valoración subjetiva. Se debe valorar cada casilla con un valor Alto, Medio o Bajo y justificar la elección).

Aprendizaje	En número de sesiones. ¿Cuántas harían falta para aprender a jugar? ¿Dificultad baja, media o alta?
Satisfacción	¿La experiencia de juego es satisfactoria o no? ¿Divertida o no?
Efectividad	En términos de tiempo empleado y éxito alcanzado. Baja, Media o Alta
Inmersión	¿El videojuego te absorbe? Alto, Medio, Bajo. Un <i>shooter</i> o un juego de rol en primera persona, sería un nivel alto, un juego de estrategia... ¿Quizás medio?

Motivación	Asociado a lo estimulante que sea el juego, a la posibilidad de jugar en común con otros jugadores, y a la efectividad... Si los objetivos son difícilmente alcanzables... desmotiva. Alto, Medio, Bajo.
Socialización (elementos)	Nombrar los elementos de socialización del videojuego. Se juega en red o no. Hay chat, foro, mensajería... Se juega en un entorno abierto, cerrado...

Contenidos curriculares estructurantes (Historia)	
Causalidad	Las dinámicas de juego permiten reflexionar sobre problemáticas históricas: ej. <i>Civilization</i> obliga a la reflexión sobre la obtención de recursos (economía) y el crecimiento demográfico y tecnológico; <i>Europa Universalis IV</i> obliga a desarrollar políticas internacionales verosímiles, porque una mala valoración de tus políticas provoca enormes coaliciones de naciones en tu contra que te harían perder.
Temporalidad – Evolución histórica	<i>Civilization</i> , <i>Europa Universalis</i> o <i>Rise of Nations</i> , tienen un contador temporal que trata de reproducir la cronología histórica, y los hechos históricos que se producen tienen, por tanto, una cronología en el juego similar a la histórica, que permite una cierta orientación temporal de los alumnos.
Relevancia histórica	Elementos que permitan conocer la relevancia de un hecho histórico; en <i>Civilization</i> la elección de un sistema de gobierno tiene unas consecuencias muy claras en la estabilidad o el desarrollo de la civilización; en <i>Patrician</i> , tu éxito comercial te puede permitir alcanzar éxitos sociales y políticos, por ejemplo, lo que permite reflexionar sobre la importancia histórica de determinados procesos.
Dimensión ética de la Historia	Determinados juegos permiten comprender aspectos del desarrollo histórico que tienen una relación directa con aspectos éticos; no es habitual en juegos de estrategia, salvo en cuestiones relacionadas quizás con la tolerancia religiosa (<i>Europa Universalis IV</i> , <i>Civilization</i>), pero sí puede ser más común en RPG's como <i>Kingdom Come Deliverance</i> , que sí puede plantear debates sobre las formas de vida en la sociedad medieval o, de forma más clara, juegos como <i>Valiants Hearts</i> , que en sus narrativas
Identificación del cambio y la continuidad históricos	Esto es algo más complejo de observar en un RPG, pero los videojuegos de estrategia que se juegan en una larga duración sin duda permiten ver los procesos que se

Perspectiva histórica

truncan en un momento dado de la Historia y los que tienen algún tipo de continuidad hasta el presente.

Facilidad de inmersión en la Historia. Quizás un juego como *Assassin's Creed* no te pueda aportar otras categorías del pensamiento histórico, pero pasear por las calles del París revolucionario te puede permitir comprender los procesos sociales, empatizar con la gente... Igualmente *Kingdom Come Deliverance* te puede acercar a una comprensión profunda de las formas de vida y de las limitaciones de la vida en la época medieval.

12. ANEXO 4. FICHAS REALIZADAS HASTA EL MOMENTO.

1 - Assassin's Creed Syndicate

Ficha técnica del videojuego

Fecha de redacción de la ficha	21/09/2019
Autor de la ficha	© Íñigo Mugueta Moreno
Nombre del videojuego	Assassin's Creed Syndicate
Desarrollador	Ubisoft Quebec
Distribuidor	Ubisoft
Año de publicación	2015
Tipología del juego	Acción – Aventura - RPG
PEGI	PEGI 18
Estrategias de pago <i>online</i>	No
Publicidad	No
Dispositivo	PC, Play Station 4, Xbox One
App. Store	Steam y Uplay
Precio	39,99 €

Breve descripción (contenidos sustantivos; época, lugar, personajes...)

Assassin's Creed Syndicate es un juego de aventura en primera persona, en el cual el jugador asume la personalidad de dos hermanos mellizos, pertenecientes a la hermandad asesina, Jacob y Evie Frye. La entrega está ambientada en los comienzos del Londres victoriano, a mediados del siglo XIX, en un decorado de crecimiento industrial y comercial, y de desigualdad social. Como en las demás entregas de la serie, los asesinos se enfrentan a los malvados templarios, que en este caso dominan Londres, con la finalidad de encontrar una poderosa reliquia situada en algún punto de la ciudad. En este caso, la lucha de los asesinos se mezcla con tintes socio-políticos, pues los protagonistas se alinean sin dudarlos con la lucha obrera, para deshacer injusticias, como el trabajo infantil, apoyando a Karl Marx y su lucha. Los hermanos Frye tendrán que recorrer todos los barrios de Londres para deshacer el control templario sobre la ciudad, ejercido por medio de una violenta banda callejera, los Blighters. Para lograrlo, crearán una banda rival, los Rooks, y fomentarán la guerra de bandas en la ciudad.

Temas históricos principales

Revolución industrial
 Marxismo, Socialismo y sindicalismo. Movimiento obrero
 Relaciones laborales y justicia social

Jugabilidad (Valoración subjetiva. Se debe valorar cada casilla con un valor Alto, Medio o Bajo y justificar la elección).

Aprendizaje	Bajo
Satisfacción	Alto
Efectividad	Alto
Inmersión	Alto
Motivación	Alto
Socialización (elementos)	No hay elementos de socialización en el propio juego. El juego es individual

Contenidos educativos estructurantes (Historia)

Causalidad	<p>El juego utiliza diferentes símbolos para reflejar la situación social en el Londres del siglo XIX. Por un lado, el trabajo de proletarios en las fábricas, y de niños trabajadores, como señal extrema de la desigualdad de clases. En este sentido se aprecia la diferencia entre la orilla Oeste del Támesis, más rica y desarrollada, y la orilla Este, industrial y mucho más pobre. Los capitalistas adquieren un carácter corrupto y violento, y las empresas que se abren camino y que anuncian un futuro no lejano (como el transporte urbano, por ejemplo), sobreviven de un modo brutal.</p> <p>Tras este panorama, inspirado sin duda desde una posición marxista, existe una organización estatal que no se discute, y unos personajes que prestigian la época: Darwin, Graham Bell o Marx, por ejemplo. Es decir, las mecánicas de juego te llevan a reconocer el crecimiento económico y social de la época, los avances técnicos y científicos, pero también los claroscuros de la revolución industrial, la desigualdad social, las malas condiciones laborales y la inseguridad y violencia en las calles, donde oscuros empresarios de comportamientos mafiosos pugnan con la policía y el Estado por el control social.</p> <p>En este sentido, la historia de Jacob e Evie Frye se inserta perfectamente en ese contexto histórico, aunque obviamente introduzca elementos de ficción novelada. No obstante, el resultado es una historia que aprovecha los elementos del contexto histórico para construir las narrativas tanto de la misión principal como de las misiones secundarias.</p>
Temporalidad – Evolución histórica	<p>Este videojuego pretende reflejar de una manera fiel una época concreta, y por tanto hay que señalar que Assassin's Creed presenta un decorado duradero, muestra de los modos de vida de una época, y no sólo de</p>

	<p>un momento puntual de la Historia. Es decir, detrás de sus cuidados decorados (edificios, atuendos, mobiliario urbano, calles, transportes...), hay una idea de duración histórica que se pretende transmitir: aquel era el día a día del Londres victoriano.</p> <p>Además, como en otras entregas de la saga, Syndicate juega con diferentes épocas, y con la aparición en la ciudad de diferentes elementos en momentos históricos diferentes. Así, una de las escenas nos conduce a la Segunda Guerra mundial y al puente de la Torre de Londres, donde conoceremos a Churchill. Lo interesante del caso es que el puente de la torre de Londres no existía en la época de los hermanos Frey, lo cual nos enseña cómo creció Londres en la segunda mitad del siglo XIX y primera del siglo XX.</p>
<p>Relevancia histórica</p>	<p>La relevancia histórica se pone de manifiesto en la relación de los elementos patrimoniales recreados en el videojuego con los procesos históricos más importantes que se quieren representar: la revolución industrial, la desigualdad y conflictividad social en el capitalismo decimonónico londinense, el desarrollo tecnológico y científico, y la fragilidad de los medios de control del Estado ante el auge de la iniciativa privada. Estos son los temas que se pueden trabajar didácticamente a partir de este videojuego.</p>
<p>Dimensión ética de la Historia</p>	<p>Los aspectos éticos en relación con el videojuego nos remiten, ineludiblemente, a las cuestiones más relevantes de la filosofía marxista, y a los abusos cometidos sobre el proletariado en los inicios de la revolución industrial. Todas las cuestiones relacionadas con la injusticia social y las condiciones de trabajo tienen un importante recorrido para enlazar la realidad histórica, el simbolismo del videojuego (trabajo infantil, violencia patronal y diferencias de riqueza interclasistas), la repercusión en el mundo actual de la filosofía marxista y la actual problemática laboral. En varios artículos que se pueden localizar en internet se ha criticado una supuesta visión “marxista” del videojuego, que trataría benévola la figura de Marx y del movimiento obrero.</p>
<p>Identificación del cambio y la continuidad históricos</p>	<p>Como se ha mencionado antes, Syndicate sí juega con el concepto de cambio histórico al introducir una serie de misiones ambientadas en la Segunda Guerra Mundial. Los cambios en las calles de la ciudad son perfectamente perceptibles: casas, transporte urbano, ropas, ambiente de guerra... Los dos momentos de la ciudad podrían</p>

Perspectiva histórica

permitir realizar un interesante trabajo de comparación de los dos momentos históricos. Por ejemplo, bajo la pregunta ¿En cuál preferirías vivir? Permitiría comparar la Revolución Industrial y la Segunda Guerra Mundial.

