



Facultad de Educación

MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARÍA

Uso Didáctico de los Videojuego en Ciencias Sociales

Situación Actual y Propuesta de una Guía de Análisis
de Videojuegos y de un Taller educativo aplicado a la
Historia de Roma

Educational use of video-games in Social Sciences

Current situation and proposal of a video-game, including an Analysis Guide
and a Workshop related with the History of Rome

Alumno: Adrián Martín Marañón

Especialidad: Geografía, Historia y Filosofía

Director: Antonio Santos Aparicio

Curso Académico: 2015/2016

Fecha: Septiembre/Octubre 2016

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Máster tiene la pretensión de abordar el posible uso didáctico de los videojuegos en las Ciencias Sociales. Resumiremos en primer lugar el marco contextual en el que nos moveremos. Tras esto analizaremos los posibles beneficios y peligros del uso de los videojuegos. Después analizaremos las potencialidades educativas de los videojuegos, así como su aplicabilidad en las Ciencias Sociales. También elaboraremos una Guía de Análisis de los videojuegos para ayudar a los docentes a analizar estos y así poder emplearlos con una mayor facilidad. Además emplearemos esa Guía de Análisis para ayudarnos a diseñar un Taller Didáctico que tenga como base el uso de un videojuego. Finalizaremos recogiendo las conclusiones extraídas de nuestro trabajo.

Summary

This Master's Thesis has the pretension to approach the possible educational use of video-games in Social Sciences. First, we going to summarize the framework in which we will move. After that, we will analyze the potential benefits and dangers of using video-games. Then we will analyze the educational potential of video-games, as well as their applicability in the Social Sciences. We also will desing a video-games Analysis Guide to try to help teachers to analyze these, and they can use them more easily. Furthermore, we will use this Analysis Guide in designing an educational workshop which shall be based on the use of a video-game. We will finish with the collection of the conclusions extracted from our work.

Palabras Clave/Keywords

Videojuegos. Historia. Ciencias Sociales. Guía de Análisis.

Video-games. History. Social Sciences. Analysis Guide.

ÍNDICE

1. **Justificación del Tema del Trabajo.** (Página 3).
 2. **Estructuración, metodología y objetivos.** (Página 6).
 3. **Marco Contextual.** (Página 8).
 - 3.1. **Categorías y características de los videojuegos.** (Página 11).
 4. **Los videojuegos ¿Negativos o positivos? ¿Y en la Educación?** (Página 15).
 - 4.1. **Reflexionando sobre los aspectos negativos atribuidos a los videojuegos.** (Página 16).
 - 4.2. **Aspectos beneficiosos generados por los videojuegos.** (Página 18).
 - 4.3 **Aportes de los videojuegos en el campo de la Educación.** (Página 21).
 - 4.3.1. **El uso de los videojuegos en la enseñanza de las Ciencias Sociales.** (Página 28).
 5. **Propuesta de Guía de Análisis práctico de Videojuegos para el campo de las Ciencias Sociales.** (Página 34).
 - 5.1. **Desarrollo analítico de la Guía de Análisis.** (Página 35).
 - 5.2. **Propuesta de un Taller Didáctico empleando el videojuego *Caesar IV*** (Página 39).
 6. **Conclusiones.** (Página 49).
- Bibliografía** (Página 52).
- Anexos** (Página 57).
- Anexo I- Catálogo de videojuegos mencionados.** (Página 57).
 - Anexo II- Guía de Análisis de Videojuegos.** (Página 61).
 - Anexo III- Guía de Análisis Complimentada con el *Caesar IV*.** (Página 63).
 - Anexo IV- Fichas de Trabajo y Actividades.** (Página 66).
 - Anexo V- Imágenes de ejemplo del videojuego *Caesar IV*.** (Página 68).
 - Anexo VI- Esquema de lo teóricamente expuesto en las clases magistrales.** (Página 71).

1. Justificación del Tema del Trabajo.

El presente trabajo, sobre la posible inclusión y aplicación de los videojuegos como una herramienta didáctica más de apoyo a la enseñanza de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia en las enseñanzas secundarias, parte de varios factores y motivos diferentes que se han aunado.

Tenemos que tener en cuenta, que hoy en día tenemos un sistema educativo en el que sigue primando la lección magistral en nuestras aulas. Aunque con el desarrollo de las nuevas tecnologías y su incorporación al ámbito educativo se están incorporando nuevos recursos técnicos y metodológicos para la mejora de la enseñanza.

Manteniendo en mente esto, y a tenor de las distintas investigaciones que se han venido sucediendo, que destierran la concepción clásica de que los videojuegos suponen una pérdida de tiempo para los estudiantes, debemos abandonar esos prejuicios. Por este motivo, queremos plantear a lo largo de esta trabajo que esta herramienta, tan denostada y aparentemente negativa, es en el fondo un elemento positivo para la enseñanza en general, y el aprendizaje en Ciencias Sociales en particular.

Pero no se va a tratar de jugar un videojuego de una temática específica y con esto pretender que el alumnado adquiriera directamente todos los conocimientos necesarios para superar una asignatura determinada. Sino que propondremos una guía para ver cómo debe elegirse un videojuego adecuado; así como cuál es la forma más adecuada de incorporarlo en cada caso para que realmente favorezca un aprendizaje dinámico y significativo de la materia. Siendo conscientes además del carácter marcadamente transversal de este medio, que nos permitirá abordar otras áreas de conocimiento distintas a la nuestra, como la Tecnología, la Geografía, la Economía, entre otras.

Otro elemento motivador a la hora de abordar este trabajo, proviene de la propia impartición teórica del presente Máster en lo referente a las Nuevas Tecnologías y su aplicación didáctica, dentro de la cual consideramos que los videojuegos pueden resultar de utilidad práctica. Esta necesidad de adaptarse a las nuevas tecnologías, se debe en gran medida a que estas han modificado

sustancialmente cómo se comunican los adolescentes, tanto en los entornos familiares como en la propia escuela y cómo entienden el mundo. Debido a esto se ha generado un importante debate en torno a la utilización de estos recursos en las aulas.

Por ende, no podemos menospreciar que las nuevas tecnologías en general, y los videojuegos en particular, aportan a los adolescentes toda una serie de conocimientos, ideas y valores que pueden llegar a marcar profundamente su proceso formativo y socializador. Y debemos ser capaces de aprovechar las fortalezas de estos medios, a la par que intentamos paliar o prevenir los problemas que se pueden derivar de los mismos.