Este juego es totalmente inmersivo, y permite visualizar aspectos de la vida cotidiana que diferenciaban a las clases altas de las bajas: barrios, casas, ropas, trabajos... De hecho, la acusación que se ha hecho al juego de ser tendencioso y tener un cierto corte “izquierdista”, se puede entender fácilmente ya que el diseño narrativo se ve reforzado o multiplicado por la capacidad inmersiva del juego, que favorece la empatía y la implicación del jugador con los personajes principales y con su causa. En ese aspecto, el videojuego permitiría trabajar temas históricos tan interesantes como la Revolución Industrial, el sindicalismo, las relaciones laborales, la justicia social, o la aparición de las ideologías socialistas en la Historia.

2 - Assassin's Creed Unity

Ficha técnica del videojuego	
Fecha de redacción de la ficha	23/09/2019
Nombre del videojuego	Assassin's Creed Unity
Autor de la ficha	© Íñigo Mugueta Moreno
Desarrollador	Ubisoft Montreal
Distribuidor	Ubisoft
Año de publicación	2014
Tipología del juego	RPG. Juego de Rol en primera persona.
PEGI	PEGI 18
Estrategias de pago <i>online</i>	No
Publicidad	No
Dispositivo	Microsoft Windows, Play Station 4, Xbox One
App. Store	Steam, Play Station Store, Microsoft Store
Precio	29,99 €

Breve descripción (contenidos sustantivos; época, lugar, personajes...)

Assassin's Creed Unity es la historia de Arno Víctor Dorian y Élise de la Serre, hermanos adoptivos y enamorados, que tienen como objetivo vengar los asesinatos de sus respectivos padres a cargo de los templarios, con la salvedad de que el padre de Élise era un líder templario y el de Arno, un asesino, y por tanto pertenecían a las dos organizaciones enemigas.

La acción transcurre durante la Revolución Francesa, de modo que el jugador puede asistir a momentos clave del proceso revolucionario, como los Estados Generales de 1789, el arresto de Robespierre, la Toma de la Bastilla, el asalto del palacio de la Tullerías en agosto de 1792 o las Masacres de septiembre de 1792, y la decapitación de Louis XVI. Eso sí, el juego pretende que la Revolución Francesa sea simplemente el decorado que aporta viveza y espectacularidad a la historia de Arno y Élise. En esta línea, una de las principales preocupaciones del juego reside en lograr una ambientación histórica creíble en las calles de París y en sus edificios más emblemáticos.

Temas históricos principales

La revolución francesa

La desigualdad social en el Antiguo Régimen

La brutalidad de la Revolución Francesa

El patrimonio histórico-artístico (arquitectónico) de la ciudad de París

La vida cotidiana en el París revolucionario. Modos de vida

Jugabilidad (Valoración subjetiva. Se debe valorar cada casilla con un valor Alto, Medio o Bajo y justificar la elección).

Aprendizaje	Baja. 1 sesión. El aprendizaje es rápido, y además el juego facilita un escenario específico para el aprendizaje, como es el Café Théâtre, con su sala de entrenamiento.
Satisfacción	Alto. El juego, como toda la saga Assassin's Creed, es muy divertido.
Efectividad	Alto. El aprendizaje es rápido y los resultados se aprecian pronto, así que en términos de tiempo empleado el juego es eficiente.
Inmersión	Alto. En los juegos de este tipo la inmersión es alta siempre. En este caso, además, la ambientación está tan cuidada, y el número de "extras" o NPC's en las calles es tan alto, que la sensación de vivir en una ciudad real es intensa.
Motivación	Alto. La riqueza visual del juego, su sencillez en los movimientos y la lucha, la espectacularidad de los escenarios y la agilidad del parkour, le dan al juego un altísimo nivel de motivación para quien lo use.
Socialización (elementos)	Posee misiones en modo cooperativo que se juegan con 2 o 4 jugadores en función de cada misión.

Contenidos curriculares estructurantes (Historia)

Causalidad	<p>Desde un punto de vista causal este juego plantea algunos problemas, ya que las misiones tanto principales como secundarias tienen que ver con la venganza personal de Arno y Élise, en el primer caso, y con la resolución de asesinatos en el segundo. Por tanto, la Revolución francesa aparece como un decorado un tanto confuso. La trama enturbia la realidad histórica al introducir la lucha entre templarios y asesinos como trasfondo de la revolución, que habría estado dirigida por poderes oscuros. De hecho, resulta complicado saber quién es quién, y lo único claro es que nuestra protagonista asesina jacobinos, que serían los responsables de la época de terror de la revolución, y que estarían controlados por esos poderes oscuros. Es por ello que en su momento el juego fuera tachado de "contrarrevolucionario" por el político izquierdista Jean Luc Melanchon.</p> <p>La mezcla de esos intereses oscuros (meramente novelescos) detrás de la Revolución, y del desinterés de</p>
------------	--

<p>Temporalidad – Evolución histórica</p>	<p>Arno y Élise por la política o los valores de la Revolución (Arno es un cínico e irresponsable durante gran parte del juego), provocan que la capacidad de percibir en el juego elementos de la causalidad histórica, sean muy reducidos.</p> <hr/> <p>El juego no plantea una temporalidad compleja, pues transcurre durante los años de la Revolución Francesa. En este sentido, el planteamiento del juego es más bien coyuntural, y no da pie a la explicación de fenómenos de larga duración, salvo, quizás, por la contraposición entre el Antiguo Régimen y la Revolución.</p> <p>Por otro lado, las misiones conocidas como “errores de Helix”, nos permiten visitar París en la época de la Primera Guerra Mundial, y subirnos a la Torre Eiffel. Estas misiones sí permiten el análisis del cambio histórico en París, por medio de la comparación de las formas de vida en el París de finales del siglo XVIII y de comienzos del siglo XX.</p> <hr/> <p>Assassin’s Creed Unity permite visitar la Revolución Francesa y asistir a algunos de sus momentos más trascendentes. Quizás muchos de ellos no están relacionados directamente con la trama principal, y sin embargo la sensación de inmersión en el momento histórico es muy importante, como por ejemplo en el caso de la celebración de los Estados Generales de 1789, donde hasta los discursos que se escuchan de fondo permiten conocer el contenido ideológico de la Revolución. Se trata de todo un decorado revolucionario que lo impregna todo en el juego, en una recreación de calles repletas y multitudes enfervorecidas que transmiten una imagen plausible del París revolucionario.</p>
<p>Relevancia histórica</p>	<p>En este sentido, aunque a través del juego no sea visible la relevancia de los acontecimientos de la Revolución Francesa, el profesor sí puede hacer entender a los alumnos el privilegio que supone poder asistir virtualmente a algunos de los momentos más importantes de la Historia mundial.</p> <p>La otra cuestión en la que se puede analizar la relevancia histórica radica en el patrimonio histórico y arquitectónico, que es objeto de una recreación exhaustiva por parte de los desarrolladores, con criterios históricos claros, avalados por historiadores profesionales. En este sentido, la recreación de la hoy desaparecida Bastilla es probablemente única por su calidad y detalle, y está basada en un gran número de</p>

	<p>fuentes primarias (imágenes y planos, por ejemplo). Otros edificios con un tratamiento similar serían la Sainte-Chapelle, Versalles, el palacio de Luxemburgo o Notre Dame, entre otros. Especialmente relevante puede resultar el caso de Notre Dame, donde podemos observar intacta la techumbre, incluida la aguja realizada por Violet-le-Duc en 1786.</p> <p>Por tanto, este juego puede ayudar a formar el gusto estético de los alumnos, a desarrollar un interés y cuidado hacia el patrimonio histórico, y a comprender la relevancia histórica del patrimonio como fuente de información sobre el pasado y como legado hacia el futuro.</p>
<p>Dimensión ética de la Historia</p>	<p>Determinados juegos permiten comprender aspectos del desarrollo histórico que tienen una relación directa con aspectos éticos; no es habitual en juegos de estrategia, salvo en cuestiones relacionadas quizás con la tolerancia religiosa (<i>Europa Universalis IV</i>, <i>Civilization</i>), pero sí puede ser más común en RPG's como <i>Kingdom Come Deliverance</i>, que sí puede plantear debates sobre las formas de vida en la sociedad medieval o, de forma más clara, juegos como <i>Valiants Hearts</i>, que en sus narrativas</p>
<p>Identificación del cambio y la continuidad históricos</p>	<p>Como se ha mencionado ya, quizás el cambio más visible es el que se aprecia entre el Antiguo Régimen y la revolución, en la que se destacan aspectos positivos, pero sobre todo aspectos negativos, ligados a la violencia y la incertidumbre del momento, que permite a los desarrolladores enlazar la Historia real con la ficción esotérica propia de la saga, que en esta entrega se maximiza.</p> <p>Por lo demás, como el marco temporal del juego no es amplio, el cambio histórico no es muy perceptible. De hecho, las diferentes etapas de la Revolución Francesa, aunque se van recorriendo a tenor de los acontecimientos que se producen a lo largo del juego, no se aprecian excesivamente en el juego.</p>
<p>Perspectiva histórica</p>	<p><i>Assassin's Creed Unity</i> facilita la comprensión de la época porque permite empatizar con la sociedad del París revolucionario, para comprender sus formas de vida. La recreación de las calles de París ha puesto especial cuidado en el atrezzo, en el exterior y el interior de multitud de edificios diferente, que, aunque se repiten en diferentes lugares de la ciudad, lo hacen de manera poco frecuente, con lo que la recreación gana en verosimilitud. Casas, talleres, calles, personajes... en París de esta entrega de <i>Assassin's Creed</i> está abarrotado de</p>

personajes no relevantes o no jugables (NPC's), que sin embargo dan la sensación de una ciudad en plena efervescencia. En este sentido el juego facilita la comprensión de cómo pudo ser el impacto revolucionario en la sociedad de la época: Notre-Dame aparece ocupada por los revolucionarios, en diferentes lugares de la ciudad se producen aglomeraciones, protestas, motines...

3 - Total War: SHOGUN 2

Ficha técnica del videojuego

Fecha de redacción de la ficha	11/10/2019
Autor de la ficha	© Claudia Bonillo
Nombre del videojuego	Total War: SHOGUN 2
Desarrollador	Creative Assembly
Distribuidor	Sega
Año de publicación	2011
Tipología del juego	Estrategia en tiempo real – Estrategia por turnos - Histórico
PEGI	PEGI 16
Estrategias de pago <i>online</i>	No
Publicidad	No
Dispositivo	PC
App. Store	Steam
Precio	29,99 €

Breve descripción (contenidos sustantivos; época, lugar, personajes...)

Total War: SHOGUN 2 está situado en el siglo XVI en Japón, época de gran inestabilidad social y política debido a la falta de un regente. En esta situación tan turbulenta, el jugador tomará el papel de *daimyō* (“señor feudal”) de uno de los nueve clanes disponibles (Date, Hōjō, Takeda, Tokugawa, Uesugi, Shimazu, Mōri, Oda y Chōsokabe), cada uno con sus propias particularidades (situación en el mapa, recursos disponibles, puntos fuertes y débiles...). El objetivo es convertirse en *shōgun* (“Generalísimo contra los Bárbaros”) tomando el control de la capital, Kioto, y conquistando veinticinco provincias en la campaña corta, cuarenta en la campaña larga o sesenta en la de dominación mundial, regiones que van cambiando en función del clan seleccionado. Para ello, habrá que hacer uso de la diplomacia, la gestión de recursos y la guerra, actividades en las que será de gran ayuda la *Enciclopedia*, que no sólo orienta sobre las mecánicas de juego, sino que también recoge información detallada sobre el contexto histórico en el que se desarrolla el juego (descripciones de los clanes, de los edificios construidos, de los distintos trabajos disponibles...).

Temas históricos principales

Japón medieval.

Periodos Muromachi (1333-1573), Azuchi-Momoyama (1574-1615), Sengoku (1467/1477-1603) y Siglo Ibérico (1543-1639).

Jugabilidad (Valoración subjetiva. Se debe valorar cada casilla con un valor Alto, Medio o Bajo y justificar la elección).

Aprendizaje	Bajo
-------------	------

Satisfacción	Alto
Efectividad	Alto
Inmersión	Alto
Motivación	Alto
Socialización (elementos)	Tiene la posibilidad de Campaña Multijugador, aunque precisa de red por lo que sería difícil de utilizar en las aulas.

Contenidos curriculares estructurantes (Historia)

Causalidad	<p><i>Total War: Shogun 2</i> cuenta con un buen número de mecánicas de juego que permiten entender cómo funcionaba la guerra durante el periodo de los estados combatientes, obligando al jugador a encontrar un equilibrio entre la administración de recursos (especialmente, la construcción de edificios y el reclutamiento de tropas), la diplomacia con territorios vecinos y las batallas. Por un lado, el juego ofrece numerosas opciones para resolver conflictos de manera diplomática: tratados de paz (siempre que las condiciones sean ventajosas para ambas partes), alianzas matrimoniales (en la que se incluye la posibilidad de adoptar generales de otras casas para formar parte del propio clan) y la toma de rehenes (otra forma de negociar usada de manera extensiva en la época). El comercio con los recién llegados portugueses, y la consecuente expansión del cristianismo, es otra de las mecánicas de acción-reacción que se ajustan correctamente a la realidad histórica, representando de manera gráfica los beneficios (las armas de fuego) y los inconvenientes (desconfianza por la nueva fe por parte de la religión budista autóctona) de este tipo de políticas. En esta línea, la presencia de armas de fuego en el archipiélago se aprecia como una ventaja sustancial en el campo de batalla, tal y como sucedió en dicha época. Durante la fase de batallas, por su parte, es especialmente interesante el sitio de ciudades-fortaleza, así como las batallas navales, ya que las diferencias entre los castillos y barcos japoneses respecto a los europeos obliga al jugador a enfrentarse a estos retos de manera diferente a la que está acostumbrado.</p>
Temporalidad – Evolución histórica	<p><i>Total War: Shogun 2</i> presenta una cronología definida, desde 1545 hasta 1600, si bien en el modo Campaña se presenta una versión contrafactual de la historia determinada por las decisiones del jugador. Algunos</p>

	<p>elementos, sin embargo, como la situación inicial de los distintos clanes y sus características de partida se ajustan a la Historia antes de que el jugador empiece a alterarla. En cuanto a la evolución histórica, si bien el juego se ambienta en un periodo muy conflictivo de la historia japonesa, a excepción de la llegada de los portugueses no presentó demasiados cambios tecnológicos o sociales, por lo que la evolución histórica es mínima.</p>
<p>Relevancia histórica</p>	<p>Uno de los elementos que afectan decisivamente el desarrollo de un territorio en <i>Total War: Shogun 2</i> es la aparición de los <i>Nanban</i>, término que se refiere a los portugueses que llegaron al archipiélago nipón durante el siglo XVI para comerciar (especialmente con armas de fuego) y, a cambio, expandir la religión cristiana. El profundo impacto que tuvieron estos extranjeros en la sociedad japonesa de la época es palpable en el juego: permitir que atraquen barcos <i>nanban</i> en tu territorio permitirá un mayor acceso a armas de fuego (mosquetes, cañones) pero tiene como consecuencia la expansión del cristianismo, lo que provoca tensiones dentro del territorio y con los clanes adyacentes.</p> <p>Por otra parte, además del modo Campaña, se da la posibilidad de jugar las Batallas Históricas, que permite jugar un conjunto de batallas de especial relevancia con opciones predeterminadas: la Batalla de Kawanakajima (1561) entre los dos clanes más fuertes del periodo Sengoku temprano (Takeda y Uesugi), la Batalla de Okehazama (1560) entre los clanes Oda e Imagawa que asentó a Oda Nobunaga como un gran estratega o la Batalla de Sekigahara (1600) que llevó a la unificación de Japón.</p>
<p>Dimensión ética de la Historia</p>	<p>En general, en <i>Total War: Shogun 2</i> se da más importancia a ganar las batallas que a hacer consideraciones sobre los vencidos o sobre la moralidad de las acciones. Sin embargo, hay ciertas mecánicas de juego que sirven para ilustrar problemas éticos. Una de ellas son los Dilemas, situaciones excepcionales en las que el jugador tendrá que tomar una decisión que afectará al estado de su territorio; estos dilemas pueden estar relacionados con la religión (respetar ciertas tradiciones o no) o con temas civiles (cómo actuar frente a los disturbios de un grupo de gente). Por otro lado, está el parámetro de Honor del <i>daimyō</i> que disminuirá si se toman acciones poco éticas (traicionar alianzas o hacer pillaje en una ciudad conquistada) disminuyendo la confianza de los generales y afectando al control del</p>