Otro aspecto que demuestra la relevancia del tema que vamos a abordar es el volumen que ha alcanzado la industria del videojuego. Hasta finales de los años 80 y principios de los 90, la televisión y la radio eran los elementos tecnológicos que copaban el entretenimiento de los jóvenes. Sin embargo, en las últimas décadas se han visto eclipsados por la aparición de los videojuegos, como además demuestran los macro-números de ventas que no han dejado de crecer. Debido a esto, consideremos que no se puede dejar de explorar las potencialidades de uso de este medio de difusión y transmisión de información y conocimientos que ha adquirido dimensiones tan exorbitantes.

Nos resulta indudable, y así parece que lo están respaldando los estudios (Moreno, M., 2010, pp. 62-64; Marín, V y García, M^a.D., 2005, p. 113), que los videojuegos poseen, además de una gran capacidad de seducción, una increíble fuerza transmitiendo información; constituyéndose como un elemento importante en el desarrollo cognitivo y social de los jóvenes. Esto se debe a que los chicos y chicas que los juegan buscan la interactividad, la acción individual y grupal, precisan progresar de manera gradual hacia unas metas, necesitan tomar decisiones propias, etc.

Estos juegos resultan extraordinariamente atractivos, y pueden resultar a la vez muy útiles, como recoge Pindado, y se reproduce en multitud de trabajos, debido a que "*poseen lo que en psicología suelen denominarse factores dinamizadores de nuestra conducta*" (Pindado, J., 2005, p. 62). Esto quiere decir que tienen el suficiente atractivo y motivación como para que los

niños y jóvenes no se distraigan y se abstraigan a sus dinámicas internas; siendo éste uno de los principales problemas que se observan en las clases magistrales tradicionales que predominan en nuestras aulas, y que tal vez podrían evitarse con la inclusión de estos medios como herramientas didácticas.

No podemos obviar que otro elemento motivador a la hora de emprender el presente trabajo, por poco académico que parezca, es el gusto personal por los videojuegos, en especial por aquellos de temática histórica. Además, como futuro docente me siento obligado a intentar aproximarme a los alumnos, así como a comprenderlos lo mejor posible, y esto implica conocer los nuevos medios en los que se mueven y relacionan, y uno de los más importantes de estos medios son los videojuegos.

Teniendo en cuenta lo expuesto, podemos admitir que el videojuego ha sobrepasado la frontera del simple entretenimiento. En el presente se muestra como una herramienta eficaz con muchas posibilidades de uso en el ámbito educativo. En especial, teniendo en cuenta mi condición de historiador y por tanto de futuro docente de Ciencias Sociales, considero que este medio puede ayudarnos a romper con la visión tediosa, memorística y anquilosada de la Historia y la Geografía, y de otras disciplinas sociales afines. Creo que, bien empleado, puede ayudarnos a dinamizar nuestras materias y a propiciar aprendizajes significativos en nuestros alumnos de Secundaria, a la vez que se interesen por nuestras materias.

El asunto puede parecer simples palabras bonitas, pero no lo es. El tema de los videojuegos, actualmente, ya viene precedido de un amplio conjunto de interrogantes, unas críticas y unos estudios que demuestran que jugar con ellos produce beneficios positivos. Algunos ejemplos pueden ser: la estimulación auditiva y visual, el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones, el incremento de la autoestima, etc. Y, si nos referimos más en concreto al ámbito educativo, además de los aspectos anteriores que tienen bastante influencia sobre los procesos de aprendizaje, también fomentan habilidades o competencias como el aprender a aprender, la retención de contenidos, ideas y conocimientos; entre otros.

En definitiva, los recursos electrónicos como los videojuegos, deben implementarse como una actividad más dentro de la multitud de ellas que pueden desarrollarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro y fuera de las aulas. Deben, por tanto, servir como un instrumento para la mejora de la enseñanza y provocar en los alumnos una respuesta estimulante y significativa. También debemos decir que no deben emplearse de forma acrítica, o por simple moda o estética pedagógica; su uso tiene que estar justificado y bien pensado y estructurado, a lo que pretendemos ayudar con este trabajo.

2. Estructura, metodología y objetivos.

Se nos hace necesario en primer lugar, al abordar el presente Trabajo Fin de Máster, como con cualquier otro trabajo de investigación, realizar una exposición sintética de la estructuración que seguiremos, de la metodología que desarrollaremos y de los objetivos que perseguiremos con la realización del mismo.

El trabajo responderá a una estructuración tripartita del contenido del mismo. En la primera de estas partes, que tendrá un carácter introductorio, se recogerán tanto el apartado dedicado a los aspectos metodológico-organizativos, como el que desarrollará el marco contextual (socio-cultural y de categorización de los videojuegos).

La segunda parte del presente trabajo versará en torno al análisis crítico de los factores y aspectos: tanto los negativos y peligrosos como los positivos y virtuosos. Unos y otros pueden derivar del empleo de los videojuegos, tanto a nivel general, como a nivel educativo, y dentro de éste más concretamente en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Esto se hará a través de los principales estudios e investigaciones al respecto, pues perfilará el estado de la cuestión y nos ayudará a acabar de sentar la base para comprender las potencialidades de este medio.

Y la tercera parte en la que estructuraremos nuestro trabajo, nos ocupará la realización de una propuesta de guía-formulario de análisis destinada a los docentes, para que puedan analizar un videojuego cualquiera y

comprobar si puede resultarles útil o adecuado emplearlo para la impartición de una materia o un tema concreto. De forma simultánea, iremos aplicando esta misma guía-formulario a un videojuego vinculado a un tema de historia que fijaremos con posterioridad. Sin olvidarnos de recoger al final las conclusiones que hemos podido extraer de nuestro trabajo.

En referencia al plano metodológico, debemos decir que éste se adaptará a las características concretas, derivadas de los contenidos tratados, que precisa cada una de las partes en que hemos estructurado el trabajo. Siempre tendremos como premisa fundamental mantener la mayor objetividad posible, y realizar una argumentación fundada y apoyada en datos concretos. También debemos tener presente, metodológicamente hablando, que si bien este trabajo busca dar respuesta y ser de utilidad en el terreno de la práctica educativa, su contenido es mayormente de carácter teórico.

En la primera parte, por tanto, primarán las estrategias descriptivas, pues son las que dan una mejor respuesta a la confección del marco contextual, y a la exposición de los aspectos metodológico-organizativos. La segunda sección de nuestro trabajo, requerirá un mayor trabajo analítico y sintético; siempre intentando mantener la mayor objetividad posible, librándonos de posibles filias y fobias en relación al tema que trabajamos. Y la tercera parte en que hemos dividido este trabajo, precisará que nos centremos más en el aspecto crítico-reflexivo. Sobre todo al buscar y definir las cuestiones y marcadores a tener en consideración al analizar un videojuego con nuestra guía-formulario para comprobar su posible aplicabilidad didáctica.

Por lo que respecta a los objetivos principales que perseguimos con la realización de este Trabajo Fin de Máster, dedicado a las posibles aplicaciones de los videojuegos como herramienta didáctica hemos establecido los siguientes:

- El primer objetivo que perseguimos es realizar un análisis crítico de los posibles beneficios, así como de los peligros, que pueden generarse con el uso de los videojuegos, tanto a nivel general, como en el campo de la práctica educativa.

- En segundo lugar, queremos analizar y comprobar si las potencialidades educativas del uso de videojuegos, pueden resultar útiles en el área de las Ciencias Sociales, la Geografía y la Historia.
- Y terceramente, tenemos el objetivo de diseñar una guía-formulario para analizar los videojuegos en clave didáctica. Tras lo cual elaboraremos una propuesta de un Taller Didáctico con base en un videojuego, al que previamente aplicaremos nuestra Guía de Análisis para facilitarnos el propio diseño del taller.

3. Marco Contextual.

Desde finales de la década de los años 80 del siglo XX nuestra sociedad ha experimentado un cambio socio-cultural de gran relevancia, y acentuándose exponencialmente desde el comienzo del presente siglo XXI. Nos estamos refiriendo a la irrupción del mundo digital y todos los aspectos y cambios que a él han venido aparejados.

Así pues, en nuestra sociedad existe una "brecha digital" que divide la misma en dos grupos: por un lado los nativos digitales que serán nuestros alumnos, y por otro, los inmigrantes digitales de los que formamos parte nosotros. Los primeros, son los jóvenes del siglo XXI, que han vivido desde su nacimiento rodeados de ordenadores, videocámaras, videojuegos, teléfonos móviles, y otros medios digitales. Y a través de estos medios, procesan y seleccionan la información de formas distintas a las nuestras que nos hemos incorporado ya con cierta edad al mundo digital. Por tanto es necesario que comprendamos que, los estudiantes de hoy en día no sólo emplean las nuevas tecnologías de manera diferente, sino que tienden a amoldar sus vidas en función de esa misma tecnología. (Prensky, M. 2014, pp. 43-45).

Hemos de tener presente que la tecnología en sí misma no tiene sentido, precisa del uso de las personas para adquirirlo. A tenor de esto, han proliferado multitud de estudios sobre los posibles efectos, positivos y negativos, del uso de estas nuevas tecnologías tanto dentro como fuera del ámbito escolar (Moreno, M. 2010, pp.62-64); y los videojuegos no son una excepción a esto.

En nuestra sociedad nos encontramos con otro elemento de gran relevancia e influencia a la hora de transmitir conocimientos e informaciones, y que por tanto tiene un alto poder para modificar o crear hábitos y costumbres nuevas: nos referimos a los medios de comunicación. Aquí también observamos una diferencia entre nativos e inmigrantes digitales. Estos últimos están más mediatizados por los medios de comunicación "tradicionales" (prensa, TV, radio, etc.), que además han adquirido gran consideración social y educativa. Por su parte, los nativos digitales se mueven en otros medios, como las redes sociales o los propios videojuegos que aún generan desconfianza entre amplios sectores de la sociedad no acostumbrados a ellos.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, se nos hace evidente que los jóvenes están fuertemente influenciados en su forma de socializarse, de relacionarse y de organizar su tiempo, libre y ocupado, por los medios digitales (Alfageme, B. y Sánchez, P.A. 2003, pp. 114-116). Por ende, es preciso que nos adaptemos a esta nueva realidad socio-cultural, también desde el campo de la Educación, y muy especialmente desde las Ciencias Sociales, por ser este un tema eminentemente social.

Debemos centrarnos ahora, dentro de esta contextualización que estamos realizando, en el elemento que se encuentra en la base de nuestro trabajo, es decir en los videojuegos. Inicialmente concebidos como un entretenimiento infantil, han ido ampliando sus contenidos y el público a quien van dirigidos, adquiriendo un papel de gran relevancia como medio de comunicación y difusión de información.

Esto viene respaldado por los macro-números de esta industria. En el caso de España, valga de ejemplo, en el año 2015 esta industria facturó 1083 millones de euros, un 8,7% más que el año anterior.¹ Esto implica un consumo cada vez mayor que no hace sino aumentar la propia relevancia de este medio, cosa que debemos intentar aprovechar formativamente creando un marco de actuación correcto, útil y viable. Otro dato para concienciarnos de que debemos intentar aprovechar las potencialidades de este medio en auge, es que en el

¹ Datos extraídos de AEVI, Asociación Española de Videojuegos:
<http://www.aevi.org.es/consumo-global-videojuegos-espana-supero-los-1-000-millones-euros-2015/>
[Última visita: 02/06/2016].

año 2008 en España el 22,5% de la población (10,4 millones de personas) eran jugadores asiduos de videojuegos, con las implicaciones sociales y formativas que esto puede tener (Requena, C. 2014, pp. 18-29).²

Siguiendo con la cuestión del uso de los videojuegos, es muy ilustrativa la siguiente declaración de Erik Martin, jefe del Departamento de Juegos Educativos el Departamento de Educación de Estados Unidos, que debe servirnos de acicate para buscar utilizar de forma constructiva desde el ámbito educativo este medio tan ampliamente empleado por nuestros jóvenes:

"Si te fijas en la vida de un estudiante, un montón de estudiantes han jugado más o menos 10.000 horas a videojuegos cuando se gradúan. Es casi el mismo tiempo que pasan en el colegio (...) Es posible imaginar que muchas veces una de esas dos actividades resulta más atractiva que la otra".³

Debido a las consideraciones previamente recogidas, multitud de autores se están dedicando a analizar las posibilidades que tienen los videojuegos en la educación. Se ha venido resaltando que su valor educativo radicaría en su contribución al desarrollo de distintas áreas del aprendizaje: desarrollo personal y social, conocimientos y comprensión del mundo, lenguaje y alfabetización, desarrollo de la creatividad y desarrollo físico (Gros, B. y Garrido, J.M. 2008, pp. 110-111). Esto se refuerza con lo recogido en otra investigación: *"los videojuegos fomentan la reflexión, la concentración y el razonamiento estratégico. Se relaciona a ellos el desarrollo de algunos tipos de reflejos y aumentan los niveles de agilidad mental"* (Sedeño, A. M^a. 2010, p. 184).