	<p>territorio, por lo que actuar de manera moral incluso en tiempos de guerra tiene recompensa.</p> <p>Por último, y de manera transversal, se da la posibilidad de ver las batallas en primera persona, siendo testigo directo de la muerte cruenta de los compañeros, de las monturas, las pilas de cadáveres que se formaban...aunque no se trata de una enseñanza ética <i>per se</i>, ver una batalla de cerca puede ayudar a disminuir la dimensión épica y heroica que se le suele asociar en este tipo de juegos.</p>
<p>Identificación del cambio y la continuidad históricos</p>	<p>Dado que <i>Total War: Shogun 2</i> sucede en un periodo bastante corto de la historia resulta complicado apreciar cambios significativos en la sociedad; por otra parte, al centrarse en una época relativamente lejana, la continuidad con el Japón actual tampoco es evidente. Para apreciar la continuidad histórica se recomienda jugar a <i>Total War: Shogun 2</i> y, posteriormente, a la expansión (recientemente convertida en juego independiente parte de <i>Total War Saga</i>) <i>Fall of the Samurai</i> (PC, 2012), situado en el Bakumatsu (1853-1868), periodo precedente a la apertura del archipiélago en la era Meiji (1868-1912) en la que se pasó del Japón feudal al Japón moderno y fuertemente occidentalizado.</p>
<p>Perspectiva histórica</p>	<p>El juego es bastante inmersivo, sobre todo en dos aspectos. El primero de ellos es durante las batallas, ya que <i>Total War: Shogun 2</i> supone un salto cualitativo respecto a las anteriores entregas en el apartado gráfico, dando una visión minuciosa y fidedigna de la estructura de las ciudades fortaleza, de los castillos y de los barcos utilizados durante las escaramuzas navales de la época. Especialmente interesante es la posibilidad de acercar la cámara a los ejércitos tras haber dado las órdenes, e incluso el punto de vista en primera persona, que permite apreciar el caos de las batallas y los detalles de los uniformes y de los movimientos de los soldados.</p> <p>Por otro lado, el mapa que se utiliza durante el modo Campaña está bellamente modelado en 3D, lo que refleja las diferencias geográficas y diversidad de paisajes que se pueden encontrar en el archipiélago nipón, así como el paso de cuatro estaciones bien diferenciadas.</p> <p>Sin embargo, hay que destacar que, si bien la ambientación durante las batallas y del mapa remiten al siglo XVI japonés, el diseño de la interfaz, así como distintos elementos jugables (las <i>geisha</i>, la presencia de <i>chōnin</i> o mercaderes) se inspiran en el periodo Edo (1615-1868), alejándose de la veracidad histórica para</p>

acercarse a la visión del País del Sol Naciente exótico que los occidentales asociamos con Japón desde el siglo XIX con el fenómeno del japonismo. Por ello, se recomienda precaución a la hora de hablar sobre la correcta ambientación del juego al margen de los campos de batallas y de la visión general del mapa.

4 - Rome: Emperor

Ficha técnica del videojuego

Fecha de redacción de la ficha	29/8/2019
Autor de la ficha	© Alberto Venegas
Nombre del videojuego	Rome: Emperor
Desarrollador	Paradox Development Studios
Distribuidor	Paradox
Año de publicación	2019
Tipología del juego	Estrategia
PEGI	16
Estrategias de pago <i>online</i>	Ninguna (pago de juego base).
Publicidad	No incluye publicidad
Dispositivo	PC
App. Store	Steam.
Precio	39,99€

Breve descripción (contenidos sustantivos; época, lugar, personajes...)

Rome: Emperor abarca desde el 302 a.C (la Primera Guerra Púnica) hasta el siglo I a.C y el establecimiento del Imperio Romano. La partida se desarrolla sobre un mapa en dos dimensiones de los territorios circundantes al Mediterráneo dividido en estados y provincias. La interacción del jugador con el juego se realiza a través de menús y tablas estadísticas. El objetivo del título es desarrollar un estado a través del tiempo controlando todos los resortes del mismo, desde la economía, la cultura, la sociedad o la política. Las mecánicas para lograrlo se basan en el control, e incluso el microcontrol de los apartados del mismo, desde crear rutas comerciales y protegerlas, lograr que determinados grupos políticos consigan el poder, desarrollar las infraestructuras y los edificios de las provincias a tu control, formar y mantener un ejército profesional, adiestrar a generales que lo guíen, colonizar tierras ignotas hasta conquistar al resto de pueblos que habitan el Mediterráneo. En resumidas cuentas, *Rome: Emperor* trata sobre levantar un imperio en la antigüedad.

Jugabilidad (Valoración subjetiva. Se debe valorar cada casilla con un valor Alto, Medio o Bajo y justificar la elección).

Aprendizaje

Alta, la cantidad de información que atesora el juego es deslumbrante, desde nombre de provincias en la época antigua hasta sistemas de gobierno como el ateniense o el espartano.

Satisfacción	Bajo, al comienzo el juego se hace complicado y complejo, además los errores de programación que aún contiene el título deslustran la experiencia.
Efectividad	Alta, muy efectivo mientras avanzas en la partida y te sumerges en el control del Estado.
Inmersión	Alto, el juego refleja muy bien tus decisiones y tus actos en el transcurso del Estado seleccionado y provoca una sensación de “sólo un turno más” que puede durar eternamente.
Motivación	Alto, el juego permite jugar con otros jugadores y establecer alianzas o enfrascarte en guerras por el control territorial o de recursos económicos.
Socialización (elementos)	Juego en red, juego en línea y numerosos foros y lugares donde hablar sobre la partida e incluso desarrollarla de forma narrativa, un hecho ya clásico dentro de los juegos de Paradox, los AAR.

Contenidos curriculares estructurantes (Historia)

Causalidad	<i>Rome: Imperator</i> obliga a desarrollar políticas internacionales verosímiles en cuanto a la colonización y la aculturación de territorios y pueblos “bárbaros” que pueden aliarse en tu contra. También obliga al jugador a gestionar temas como el comercio internacional y el equilibrio que se produce entre distintas potencias controladoras de determinados recursos. También obliga a entender los sistemas políticos antiguos para tratar de sacar lo mejor de ellos y conducirlos hacia tu provecho.
Temporalidad – Evolución histórica	<i>Rome: Imperator</i> permite al jugador controlar cualquier Estado entre el 302 a.C hasta el 29 a.C., en el entorno del Mediterráneo, el Próximo Oriente y Europa central.
Relevancia histórica	<i>Rome: Imperator</i> permite al jugador observar, o ser partícipes, de eventos tan relevantes para la historia de nuestro entorno como la Segunda Guerra Púnica, el desmembramiento del Imperio Heleno y las luchas consiguientes o la conquista del Mediterráneo por la República Romana.
Dimensión ética de la Historia	<i>Rome: Imperator</i> ofrece al jugador distintas decisiones éticas como, por ejemplo, qué hacer con los prisioneros de guerra, como tratar a los esclavos o cómo manejar un imperio multiétnico ofreciendo o restringiendo privilegios a parte de la población.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

Existe una clara percepción del cambio histórico en el videojuego surgida a partir de la expansión territorial y el crecimiento económico del Estado seleccionado. Un cambio que nace de la continuidad en el videojuego, el cual recorre 300 años de historia de una manera lineal.

Perspectiva histórica

La enorme oferta de Estados a seleccionar dentro de la partida permite observar la Edad Antigua desde diferentes perspectivas, desde el Egipto ptolemaico, la Persia aqueménida, Atenas, Roma o un pequeño pueblo prerromano ibérico. Las posibilidades de mirar un mismo periodo y un mismo acontecimiento desde, literalmente, cientos de perspectivas históricas es uno de los grandes logros del juego.

5 - Kingdom Come: Deliverance**Ficha técnica del videojuego**

Fecha de redacción de la ficha	10/10/2019
Autor de la ficha	© Ignacio Medel
Nombre del videojuego	Kingdom Come: Deliverance
Desarrollador	Warhorse Studios
Distribuidor	Koch Media
Año de publicación	2018
Tipología del juego	RPG
PEGI	18
Estrategias de pago <i>online</i>	No hay opción de pago <i>online</i>
Publicidad	No incluye publicidad
Dispositivo	O en plural, dispositivos para jugar
App. Store	Formato físico o digital (Steam, Instant Gaming...)
Precio	Dependiendo de la edición y las ofertas, se puede encontrar por entre 13 y 30€ (a 10/10/2019)

Breve descripción (contenidos sustantivos; época, lugar, personajes...)

El juego nos sitúa en la Bohemia del siglo XV, concretamente en el conflicto que enfrentó a Segismundo y a Wenceslao IV por el trono.

A partir de una historia de venganza, recorreremos diferentes aldeas y localizaciones de la mano de Henry, quien irá evolucionando a lo largo del juego. A medida que avancemos iremos descubriendo las diferentes mecánicas del juego: lucha, robo, creación de objetos, etc.

Del título debemos destacar el gran detallismo y la labor de documentación histórica llevada a cabo, dando como resultado un juego muy preciso históricamente. En este sentido, contamos con un Códice donde se nos muestra esta información histórica, lo que nos ayuda a sumergirnos más en el título.

Quizá el exceso de información, la interfaz (en ocasiones complicada de manejar) y la dificultad de realizar ciertas acciones (el combate, por ejemplo), puedan desanimar a jugadores que busquen un título donde jugar de manera fluida.

Kingdom Come Deliverance exige al jugador paciencia, control y habilidad en muchos momentos. Pero a cambio ofrece una experiencia inmersiva y motivadora acompañando a Henry en su gran aventura.

Jugabilidad (Valoración subjetiva. Se debe valorar cada casilla con un valor Alto, Medio o Bajo y justificar la elección).

Aprendizaje	<p>Aprendizaje alto.</p> <p>Son necesarias varias sesiones para jugar ya que hay diferentes mecánicas que, poco a poco, van apareciendo a lo largo del título. Éstas se van reflejando en el Códice, apartado del juego que contiene información tanto sobre el juego en sí (cómo luchar, cómo regatear...) como información histórica sobre el periodo que se representa.</p> <p>Calificaría como alta la dificultad del juego, ya que el realismo del que hace gala el título condiciona la forma de jugar.</p>
Satisfacción	<p>Satisfacción alta.</p> <p>La experiencia es muy satisfactoria, ya que el nivel de inmersión que logra el juego es muy alto. La recreación de la Bohemia del siglo XV es muy detallada, ayudándote a sentirte dentro del mundo representado.</p>
Efectividad	<p>Efectividad alta.</p> <p>Estamos ante un juego exigente, que castiga el error y que obliga al jugador a tener en cuenta muchos factores: cansancio, hambre, heridas, energía...</p>
Inmersión	<p>Inmersión alta.</p> <p>Tal y como ya he indicado, la inmersión es el punto fuerte de <i>Kingdom Come: Deliverance</i>. Estamos ante un RPG en primera persona donde controlamos casi todos los actos del personaje. Un personaje que vive en un mundo de juego dinámico y muy estimulante.</p>
Motivación	<p>Motivación alta.</p> <p>La historia inicial, la representación de la época, el desarrollo de Henry, las tramas que surgen, las diferentes formas de abordar cada misión... Todo ello hace que el juego te anime a seguir buscando, avanzando y descubriendo en cada uno de sus rincones.</p>
Socialización (elementos)	<p>Socialización baja.</p> <p>No hay elementos de socialización ya que el juego solamente posee, a día de hoy, aventura para un jugador.</p>
Contenidos curriculares estructurantes (Historia)	
Causalidad	<p>Los actos que tomamos en <i>Kingdom Come: Deliverance</i> afecta a un entorno pequeño dentro de la historia medieval europea.</p>

<p>Temporalidad – Evolución histórica</p>	<p>El juego se sitúa en un momento muy concreto de la historia, tanto a nivel espacial como temporal. No notamos evolución, sino que se nos invita a aventurarnos en ese momento concreto y conocer a fondo lo que ocurrió en ese momento y en ese territorio. Concretamente, en 16 kilómetros cuadrados.</p>
<p>Relevancia histórica</p>	<p>Al ser un momento y un lugar tan concretos, que no afectaron a toda Europa medieval, la relevancia histórica del título es escasa. Pero, por otro lado, la cuidada recreación de la vida en la Bohemia bajomedieval nos permite mostrar a los alumnos la vida diaria en esa época.</p>
<p>Dimensión ética de la Historia</p>	<p>Durante todo el juego vemos relaciones muy cercanas de Henry con el resto de personajes, o las relaciones de otros personajes entre sí.</p> <p>Gracias a esta cercanía podemos plantear a nuestros alumnos cómo ven las relaciones existentes en la época entre gente de la misma clase social, diferente... Comprobar si ven comportamientos que les llamen la atención, etc. Puede ser una buena forma de comparar los comportamientos actuales con los que se reflejan en el juego, y ver cómo han evolucionado diferentes ideas, reglas sociales, etc.</p>
<p>Identificación del cambio y la continuidad históricos</p>	<p>Como ya he indicado, al ser un momento muy concreto y no transcurrir mucho tiempo en el juego, no podemos observar cambios relevantes en el contexto histórico del juego.</p>
<p>Perspectiva histórica</p>	<p>En este punto se puede resumir perfectamente lo que, a mi modo de ver, ofrece el juego a nivel histórico.</p> <p>No podemos obtener de él una visión general de la Baja Edad Media europea, ya que se trata un momento y un espacio muy concretos. Pero sí nos permite observar, de manera muy detallista, el día a día en la vida bajomedieval. Casas, iglesias, castillos, tiendas, molinos... Todos los detalles se cuidan al máximo, permitiendo que el alumno pasee por esa época conociendo la vida diaria de campesinos, nobles, monjes...</p>

6 - Europa Universalis IV**Ficha técnica del videojuego**

Fecha de redacción de la ficha	15-8-2019
Autor de la ficha	© Eva Tobalina Oraá
Nombre del videojuego	Europa Universalis IV (Test 6) DLC instalados: <i>-Digital Extreme Edition Upgrade Pack</i> <i>-Horsemen of the Crescent Unit Pack</i> <i>-Star and Crescent DLC</i> <i>-Women in History</i>
Desarrollador	<i>Paradox Development Studio</i>
Distribuidor	<i>Paradox Interactive</i>
Año de publicación	2013
Tipología del juego	Estrategia
PEGI	PEGI 12 (<i>Bad Language, Violence, Online gameplay</i>)
Estrategias de pago <i>online</i>	No, pero el juego sí que cuenta con numerosos DLC de pago.
Publicidad	No
Dispositivo	PC, MACOS, LINUX
App. Store	Tienda física, Paradox Store, Steam
Precio	39, 99 €

Breve descripción (contenidos sustantivos; época, lugar, personajes...)

Europa Universalis IV pone al jugador en el papel de gobernante de un país cualquiera, a su elección, entre el 11 de noviembre de 1444 y el 31 de diciembre de 1820. El juego permite tomar decisiones sobre todos los aspectos relacionados con el gobierno de una nación: economía, fiscalidad, comercio, diplomacia, enfrentamientos bélicos... Para ello presenta una interfaz muy compleja, presidida por un mapamundi dividido en estados y provincias, y numerosas pestañas y submenús que ofrecen una cantidad considerable de información. Con estos elementos, el jugador puede conducir a su país a su antojo; *Europa Universalis IV* no ofrece condiciones de victoria o derrota finales, y sólo acaba cuando se alcanza la fecha límite (1820) o el país escogido por el jugador es conquistado por otro y desaparece.

Jugabilidad (Valoración subjetiva. Se debe valorar cada casilla con un valor Alto, Medio o Bajo y justificar la elección).

Aprendizaje	Alta. Aprender a jugar exige un número considerable de sesiones, y, aun así, es posible que haya elementos del juego que no lleguen a ser dominados del todo.
Satisfacción	Alta. <i>EUIV</i> ofrece al jugador un reto constante y variado, con objetivos que van cambiando a lo largo de la partida. Además, permite el juego cooperativo y da libertad para enfrentarse a otros jugadores o colaborar con ellos, haciendo muy atractiva y estimulante la experiencia de juego.
Efectividad	Medio. El jugador necesita bastante tiempo para familiarizarse lo suficiente con el juego como para aprender con él.
Inmersión	Medio. Es posible que el juego genere en el jugador el conocido deseo de jugar “un turno más”, pero el interés que despierta depende en gran medida del transcurso de la partida. En algunos tramos puede llegar a ser algo tedioso.
Motivación	Medio. <i>EU IV</i> carece de objetivos concretos, y permite jugar con (o contra) otros jugadores, lo que limita la frustración y aumenta su interés. Pero, al mismo tiempo, presenta una dificultad alta y una curva de aprendizaje elevada.
Socialización (elementos)	Medio. El juego permite jugar en red con otros jugadores en un entorno cerrado, pero también realizar partidas en solitario.

Contenidos curriculares estructurantes (Historia)

Causalidad	Alta. <i>Europa Universalis IV</i> es óptimo en este apartado. 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, la relación con poderes supranacionales como el papado o el imperio, la guerra, el comercio internacional, la colonización de nuevas tierras...
Temporalidad – Evolución histórica	Alta. A diferencia de entregas anteriores, (como <i>Europa Universalis II</i>), <i>EUIV</i> no permite al jugador dirigir a reyes o mandatarios reales. De igual modo, incluye un número muy inferior de sucesos históricos. Sin embargo, el juego se sirve de dos elementos para procurar que el

	<p>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.</p>
<p>Relevancia histórica</p>	<p>Alta. <i>Europa Universales IV</i> 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.</p>
<p>Dimensión ética de la Historia</p>	<p>Media. <i>Europa Universalis IV</i> 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. De hecho, el éxito en el juego depende en gran medida de la capacidad de tomar decisiones maquiavélicas, en las que el fin justifique medios que implican traicionar, asfixiar económicamente o atacar injustamente a otros países. Eso no significa que un jugador no pueda elegir una línea de acción “ética”, pero probablemente ese comportamiento dificulte su éxito en la partida.</p>
<p>Identificación del cambio y la continuidad históricos</p>	<p>Alta. Una partida en <i>Europa Universalis IV</i> 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: el desarrollo de los grandes estados-naciones, la colonización de otros continentes, el ascenso de los grandes imperios europeos, la desaparición del Sacro Imperio...</p>
<p>Perspectiva histórica</p>	<p>Media. La interfaz de <i>Europa Universalis IV</i>: mapamundi y menús desplegable, no es particularmente amigable, y la curva de entrada en el juego es alta y lenta.</p>

El juego puede llegar a ser muy inmersivo gracias a su complejidad, pero es un efecto que necesita ser trabajado.

7 - Crusader Kings II

Ficha técnica del videojuego	
Fecha de redacción de la ficha	4.08.2019
Autor de la ficha	© Laura Miquel
Nombre del videojuego	Crusader Kings II
Desarrollador	Paradox Development Studio
Distribuidor	Paradox Interactive
Año de publicación	2012
Tipología del juego	Estrategia
PEGI	12
Estrategias de pago <i>online</i>	no
Publicidad	no
Dispositivo	ordenador
App. Store	Steam
Precio	39,99 euros (juego base)

Breve descripción (contenidos sustantivos; época, lugar, personajes...)

Crusader Kings 2 es un juego de construcción de imperios ambientado en la Edad Media (mientras que la fecha de inicio puede ser escogida por el jugador, ninguna partida puede ir más allá de 1453). El jugador escoge un gobernante (conde, duque, rey, emperador en el juego base) y lucha para que su dinastía sobreviva a lo largo de los siglos, aumentando su poder, riqueza y prestigio mediante la conquista de nuevos territorios y alianzas matrimoniales, básicamente. La partida termina cuando se llega a 1453, el personaje controlado por el jugador muere sin un sucesor de su mismo linaje o es desposeído de todos sus títulos, y al final se muestra la puntuación total obtenida por el jugador, contrastada con un ranking ficticio donde se incluyen a varias dinastías históricas de la Europa medieval.