Desde mi perspectiva como historiador, y dentro del marco de esta contextualización de nuestro trabajo, debemos reconocer que los videojuegos se han convertido en un elemento más de la educación socio-histórica como demuestran varios estudios (Cuenca, J.M. 2012; Christesen, P y Machado, D. 2010; Lowe, D. 2009). Hemos de añadir que los videojuegos que contienen una temática o carácter histórico suelen estar entre los más vendidos.⁴ A través de

² Para ampliar información y datos del sector de videojuegos este trabajo de Requena es recomendable.

³ http://www.eldiario.es/juegoreviews/noticias/EEUU-quiere-videojuegos-educativos-colegios_0_377262525.html [Última visita: 02/06/2016].

⁴ Extraído de AEVI, Asociación Española de Videojuegos. <http://www.aevi.org.es> [Última visita: 02/06/2016].

ellos, los estudios recién citados unas líneas antes señalan que se pueden observar y aprender distintos aspectos socio-históricos; no solamente político-militares que son los más obvios. Sino también sociales y culturales como son las vestimentas o los edificios y monumentos de un periodo concreto, o geográfico-étnicos conociendo regiones y pueblos históricos, entre otras.

Es más, con la proliferación de los videojuegos de contenido histórico, estos se han convertido en un importante fenómeno de atracción para usuarios en edades escolares. Ejemplo de este uso por parte de los jóvenes son las sagas de juegos *Age of Empires*, *Imperium* o *Medal of Honor*. Por esto, adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje a los medios digitales puede ser una herramienta muy potente para despertar el interés y la motivación del alumnado por las Ciencias Sociales en general, y la Historia en particular. (Gálvez, M^a.R. 2006, pp. 8-10). Pero aún se está explorando la función educativa que pueden llegar a desempeñar los videojuegos. Ahora bien, en las pocas iniciativas que se están realizando a este respecto, las conclusiones obtenidas son positivas, exitosas y alentadoras. Este trabajo pretende colaborar en esta exploración.

3.1. Categorías y Características de los Videojuegos.

Este subapartado consideramos que es necesario para ayudar a la fijación y clarificación de una base teórico-conceptual sobre los tipos de videojuegos y sus características. Dicha base es necesaria dado que, dependiendo de la tipología del juego, éste tendrá unas características concretas, y éstas actuarán como condicionante a su posible empleo didáctico, resultando que sea factible usar unos y no otros.

Lo primero a tener en cuenta es que los videojuegos se han desarrollado a un ritmo vertiginoso, complejizándose y diversificándose cada vez más. Esto ha generado notables diferencias entre juegos, también a niveles de habilidades y recursos psicológicos necesarios para su utilización. Pero aun así pueden ser agrupados en un conjunto de categorías según criterios diversos (Tejeiro, R. y Pelegrina, M. 2003, pp. 37-45). Nosotros vamos a elaborar una propuesta de clasificación propia, esperando que pueda dar mejor respuesta al

enfoque de la aplicabilidad didáctica que buscamos en los videojuegos; aunque tendremos como referentes las catalogaciones propuestas por otros autores.

La clasificación más elemental es la que establece dos tipos de videojuegos, los "minijuegos" caracterizados por tener una duración inferior a las dos horas y presentar un solo reto; y los "juegos complejos" con una duración de entre 10 y 100 horas de juego, plantean varios retos y precisan múltiples habilidades y estrategias para superarlos. (Prensky, M. 2014, pp. 72-74). Nosotros nos centraremos en los segundos por sus mayores posibilidades.

El segundo procedimiento de clasificación, ampliamente extendido y usado por la industria del videojuego, es el que responde a las formas de juego⁵ y al contenido. Esta clasificación establece siete tipos de videojuegos, Arcade, Aventura/Acción, Estrategia, "de Rol"/RPG, Simuladores, Educativos y "de Mesa", y cuyas características principales y descripción las recoge en una tabla A. Martín (Rodríguez, E. 2002, p.19).

Y la tercera manera fundamental de clasificar los videojuegos es la que se basa en sus rasgos definitorios (sin atender tanto a las formas de juego). Esta categorización establece cinco categorías: videojuego convencional, juegos educativos, "juegos serios", juegos en línea y simuladores. Etxeberria los recoge y define de forma magistral en una tabla en su artículo (Etxeberria, F. 2008, pp. 24-25), que tendremos presente para la elaboración de nuestra propuesta de categorización.

Ahora vamos a proceder a plantear nuestra propia propuesta de clasificación de los videojuegos mediante una tabla. En ésta recogeremos tres aspectos: tipología (o nombre del tipo), características relevantes que definen cada tipo, y la posible relevancia educativa general (puesto que cada juego puede ser un mundo impidiéndonos entrar mucho en detalle) de cada uno de los tipos. Para esta propuesta, además de contar, como ya hemos dicho, con las categorizaciones anteriormente mencionadas, también nos serviremos de la

⁵ Para referirse a las "formas de juego" suele emplearse la palabra "jugabilidad" (no reconocida).

propia experiencia personal y de la consulta en páginas web dedicadas al mundo de los videojuegos.⁶

TIPOLOGÍA (Ejemplos)⁷	CARACTERÍSTICAS RELEVANTES	POSIBLE RELEVANCIA EDUCATIVA
Arcade (<i>Henry Hatsworth en La Aventura Rompecabezas; Puzzle Box</i>)	Son juegos con diseños sencillos, con un ritmo de juego rápido y un tiempo "corto" de juego. La acción se focaliza, requieren tiempos de reacción rápidos. Se basan en la superación de obstáculos/niveles. Tienen una trama poro profunda.	Mejorar capacidades de reacción visual y de reflejos físicos y mentales. Los que se basan en puzles y problemas mentales pueden ayudar a mejorar los procesos de pensamiento lógico y matemático. Materias o disciplinas con posible uso relevante: Matemáticas, E. Física, Filosofía (lógica).
Deportivos (<i>Pro Evolution Soccer 2017; NBA 2k16</i>)	Son juegos más bien sencillos, aunque con diseños cada vez más detallistas y realistas. Con un tiempo de juego medio pero ritmos rápidos. Precisan buenos reflejos. Simulan deportes. Trama escasa o muy concentrada.	Controlar habilidades de gestión de recursos humanos y materiales. Facetas económicas de propaganda, marcas y habilidad de compra-venta. Reflejos. Habilidades creativas (creación de equipaciones y materiales personalizados). Materias o disciplinas con posible uso relevante: Economía, Plástica y Dibujo, E. Física.
Acción/Aventura (<i>Ni-Oh; Sherlock Holmes: The Devil Daughter</i>)	Juegos con diseños complejos, con un imponente diseño gráfico y material visual espectacular. Acción multilineal aunque tendiente a la concentración. Se basan en la exploración de escenarios y eliminación de enemigos y resolución de enigmas/puzles. Tramas cada vez más complejas.	Impacto visual multidisciplinar (sus videos casi de cine de temáticas muy diversas). Dependiendo del juego los escenarios y enigmas pueden contener mucha información de áreas de conocimiento variadas útiles para esas materias. Habilidades de situación y localización espacial y elementos de orientación geográfica. Materias o disciplinas con posible uso relevante: Geografía (dependiendo del contenido del juego muchas otras disciplinas).
Simulación (<i>F1 2016; War Thunder; Pro Cycling Manager 2015</i>)	Juegos muy complejos con diseños muy realistas, lo más real posible. Ritmos muy diversos. Tiempo de juego relativamente alto. Acción abierta. Se basan en simular actividades o experiencias de la vida real (conducción, pilotaje, etc.) Las tramas vienen definidas por unos objetivos de simulación con la realidad.	Aprendizajes simulados diversos (no tanto para la educación escolar reglada). Con ellos se pueden trabajar temas de índole social y tecnológico. También pueden servir para trabajar aspectos de las leyes físicas y de la matemática. Conocimiento y comprensión del mundo. Materias o disciplinas con posible uso relevante: Física, Matemática, Sociología, Tecnología. (Muy usados, con adaptaciones, de forma profesional en campos como la medicina, el ejército o el marketing).
RPG/Rol (<i>Titan Quest; Kingdom Come Deliverance</i>)	Juegos de diseño complejo y con muchísima visibilidad gráfica. Con un amplio tiempo de juego. Se combinan momentos de bajos reflejos con otros de altos reflejos. Se fundamenta en la interpretación de "papeles/roles", debiendo interactuar tanto con otras personas como con elementos de inteligencia artificial. Las tramas son muy variadas y abiertas.	Permite trabajar aspectos sociales y de socialización derivados de las interacciones entre personales, aspectos de comercio (intercambio, trueque, compra-venta). También se pueden trabajar aspectos morales y éticos, puesto que estos juegos presentan con frecuencia dilemas de este tipo para avanzar. Incorporan distintos niveles del lenguaje permitiendo conocer distintos registros del mismo. Propician la autonomía personal, el autoestima y el afán de superación mediante la interpretación de un rol. Materias o disciplinas con posible uso relevante: Sociología, CCSS, Economía, Filosofía, Lengua.

⁶ www.theese.com; www.3djuegos.com; www.meristation.com; www.gamespot.com

⁷ Podremos encontrar una breve síntesis de estos videojuegos puestos como ejemplos en el Anexo I: Catálogo de Videojuegos Citados.

Multijugador Masivo (MMO) <i>(ASTA-The War of Tears and Winds; World of Warcraft)</i>	Nivel de diseño medio (aunque cada vez mayor). Tiempo de juego muy alto (reiterativo). Acción abierta, papel fundamental de la colaboración entre jugadores. Su objeto es cumplir unos objetivos predefinidos de forma colaborativa. Tramas abiertas, marcadas por la presencia de multitud de jugadores reales interaccionando a la vez. Ambientaciones históricas frecuentes.	Para la educación el mayor fuerte de estos juegos es que fomentan el trabajo colaborativo y en equipo. Las ambientaciones históricas, sobre todo de corte medieval, pueden ser empleadas desde la Historia, ligado también a esta incorporan mucha información mitológica de diferentes culturas que puede resultar muy útil. Al ser juegos con multitud de usuarios reales de todo el mundo suele emplearse el inglés para comunicarse, desarrollándose competencias en el uso del mismo. Materias o disciplinas con posible uso relevante: Historia, Inglés, Colaboración (todas las materias).
Estrategia <i>(Total War: Shogun II; Caesar IV)</i>	Diseños complejos y detallistas. Tiempo de juego muy alto. Acción abierta pero con unas líneas claves. Importancia capital de la toma de decisiones. Son juegos que se basan en la gestión, estrategia, planificación y adquisición/conquista. Eje contextual histórico con trama más o menos fijada. Dos modalidades de juegos: "crea un imperio" y "gestión urbana".	Aplicabilidad al campo de la historia, se pueden trabajar aspectos sociales (clases sociales), culturales (monumentos, vestimentas, formas de vida), económicos (gestión comercial y económica). También permiten trabajar con aspectos geográficos y etnográficos de distintas épocas (regiones, pueblos, toponimias). Son muy interdisciplinarios en general. Materias o disciplinas con posible uso relevante: Historia, Geografía, Sociología. (Y muchas otras de forma tangencial).
Educativos <i>(Brain Trainig; Smart As; Proyecto Kokori)</i>	Diseños simples. Tiempo de juego más bien reducido. Acción de juego cerrada, mucho peso de aspectos de raciocinio, y desarrollo de competencias concretas. Se basan en la resolución de problemas o actividades ligados a materias escolares. No suelen presentar grandes tramas argumentales.	Su aspecto educativo más relevante es que están creado ex profeso para usarse en el ámbito educativo; por tanto se adaptan a aquella materia para la que son diseñados. Pierden los atractivos de los otros videojuegos, no despiertan ni tanto interés, ni motivación, suelen ser poco dinámicos, carecen de interdisciplinaridad. Son otra forma de hacer los ejercicios tradicionales. Aún con todo pueden ser muy útiles en los procesos de enseñanza-aprendizaje

Hemos fijado, pues, ocho categorías generales de videojuegos, teniendo en mente las características intrínsecas de estos a la vez que sus posibilidades en el campo de la educación. Aunque sin poder ahondar mucho en estas últimas todavía, si bien lo haremos en apartados sucesivos dedicados expresamente a esto. En definitiva hemos fijado las siguientes categorías: "Arcade", "Deportivos", "Acción/Aventura", "Simulación", "RPG/Rol", "Multijugador Masivo (MMO)", "Estrategia" y "Educativos". Todas ellas tienen unas características generales propias, pero para comprobar si un juego es realmente útil educativamente hablando es preciso analizarlo con mayor detalle. Para facilitar este proceso de análisis a los docentes interesados, consideramos que cobra sentido el diseño de nuestra guía-formulario para la realización de este análisis.