La interfaz consiste principalmente de un mapa donde se representan Europa y parte de África y Asia, mediante el cual se llevan a cabo buena parte de las acciones, desde dirigir los ejércitos -representados por la figura de un soldado la vestimenta del cual según la cultura del personaje controlado- a enviar personajes de la corte en distintas misiones. Cada personaje (tanto el controlado por el propio jugador como los NPC) cuenta con una ficha donde aparecen descritos sus títulos, rasgos y relaciones principales. Si se trata de un personaje histórico, se ofrece un enlace a la correspondiente página de Wikipedia. Todo ello se desarrolla en un sistema de tiempo real, que el jugador puede acelerar o pausar siempre que así lo desee. Existe la posibilidad de hacer partidas multijugador.

Jugabilidad (Valoración subjetiva. Se debe valorar cada casilla con un valor Alto, Medio o Bajo y justificar la elección).

Aprendizaje	Número de sesiones: 2. Dificultad media-alta. Para alguien no familiarizado con este tipo de juego al principio puede resultar abrumador y difícil de gestionar. Sin embargo, al final acaba resultando bastante intuitivo.
Satisfacción	Alta. Dependiendo del punto de partida, los logros son fáciles y rápidos, y el jugador se divierte viendo el resultado -positivo o negativo- que tienen sus decisiones.
Efectividad	Media. Dependiendo del territorio con el que se juegue puede necesitarse bastante tiempo para conseguir los logros deseados.
Inmersión	Media. El hecho que no se trate únicamente de un juego de estrategia, sino que tenga elementos como toma de decisiones que atañen directa y personalmente al personaje controlado por el jugador contribuye a una mayor identificación con la partida.
Motivación	Alta. Aunque al principio la complejidad del juego pueda resultar frustrante, es relativamente fácil empezar a obtener resultados. La posibilidad de jugar con otros jugadores puede contribuir a aumentar la motivación y la competitividad, pero también la cooperación.
Socialización (elementos)	Media. Crusader Kings es un juego pensado para un solo jugador, aunque exista la posibilidad multijugador. Cada jugador puede crear una partida multijugador, que puede abrir para que cualquiera se una o cerrar para que solo sea accesible mediante contraseña. El número máximo de participantes es de 32, y hay un sistema de mensajería que permite que se comuniquen durante la partida.

Contenidos curriculares estructurantes (Historia)

Causalidad	Hay varios elementos que permiten reflexionar sobre problemáticas históricas. Factores como la divergencia de religión y/o cultura entre un gobernante y un territorio bajo su dominio o los nobles de la corte aumentan la posibilidad de revueltas y rebeliones, por ejemplo. Un gobernante que toma decisiones arbitrarias o que cuenta con rasgos de personalidad o físicos poco atractivos genera rechazo entre sus súbditos, con todos los riesgos que esto conlleva. Declarar la guerra sin un <i>casu belli</i> justificado puede acarrear serios problemas a nivel internacional, etc.
------------	---

<p>Temporalidad – Evolución histórica</p>	<p>Hay ciertos sucesos históricos de los que el juego se hace eco, tengan o no importancia para el desarrollo de la partida del jugador, como por ejemplo el inicio de la era vikinga. Esto contribuye a fijar ciertos eventos que son independientes de la partida.</p>
<p>Relevancia histórica</p>	<p>Algunos elementos, como la decisión de cambiar el sistema de sucesión o de convertirse a otra religión tienen claras consecuencias, como el estallido de guerras civiles. Ello permite comprender las ventajas e inconvenientes de determinados tipos de gobierno, por ejemplo, o porque determinadas culturas favorecieron unos y no otros.</p>
<p>Dimensión ética de la Historia</p>	<p>La tolerancia religiosa es un aspecto que permite cierta reflexión ética, así como cosas menos amplias como el trato que un gobernante tiene con sus prisioneros, por ejemplo, o determinadas decisiones que pueden plantearse al jugador aleatoriamente a lo largo de la partida.</p>
<p>Identificación del cambio y la continuidad históricos</p>	<p>-no acabo de tener claro esto-</p> <p>Esto es algo más complejo de observar en un RPG, pero los videojuegos de estrategia que se juegan en una larga duración sin duda permiten ver los procesos que se truncan en un momento dado de la Historia y los que tienen algún tipo de continuidad hasta el presente.</p>
<p>Perspectiva histórica</p>	<p>El juego facilita la perspectiva de un gobernante medieval. Aunque se mencionen eventos relacionados con otras categorías sociales -peticiones de ayuda de campesinos, por ejemplo-, el jugador obtiene la visión de un personaje poderoso. A nivel político la inmersión en la Historia es evidente, pero quizá no tanto a otros niveles -social, económico, etc.-.</p>

8 - Civilization VI

Ficha técnica del videojuego	
Fecha de redacción de la ficha	08/10/2019
Autor de la ficha	© Mikel Burguete Gorosquieta
Nombre del videojuego	Civilization VI
Desarrollador	Firaxis Games
Distribuidor	2K Games / Aspyr Media / Take-Two Interactive
Año de publicación	2016
Tipología del juego	Estrategia por turnos
PEGI	12
Estrategias de pago <i>online</i>	No
Publicidad	No
Dispositivo	Microsoft, OS X, Linux y Nintendo Switch
App. Store	Steam, DVD y distribución digital
Precio	59,99 €

Breve descripción (contenidos sustantivos; época, lugar, personajes...)

Al comienzo de cada partida, el juego ofrece al usuario la posibilidad de escoger entre diferentes civilizaciones, aunque sería más preciso hablar de naciones (18 en su versión original o 26 con contenido DLC y expansiones) y diferentes épocas históricas, y ubicarlos en un mapa que el participante diseña a su gusto entre las opciones que se ofrecen. Además, también existe la posibilidad de configurar el tipo de victoria, permitiendo al jugador enfocar cada partida hacia unos objetivos determinados muy distintos entre sí, desde la victoria militar hasta la cultural, religiosa o científica entre otras. A partir de ahí, el juego consiste en progresar de una era a otra, ir desarrollando diversos principios, fundar ciudades con distritos especializados (campus, distrito religioso, taller, campamento militar, centro cultural, etc.) y expandir las fronteras, hasta alcanzar el tipo de supremacía seleccionada y con esto, lograr el éxito en la partida. Cada civilización está liderada por un personaje emblemático de cada una de las culturas habilitadas, figuras que el jugador asume como personaje.

Temas históricos principales

El juego permite ser testigo del progreso de diversos aspectos a lo largo de la historia:

Evolución científica

Evolución artístico-cultural

Evolución de los diferentes regímenes de gobierno

Evolución de los dogmas religiosos

Evolución de la tecnología militar

Jugabilidad (Valoración subjetiva. Se debe valorar cada casilla con un valor Alto, Medio o Bajo y justificar la elección).	
Aprendizaje	Medio-alto. El aprendizaje es complejo debido a las múltiples variables y los múltiples elementos que hay que gestionar, si bien el juego ofrece escenarios de aprendizaje y tutoriales de temas específicos.
Satisfacción	Alta. Pese al funcionamiento de turnos característico de la saga, resulta muy entretenido y dinámico.
Efectividad	Media. El aprendizaje es algo costoso y saber desarrollar una buena mecánica dentro del juego puede llevar varias horas de juego.
Inmersión	Media. La dinámica de turnos impide una inmersión profunda en el juego.
Motivación	Alto. La dinámica básica del juego, que es la progresión y la evolución de las civilizaciones a lo largo de la historia, motiva al usuario a seguir descubriendo nuevas variables. No hay dos partidas iguales debido a la variedad de elementos a gestionar.
Socialización (elementos)	Existe la posibilidad de jugar en modo multijugador con otros usuarios conectados a la red. Posee además en Steam con un foro activo y un workshop de MODs gratuitos y de calidad, elaborados por otros jugadores.

Contenidos curriculares estructurantes (Historia)	
Causalidad	En relación con la causalidad, este juego ofrece oportunidades de reflexión desde el primer momento de la partida. Inicialmente se comienza con una unidad nómada, y en función de la casilla que elegimos para fundar la que será nuestra primera ciudad, los recursos y los beneficios que obtendremos desde el primer momento, estarán condicionados al espacio físico donde se asiente el poblado. Por ejemplo, si nos asentamos cerca de un río, la población crecerá más rápidamente debido a las tierras fértiles de los alrededores; si el asentamiento se realiza en la costa, será más fácil desarrollar una civilización con vocación marítima y poder explorar el océano antes que otros jugadores; si nos asentamos cerca de montañas, obtendremos un beneficio en puntos de ciencia y fe, etc. Esta variable funciona para el resto de núcleos urbanos que se funden a partir de entonces. A partir de ahí, conforme vamos desarrollando nuestra civilización, cada política o tipo de

	<p>gobierno escogido, y cada rama de cultura o ciencia que se decide potenciar, generan unas consecuencias directas e indirectas tanto en la economía como en la diplomacia, el desarrollo científico, religioso, cultural, así como en las habilidades militares de nuestras unidades. Por ejemplo, antes de desarrollar la navegación, será necesario investigar la astronomía anteriormente.</p>
<p>Temporalidad – Evolución histórica</p>	<p>Civilization dispone de un contador temporal algo desproporcionado que puede llegar a resultar equívoco a un usuario poco crítico, y es que, en las diferentes Eras del juego, los saltos temporales entre turno y turno, varían mucho. Por ejemplo, en el caso de que se comience una partida en la etapa primitiva, que el juego denomina Era Antigua, el año de inicio es el 4.000 a.C., que será seguida de la Era Clásica en el año 1.600 a.C. Los turnos entre estas dos etapas oscilan entre los 25 y los 30. En la Era Atómica (1.960-2.000 d.C), el mismo número de turnos abarcaría un espacio de 30 o 40 años. Existe por tanto una desproporción muy marcada en el tiempo que supone cada paso de turno, en función de la época en la que nos encontremos. Esto puede ser interesante a la hora de analizar los avances científicos y culturales, ya que la investigación de cada uno de ellos, dura un determinado número de turnos. En este caso sí que es interesante observar una evolución histórica acorde a cada época, completar una investigación en la Era Antigua puede suponer 6 turnos, o lo que es lo mismo, varios siglos, mientras que una investigación en la Era Atómica, puede estar completa también en 6 turnos, pero haber supuesto un avance de tan solo 10 años en la línea temporal.</p>
<p>Relevancia histórica</p>	<p>En relación con este aspecto, el juego tiene algunas luces, pero también algunas sombras. No hay acontecimientos históricos, es un desarrollo contrafactual desde el primer momento del juego.</p> <p>En función de la Era en la que nos encontremos, tenemos la opción de escoger entre varias formas de gobierno. Por ejemplo, entre la Era Medieval y la Moderna, podremos escoger entre Monarquía, República Mercantil y Teocracia. Cada uno de estos regímenes otorga una serie de características (a veces algo simplistas) más o menos paradigmáticas de estos tipos de gobierno, que tendrán repercusiones en nuestra economía, nuestra cultura, ciencia, etc.</p> <p>Por otro lado, es muy interesante el hecho de que el juego nos permita construir maravillas, unos edificios</p>

especiales que otorgan bonificaciones a la civilización que primero los complete. Se trata de construcciones reales (aunque algunas hayan desaparecido), y tenemos la posibilidad de construirlas en función de la Era en la que nos encontremos. Por ejemplo, en la Era Antigua podremos construir Stonehenge, en la Clásica el Mausoleo de Halicarnaso, en la Renacentista La Casa de Contratación de Sevilla, etc. Muchos de estos edificios permiten hacerse una idea al jugador del tipo de arquitectura o dedicación de las grandes obras de la humanidad en función de la Era en la que nos encontremos, y de este modo vemos como muchas de las primeras obras que se permiten construir son de carácter religioso (Oráculo de Delfos, Pirámides...) hasta encontrar una dedicación más ociosa en tiempos más cercanos a nosotros (Broadway, Ópera de Sidney, Estadio de Maracanã). Los servicios generados por la ciudad y la felicidad de los ciudadanos, van cobrando importancia a medida que avanzamos cronológicamente, intentando asimilarse a algo parecido a una “sociedad del bienestar”, y en este sentido la naturaleza de las maravillas tiene mucho que ver.

Otro elemento interesante desde el punto de vista de la relevancia histórica del juego es la naturaleza de cada civilización y cada personaje. Cada uno de los pueblos posee unas características y unidades únicas (Imperio Romano, legión; España, conquistador...) basadas en su historia real, y los líderes de estas son personajes reales relevantes (Trajano, Felipe II de España, Guillermina de Holanda...). Cada uno de ellos aparece vestido de forma adecuada al momento histórico al que pertenece, pero al no aparecer clasificados por épocas históricas, un jugador sin un conocimiento previo, no es capaz de determinar qué personaje es propio de cada tiempo histórico.

Por último, cabe mencionar que, si cumplimos determinados objetivos en una era específica, podemos lograr que llegue a nuestra civilización un personaje histórico notable que proporcione alguna ventaja (Aristóteles en la Era Clásica o Albert Einstein en la Era Atómica). El juego además cuenta con una “civilopedia”, un detallado glosario de personajes, principios o edificios de todo el contenido del juego con amplias explicaciones de carácter histórico.

Dimensión ética de la Historia

En este aspecto, el comportamiento belicista está penalizado por el resto de civilizaciones, de modo que otros jugadores tienen la opción de unirse a una campaña

	<p>común para castigar (bélicamente también) al agresor inicial. Esto se ve acrecentado cuando un jugador en posición de superioridad, agrede a otro más débil o cuando se asola una ciudad enemiga recientemente conquistada. Dependiendo de la vocación militarista de cada civilización, se tiende a buscar siempre un <i>estatus quo</i>. Si bien existen unos determinados <i>casus belli</i> que reducen las penalizaciones y las intervenciones exteriores al mínimo. Lo mismo ocurre en las actuaciones religiosas cuando conviertes a tu religión una ciudad del rival, y es que otras civilizaciones pueden actuar (en este caso de forma pacífica) para revertir la conversión realizada.</p>
<p>Identificación del cambio y la continuidad históricos</p>	<p>Quizás este sea el aspecto más interesante que proporciona el juego. Como se decía antes, el juego no proporciona conocimiento histórico en lo que a fechas o acontecimientos reales se refiere, pero sí un conocimiento conceptual y estratégico sobre el desarrollo de las civilizaciones, causas y consecuencias, pero siempre desde una visión contrafactual. La gestión y promoción de determinados recursos y la decisión sobre instalar nuevas ciudades en uno u otro lugar, resulta clave a la hora de producir un desarrollo creciente. Llevar a una civilización desde sus orígenes nómadas hasta la conquista del espacio otorga una perspectiva de continuidad en la Historia, factor que se acrecienta con la expansión “Rise & Fall”. En este extra, determinadas acciones generan puntos de época, lo que nos permite vivir una época oscura o dorada en la siguiente Era en la que entremos, con sus relativas penalizaciones o ventajas.</p>
<p>Perspectiva histórica</p>	<p>En este punto Civilization VI ofrece un acercamiento a la perspectiva histórica desde el punto de vista del contexto, los tipos de edificios y estilos artísticos pertenecientes a cada época de la historia, así como los principios e investigaciones que fueron clave en el desarrollo de la civilización en cada momento. Cada unidad (militar o civil) y cada edificio (distrito urbano o maravilla), visten o son de diferente forma respectivamente en función de la Era en la que el jugador se encuentre. Respecto al ámbito religioso, es posible fundar religiones reales, pero simplemente nominales, ya que no llevan implícitas creencias, si no que el jugador las elige entre una variada lista.</p> <p>Finalmente, cabría mencionar una serie de habilidades que el jugador adquiere, como una comprensión</p>

conceptual del espacio a través del mapa del juego o un amplio vocabulario de carácter histórico.

9 - Rise of Venice

Ficha técnica del videojuego

Fecha de redacción de la ficha	28/09/2019
Autor de la ficha	© Íñigo Mugueta Moreno
Nombre del videojuego	Rise of Venice
Desarrollador	Garming Minds Studios
Distribuidor	Kalypso Media Digital
Año de publicación	2013
Tipología del juego	Estrategia
PEGI	Calificación PEGI, si tiene
Estrategias de pago <i>online</i>	No
Publicidad	No
Dispositivo	PC
App. Store	Steam
Precio	19,99 €

Breve descripción (contenidos sustantivos; época, lugar, personajes...)

Rise of Venice es un videojuego de estrategia y de gestión comercial, en la línea marcada previamente por las sagas *Port Royal* y *Patrician*. Está ambientado en la Venecia bajomedieval, y refleja el crecimiento comercial y político de la República de Venecia. El jugador encarna el personaje de Giacomo di Narni, cuyo abuelo, en el lecho de muerte, le pide que cambie el oficio de mercenario por el de comerciante, para así ascender políticamente en la República y aportar gloria y riqueza a la familia. Por tanto, el jugador empieza a trabajar con el barco que ha heredado de su abuelo, y su objetivo es el crecimiento económico que permitirá posteriores logros políticos, en concreto la obtención del cargo de dogo o dux de Venecia, por elección entre los miembros de la Asamblea oligárquica de la ciudad (que en el juego aparentemente simula el llamado “Consejo de los Diez”, que ejercía un férreo control sobre las instituciones de la ciudad).

La dinámica del juego implica el análisis de la oferta y la demanda de mercancías en los diferentes puertos mediterráneos, donde el jugador tendrá que comprar barato los productos para colocarlos a altos precios en los lugares donde más se demande ese producto. Es fundamental realizar buenos negocios, pues cada viaje supone un coste económico en función de la distancia recorrida.

La geografía histórica del Mediterráneo junto a las líneas maestras del comercio medieval (barcos, puertos, rutas y mercancías) están reflejados con rigor en el juego, de manera que una persona que desconozca la época puede conocer a través de *Rise of Venice* el comercio de especias desde Oriente, las manufacturas de paños italianas, el cristal veneciano, la producción de productos agrícolas mediterráneos en todas las costas...

Temas históricos principales

Comercio en la Época Bajomedieval o Renacentista. Rutas comerciales, mercancías, puertos, barcos, préstamos, artesanía...

Oligarquías urbanas y comerciales en las repúblicas italianas.

Crecimiento económico en la Europa Bajomedieval.

Jugabilidad (Valoración subjetiva. Se debe valorar cada casilla con un valor Alto, Medio o Bajo y justificar la elección).