4. Los videojuegos ¿Negativos o positivos? ¿Y en la Educación?

Desde su aparición hace ya varias décadas, los videojuegos han sido un objeto de importante desconfianza entre amplios sectores de la sociedad; de forma semejante a lo ocurrido con otras novedades científicas, técnicas o sociales que fueron recibidas con grandes críticas e importantes reticencias a su empleo y aceptación en el pasado. De este modo los videojuegos han sido acusados de prácticamente la totalidad de los males de que han podido ser objeto; desde ser causantes de absentismo escolar hasta de generar comportamientos violentos o agresivos, todo ello sin haber podido establecer de forma crítica y fundada su certeza o falsedad.

Estos aspectos negativos muchas veces se han sobredimensionado mediáticamente a raíz del surgimiento de casos concretos de aislamiento, violencia u otros que podían ser achacables a los videojuegos. Pero en parte, y como apunta R. Tejeiro, los videojuegos han servido como "chivo expiatorio" para no ahondar en otros posibles problemas estructurales latentes detrás de esos casos (Tejeiro, R. y Pelegrina, M. 2003, pp. 79-81).

Sin embargo, los aspectos positivos de este medio no han sido tan fácilmente aceptados, incluso cuando hay importantes trabajos de investigación a cargo de profesionales diversos desde la década de los 90; sobre todo en el ámbito anglosajón como el de J. Cowel, C. Grady y S. Rhaiti (Cowel, J., Grady, C. y Rhaiti, S. 1995). Pero también los hay en España como el que realizó J.A. Estalló (Estalló, J.A. 1994). En los últimos años han seguido proliferando este tipo de estudios serios y fundamentados sobre el uso de los videojuegos y sus posibles aplicaciones en diversos campos sociales, sirvan de ejemplo de estos los trabajos de J.M. Cuenca (2012) y J. Guerra y F.I. Revuelta (2015).

A continuación abordaremos brevemente, en sendos apartados, un análisis de los aspectos generales, tanto negativos como de los positivos de los videojuegos; para después desarrollar en otro apartado sus posibles beneficios en el campo educativo y, dentro de éste, en el ámbito de las Ciencias Sociales.

4.1. Reflexionando sobre los aspectos negativos atribuidos a los videojuegos.

En este apartado repasaremos y rebatiremos brevemente los principales aspectos negativos atribuidos o esgrimidos contra los videojuegos. Todo ello con el fin de dilucidar si realmente estas críticas están fundadas o responden a intereses concretos, medias verdades o simples ataques por no comprender del todo este medio. Tal reflexión es necesaria como base para luego analizar los aspectos positivos aplicables en el campo de la educación.

La primera gran afirmación negativa contra los videojuegos es que generan adicción. Pero parece que ante los datos concretos esta afirmación no se sustenta. Puesto que un estudio del año 2014 ha constatado que sólo el 4% de los jóvenes juega a diario más de 3 horas, indicativo éste de un posible problema, mientras que el 56,6% no juega con ellos entre semana. Ese mismo estudio (Ballesta, J., Cerezo, M^a.C. y Veas, A. 2014, pp. 34-36) muestra que el 82,9% de los jóvenes nunca quitan tiempo a otras actividades para jugar. Otro estudio refuerza lo anterior, con el dato de que de media los jóvenes entre 10 y 16 años solo juegan cincuenta minutos al día entre 2 y 3 días a la semana, *a priori* nada alarmante (Chóliz, M. y Marco, C. 2011, pp. 420-422).

Podemos decir, por tanto, respecto a este asunto de la adicción, que los videojuegos en sí no son causa, sino síntoma de problemas más profundos, y que se emplean como mecanismos de "defensa" como en otros casos se usa la televisión, los libros u otras actividades (Rodríguez, E. (Coord.) 2002, pp. 187-189). Otro problema que ha generado este tópico de la adicción, es el desconocimiento de qué son los videojuegos y cuáles son sus posibles consecuencias; y que ofrece de enfoques pre-comprensivos (Lancheros, M.J., Amaya, M.A. y Baquero, L.A. 2014, pp. 12-13).

Así pues, los videojuegos no causan adicción por si mismos; pero sí pueden darse algunos casos de abuso, como pasa con otros medios como la televisión, el móvil o Internet. También pueden servir como mecanismo de escape de la realidad, lo que puede confundirse con adicción, cuando en realidad son síntoma de otros problemas más profundos.

Otro de los aspectos recurrentes con el que se ataca a los videojuegos es que fomentan comportamientos violentos o agresivos. Un estudio reciente ha concluido que no existen fundamentos psicológicos firmes que abalen la influencia sobre la conducta de la violencia audiovisual, aún menos los videojuegos (Pérez, F. et Alii. 2014, pp. 69-70). Aunque existen otros, como F. Etxeberria, que dicen lo contrario basándose en otros aspectos (Etxeberria, F. 2011, pp. 36-38).

Cerrando este asunto, lo que podemos concluir es que, como mucho, los denominados "videojuegos violentos", que suponen menos del 10% de los que se compran (Prensky, M. 2014, p. 89), pueden llegar a ser promotores de comportamientos violentos o agresivos. En definitiva, no podemos hablar de que los videojuegos fomenten este tipo de comportamientos; aunque parece que sí existe relación entre tener una mayor conducta agresiva y el uso/abuso de videojuegos violentos (Gómez, M.T. 2005, pp. 47-48).

También se achaca a los videojuegos el ser causantes de generar aislamiento entre los adolescentes/jóvenes. Pero esta afirmación se sustenta tan solo en fenómenos concretos, muy similares a los argumentados en el caso de la adicción, como por ejemplo el fenómeno de los "*hikikomori*" en Japón.⁸ Los estudios sobre esta relación entre videojuegos y aislamiento, no solo han ofrecido resultados muy variados, sino que no han resultado concluyentes en absoluto (Tejeiro, R. y Pelegrina, M. 2003, pp. 102-107).⁹

Atendiendo a lo anterior y a otros estudios (Moncada, J y Chacón, Y. 2012, p. 45; Tejeiro, R. 2002, pp. 235-238), no parece que los videojuegos ejerzan ningún efecto negativo sobre la integración social de los adolescentes o su posible aislamiento o reclusión. A no ser que tengan previamente algún problema relativo a la socialización, que pudiera llegar a ser acentuado por el uso excesivo de los videojuegos u otros medios digitales.