Aprendizaje	Medio. El manejo inicial del juego es sencillo, pero el establecimiento de rutas comerciales permanentes, la derrota de los piratas, o algunas misiones, resultan más complicadas.
Satisfacción	Medio. No hablamos de un juego trepidante. Es entretenido, pero diferentes analistas destacan que puede llegar a ser repetitivo. En nuestra experiencia con alumnos el juego suscita un interés inicial importante, que va decayendo poco a poco.
Efectividad	Medio. El inicio suele ser sencillo, pero luego es costoso seguir avanzando y obtener grandes éxitos. En ocasiones, si no manejas bien el juego, puede haber fases prolongadas que se hacen repetitivas.
Inmersión	Medio.
Motivación	Medio. Los gráficos son buenos, el manejo del juego es divertido, pero la acción no es apasionante si no te gustan especialmente este tipo de juegos.
Socialización (elementos)	No

Contenidos curriculares estructurantes (Historia)

Causalidad	Las mecánicas de juego están ligadas a conceptos económicos que podrían enlazar con los contenidos propios de una asignatura de economía. La ley de la oferta y la demanda debe regir el comportamiento del jugador, que deberá aprovechar la abundancia de unos productos en unos puertos y la escasez en otros. El jugador deberá exprimir sus recursos al máximo, y hacerlo de una manera eficiente, ya que deberá tener en consideración no incrementar excesivamente los gastos de mantenimiento de una flota, no producir un producto en exceso en las fábricas, o incluso endeudarse si existe un buen y rentable motivo para hacerlo. El jugador debe tomar decisiones en torno a cuestiones económicas, operar de manera sencilla con números y realizar pequeñas previsiones de futuro: calcular aproximadamente el beneficio de un viaje y su coste.
------------	---

	<p>Evidentemente estos cálculos son rápidos y mentales, ya que se hacen de manera constante.</p> <p>Igualmente, el juego permite comprender los mecanismos de ascenso económico y social en las ciudades medievales, así como la creación de oligarquías urbanas, de instituciones republicanas (en Venecia), y el funcionamiento de las mismas. Cada aspecto de la estrategia que elija el jugador, repercutirá en un mayor o menor éxito.</p>
<p>Temporalidad – Evolución histórica</p>	<p>La temporalidad no está excesivamente contemplada en este juego. Aunque se trate de un juego de estrategia en tiempo real (si bien se puede acelerar o aminorar la velocidad de juego), no parece haber una progresión en el juego, sino que la sensación es que el juego permanece en una época estable: la época renacentista. No se incorporan elementos que permitan conocer una progresión histórica, más allá de la progresión de la empresa del propio jugador. Los eventos o misiones son aleatorios, y no pretenden reflejar ninguna sucesión cronológica concreta o realmente histórico. La evolución del juego se centra en la progresión del negocio. En este sentido, sí existe una progresión que se refleja en el crecimiento de las capacidades del jugador.</p>
<p>Relevancia histórica</p>	<p>La relevancia histórica en este caso tendría que ver con la consideración que los alumnos suelen dar a la Historia Económica. <i>Rise of Venice</i> muestra a la perfección cómo la economía y la política se entremezclan de manera muy importante: las clases sociales más ricas acceden al poder por diferentes vías y el ascenso social va ligado al ascenso económico. Además, los Estados más ricos logran un control mercantil y económico que se plasma también en un control político, ya sea por la vía de la diplomacia o por la de la conquista.</p> <p>La duración de la República de Venecia y de su Imperio marítimo es un síntoma de la pujanza de la Italia Comunale, basada en ciudades que controlan el espacio rural colindante, y en un gran poder económico y comercial por parte de sus oligarquías. <i>Rise of Venice</i> puede ilustrar a la perfección -con un ejemplo concreto de una familia, los Di Narni- el proceso crecimiento y fortalecimiento de las ciudades-Estado italianas.</p>
<p>Dimensión ética de la Historia</p>	<p>En <i>Rise of Venice</i> no se aprecian debates éticos planteados por los desarrolladores. De hecho, es un juego que casi no contiene elementos violentos (salvo por los enfrentamientos con los piratas, que están muy poco desarrollados en cuestión de gráficos y detalles). El</p>

	<p>hecho de ser un juego de gestión comercial podría introducir elementos de ética o injusticia en el comercio, pero de hecho <i>Rise of Venice</i> no entra en estas cuestiones. El objetivo es el crecimiento económico y en el juego esto se plantea como una consecuencia de una buena gestión matemática, ajena a consideraciones éticas de cualquier tipo.</p> <p>Eso sí, el juego plantea el comercio como una dedicación alternativa a la guerra (Giacomo di Narni pasa de ser mercenario a mercader) y que se valorada de manera positiva, frente a lo negativo del mercenariado. Por tanto, el juego lanza una visión positiva tanto del comercio, como del desarrollo económico, como de todo aquello que te hace ganar dinero, sin debates éticos anejos.</p>
<p>Identificación del cambio y la continuidad históricos</p>	<p>Como se ha mencionado a la hora de hablar del tiempo histórico, la identificación de cambios relevantes en el propio juego es compleja, dado que el juego se juega en una misma época que no sufre variaciones relevantes. Es decir, no existen cambios tecnológicos o políticos de relevancia.</p>
<p>Perspectiva histórica</p>	<p>El juego permite, sin duda, ponerse en el lugar de un comerciante del Renacimiento. Y esto es interesante porque desde un libro resulta difícil conseguir que un alumno empatice con un comerciante. En cambio, <i>Rise of Venice</i>, hace apasionante la vida de los comerciantes y de los negocios, con la vista puesta en el control político de la ciudad. El ascenso social en estas ciudades era posible, y convierte al juego en un instrumento con potencial para eliminar las visiones tópicas sobre una Edad Media oscura, violenta y ligada al binomio feudal de “siervos y señores”. La Baja Edad Media supuso un periodo de crecimiento económico que en ocasiones choca con los tópicos extendidos sobre la época. <i>Rise of Venice</i> puede enseñar a cambiar esa visión del medievo, y a comprender el último tramo de la Edad Media como un periodo caracterizado también por los mercaderes, los artesanos, las catedrales, las ciudades...</p>

10 - Civilization III

Ficha técnica del videojuego	
Fecha de redacción de la ficha	02/08/2019
Autor de la ficha	© Carlos Andión
Nombre del videojuego	Civilization III
Desarrollador	Firaxis Games
Distribuidor	Infogrames, Atari
Año de publicación	2001
Tipología del juego	Estrategia histórica
PEGI	3+ (en Steam aparece como 12)
Estrategias de pago <i>online</i>	
Publicidad	
Dispositivo	PC
App. Store	Steam
Precio	5€

Breve descripción (contenidos sustantivos; época, lugar, personajes...)

El Civilization III es un juego de estrategia por turnos; el mapamundi se dispone a modo de tablero y tras realizar el usuario sus acciones, hacen lo propio sus contrincantes. Sitúa a quien lo juegue en un escenario que debe ir explorando e imponerse (por superioridad militar, cultural, diplomática, tecnológica o territorial) a las otras civilizaciones que habitan el territorio. Al gestionar toda la civilización, se requiere atender a múltiples detalles y optar entre diversas alternativas de gobierno, creando infraestructuras para contentar a la ciudadanía, emplazando ciudades en terrenos propicios para tener un mayor rendimiento, repartiendo la inversión entre los diferentes ministerios o haciendo uso de la diplomacia, comercio o explotación de recursos, desde el hierro hasta el uranio. Se distinguen etapas históricas. Para ir avanzando científicamente, la civilización va realizando descubrimientos y mejoras.

Jugabilidad

Aprendizaje	Alto. Requiere un par de sesiones para aprender a usarlo y puede dar dificultades al principio en la gestión.
Satisfacción	Medio. Es proporcional a la curva de aprendizaje y manejabilidad del juego.
Efectividad	Alto. Se trabaja mucho la complejidad histórica.
Inmersión	Medio. Depende de la experiencia y habilidades que tenga quien lo usa en lo referente a los juegos de estrategia.

Motivación	Medio. Cuesta ir viendo los avances en el juego, depende de la curva de aprendizaje.
Socialización (elementos)	Bajo. Tiene que guiarse para lograr sinergias y trabajo cooperativo.

Contenidos curriculares estructurantes (Historia)	
Causalidad	Alto. Las dinámicas de juego permiten reflexionar sobre problemáticas histórica: la repercusión de la obtención de recursos, el crecimiento demográfico y tecnológico, etc.
Temporalidad – Evolución histórica	Medio. Noción de historia contrafactual que ayuda a trabajar conceptos históricos de tiempo, simultaneidad, evolución... Un contador temporal trata de reproducir la cronología histórica que permite cierta orientación temporal de los alumnos.
Relevancia histórica	Alto. La elección de un sistema de gobierno, el descubrimiento de recursos o mejoras tecnológicas, etc. tienen unas consecuencias muy claras en la estabilidad y otras esferas de la gestión de la civilización.
Dimensión ética de la Historia	Bajo. Se plasma en la diplomacia o en la relación con la ciudadanía.
Identificación del cambio y la continuidad históricos	Alto. Al abarcar el Civilization III una temporalidad tan amplia facilita que los patrones y tendencias históricas para comprender el tiempo histórico queden dibujadas en el juego. Las dinámicas del juego ayudan a percibir la complejidad histórica, que se traduce también en los diferentes órganos de gobierno a los que se debe atender, reflejando realidades distintas pero sincrónicas. La
Perspectiva histórica	Alto. Permite observar la Historia desde la óptica de un historiador, con una sucesión flexible pero más o menos ordenada de avances científicos reales, sistemas de gobierno, uso de recursos, construcción de mejoras urbanas, actualización del armamento militar o aparición de procesos históricos.