⁸ Este es un fenómeno en el cual los adolescentes se recluyen en sus habitaciones durante periodos prolongados de tiempo (incluso años), y se pasan el tiempo viendo la televisión, navegando por internet y jugando videojuegos, pero la reclusión no está causada por estos medios. Más información en: http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/07/130705_salud_japon_hikikomori_aislamiento_social_gtg [Última consulta: 03/06/2016]

http://elpais.com/diario/2011/12/04/eps/1322983617_850215.html [Última consulta: 01/07/2016]

⁹ En este estudio se puede consultar una tabla con el listado de todas las investigaciones previas de esta cuestión y los tipos de datos que han aportado.

Otra afirmación esgrimida contra los videojuegos es que supuestamente incentivan comportamientos delictivos, aunque este punto apenas se ha estudiado de forma rigurosa y científicamente contrastada. Esta filiación se suele fundamentar en afirmaciones vagas basadas en presuposiciones, y que suelen reproducirse en la prensa en forma de artículos de opinión sin mayor fundamento o contrastación. Un ejemplo de esto se dio en 2012, cuando la policía Australiana afirmó, sin más pruebas, que los "videojuegos violentos" incitan a los niños a cometer delitos.¹⁰

El último gran problema que se asocia al uso de los videojuegos es que perjudican a los estudios. Pero como vienen demostrando cada vez más estudios sobre la aplicabilidad de los videojuegos como herramientas didácticas, lo que ocurre es más bien lo contrario como también concluyen C. Rodríguez Hoyos y M. Joao (Rodríguez, C. y Joao, M. 2013). No obstante, como toda actividad, mal enfocada o abusando de ella, puede resultar potencialmente perjudicial para el tiempo de estudio.

Para finalizar este apartado, creemos que resulta pertinente e ilustrativo recoger dos reflexiones compartidas con M. Tejeiro y M. Pelegrina, con una pequeña aclaración propia, y que sintetizan el trasfondo de lo expuesto.

"Más que proponer que los videojuegos provocan que los jóvenes presenten problemas, quizá deberíamos proponer que ciertos jóvenes que ya tienen problemas recurren más al uso de los videojuegos". (Tejeiro, R. y Pelegrina, M., 2003, p. 113). Y por tanto el síntoma parece la causa del problema.

"Cuando a un niño se le deja practicar a su antojo cualquier actividad de ocio que le resulte atractiva, es probable que acabe abusando de ella, deje de hacer otras cosas quizá más provechosas, que cometa pequeños hurtos para costear dicha actividad, que engañe, que pelee y que discuta". (Tejeiro, R. y Pelegrina, M., 2003, p. 113). No es algo únicamente atribuible a los videojuegos, y de igual manera, bien empleados pueden ser útiles.

4.2. Aspectos beneficiosos generados por los videojuegos.

En los últimos años se han sucedido multitud de estudios de diversa índole que vienen resaltando que los videojuegos tienen influencia beneficiosa

¹⁰ Enlace a la noticia: <http://www.alfabetajuega.com/noticia/los-videojuegos-violentos-incitan-a-los-ninos-a-cometer-delitos-segun-la-policia-australiana-n-10921> [Última Consulta: 03/06/2016]

en aspectos tanto fisiológicos como mentales, emocionales y sociales. En este apartado vamos a sintetizar brevemente estos aspectos positivos observados en múltiples estudios. Esto lo hacemos para que, al igual que los anteriormente tratados de índole negativa, nos sirvan para establecer una buena base, para en un apartado posterior abordar los aspectos positivos del uso de los videojuegos en el campo de la educación; lo que realmente nos interesa.

A nivel fisiológico se ha observado que los videojuegos son beneficiosos en aspectos visuales como la percepción espacial y el reconocimiento de forma/color; y también en aspectos psicomotrices tales como los reflejos, la coordinación viso-manual y el control de la movilidad de los dedos y las manos (Revuelta, F.I. y Guerra, J. 2012, pp. 13-14; Marcano, B. 2006, p. 135; Tejeiro, R., Plegrina, M. y Gómez, J.L. 2009, pp. 245-246). Pero también hay contrapartidas; se ha observado que videojugadores, al igual que lectores asiduos, sufren miopía en un mayor índice; y dedican menos tiempo a realizar actividades deportivas (Moncada, J. y Chacón, Y. 2012, p. 47).

Por lo que respecta a aspectos de carácter mental (o de pensamiento) destacan dos campos a los que pueden contribuir los videojuegos: el cognitivo (captar información) y el estructural (organizar e interrelacionar ideas). A nivel cognitivo se mejoran: la ejecución en tareas de atención dividida y seguimiento de objetivos múltiples dado que muchos videojuegos precisan de esta capacidad (Tejeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez, J.L. 2009, pp. 245-246); la metacognición o capacidad de autorregular los procesos de aprendizaje (recabar, evaluar y producir información contextualizada), debido a que el jugador precisa autorregular su adquisición de conocimientos para poder superar el propio juego (Marcano, B. 2006, pp. 135-136); el pensamiento hipotético-deductivo (Prensky, M 2014, p. 52); la toma de decisiones (Revuelta, F.I. y Guerra, J. 2012, p. 15); y la búsqueda de información externa, basada en la necesidad de información complementaria para poder comprender y avanzar en el juego (Alfageme, B. y Sánchez, P.A. 2002, p. 116).

En referencia al campo mental estructural, los estudios han resaltado varios aspectos beneficiosos del empleo de los videojuegos a este respecto. El primero de estos es que ayudan a mejorar la percepción rotacional, punto de

partida de la inteligencia rotacional, que es la que sustenta la capacidad para crear mapas mentales, ubicar objetos y posicionarse con facilidad (De Lisi, R. y Wolford, J.L. 2003; Castejón, M., Carbonell, X. y Fuster, H. 2015).

También se mejora la resolución de problemas y la toma de decisiones, a la vez que con ellos se trabaja la capacidad de asimilación y retención de la información, propiciándose la capacidad de retroalimentación¹¹ mental (recuperar recuerdos y aprendizajes) de forma inmediata (Revuelta, F.I. y Guerra, J. 2012, pp.13-15).Y finalmente también se desarrollan los aspectos creativos e imaginativos, al exigirse en muchos casos al jugador soluciones originales para superar el juego, como ya indicó en 1998 B. Gros en un artículo (a través de: Alfageme, B. y Sánchez, P.A. 2002, p.116).

Abordando ahora los beneficios de los videojuegos en relación a los aspectos emocionales, lo primero a tener en cuenta es que éstos generan emociones en dos niveles de vivencia: la primera teniendo al "jugador como observador" (emociones producidas por imágenes, sonidos y elementos inalterables) y la segunda con el "jugador como actor" (generadas por la propias acciones y decisiones); que aportan diferentes sensaciones y emociones (González, C.S. y Blanco, F. 2008, pp. 77-78).

Dentro de esta faceta emocional el aspecto beneficioso más destacado es que los videojuegos son un potente elemento motivador, debido a su carácter primario lúdico y *a priori* satisfacción que se produce al jugarlos y superarlos (Revuelta, F.I. y Guerra, J. 2012, p. 12). Y el otro aspecto emocional, reiterado en los estudios, es que los videojuegos ayudan a incrementar la autoestima y la autonomía personal; esto se ha constatado especialmente en el caso de pacientes con enfermedades terminales o de larga hospitalización (Marcano, B. 2006, p. 136; Guerra, J y Revuelta, F.I 2015, pp. 115-116).

Y por lo que respecta al nivel social, lo primero que encontramos es que existen dos posturas contrarias. Una primera que concluye que los videojuegos reducen la afectividad y aumentan el aislamiento social (Moncada, J. y Chacón,

¹¹ Para definir esta capacidad suele emplearse el término en inglés *feedback*, pero nosotros preferimos aplicar los términos válidos en castellano.

Y. 2012, p. 45). La contrapuesta señala lo opuesto, esto es que fomentan la interacción social positiva, aunque de forma distinta a la tradicional en vivo, y la cooperación. Cada vez más estudios van en esta dirección (Revuelta, F.I. y Guerra, J. 2012, pp. 13-16).

En el campo social hay otro aspecto en el que influyen los videojuegos, y es el fomento y transmisión de valores socialmente deseables (y otros no tanto). Nos muestran pues, como cualquier otro producto cultural o de ocio, una serie de formas, valores, comportamientos y códigos éticos, políticos y socio-culturales presentes en nuestra sociedad al ser vivo reflejo de ella. Y estos, tratados en positivo, pueden ayudarnos, como señalan varios autores, a mejorar nuestra comprensión de nuestra sociedad; y también a fomentar valores sociales y morales lo más éticos posibles (Marcano, B. 2006, pp. 136-137; (Revuelta, F.I. y Guerra, J. 2012, pp. 14).

En definitiva, tras lo expuesto sucintamente en este apartado, podemos decir que los videojuegos considerados en sentido positivo y con un uso adecuado pueden favorecer, desarrollar y fomentar multitud de aspectos beneficiosos tanto a nivel físico, como mental, emocional y social. Aunque hemos de tener las precauciones necesarias; porque en situaciones o contextos personales determinados (de carácter excepcional) el uso reiterado o abusivo de los videojuegos puede reforzar conductas negativas o comportamientos poco beneficiosos para los usuarios. Pero esto no es óbice para que estudiemos sus facetas positivas y pongamos en valor las mismas; empleando unas pautas de uso adecuadas, como pretendemos hacer en este trabajo para el campo concreto de la educación en Ciencias Sociales.

4.3. Aportes de los videojuegos en el campo de la Educación.

Este apartado, que dada la naturaleza de nuestro trabajo, adquiere una gran relevancia, puesto que en él, vamos a sintetizar las potencialidades y aportaciones, que según varios autores especializados en el tema, pueden tener los videojuegos en el campo de la educación y el aprendizaje. Esta síntesis además, tendrá como base teórica los aspectos generales, negativos y

positivos, tratados en los apartados previos. También recogeremos brevemente las principales características que pueden tener de los videojuegos como medio educativo. Y elaboraremos también un subapartado analizando más en concreto estas aportaciones en el campo de las Ciencias Sociales.

Primeramente debemos decir que las principales áreas dentro del aprendizaje que los videojuegos pueden ayudar a desarrollar son: el desarrollo personal y social, el conocimientos y comprensión del mundo, el lenguaje y la alfabetización (comunicación), el sentido creativo y la iniciativa personal, y el desarrollo físico y psico-motriz. Dentro de cada una de estas grandes áreas, como iremos viendo, los videojuegos pueden favorecer o desarrollar diferentes aspectos o habilidades, tanto de tipo conceptual, como procesual, competencial o actitudinal (entre otros).

El trabajo en estas áreas se produce debido a que los videojuegos son entornos de libre actuación, que generan la necesidad de fijar metas y propósitos, y tomar decisiones para conseguirlos, lo que a su vez favorece que el usuario se responsabilice de su propio desarrollo personal (Eguina, J.L., Contreras, R.S. y Solano, L. 2012, pp. 10-11). A continuación abordaremos pormenorizadamente los aspectos de cada una de las áreas del aprendizaje anteriormente citadas que se pueden trabajar con los videojuegos.

- En referencia al desarrollo personal y social, los videojuegos pueden desempeñar un papel de gran relevancia. Un aspecto fundamental en el que pueden incidir de forma muy positiva es en el fomento de la motivación y el interés a la vez que consiguen mantenerlos. Esto se debe a que el usuario es constantemente incentivado a seguir jugando mediante una combinación de efectos visuales y sonoros, una trama con sentido o la propia acción a seguir, entre otros múltiples aspectos secundarios que centran la atención y despiertan el interés (Gómez-Martín, P.A., Gómez-Martín, M.A. y González, A. 2004, pp. 7-10; González, C.S. y Blanco, F. 2008, pp. 85-89).

Si desarrollamos una pauta de actuación, como pretendemos, que nos permita aprovechar estos aspectos ligados a la dimensión emocional, concretados en el desarrollo y mantenimiento de la motivación y el interés.

Consideramos que podemos ganar, educativamente hablando, una mejor atención a las explicaciones y a los contenidos concretos tratados, y reforzados mediante el empleo de los videojuegos. Junto a otros aspectos como el orden en la clase o la indagación posterior por parte de los alumnos.

El otro aspecto principal de este área que fomentan los videojuegos es el trabajo cooperativo; fundamentalmente se da en aquellos juegos con opción "multijugador" (presente en prácticamente todos los videojuegos más recientes), y que precisan de estas estrategias para obtener la victoria o resultados positivos (Revuelta, F.I. y Guerra, J. 2012, p. 17). Los videojuegos precursores de este trabajo colaborativo son los que hemos clasificado como "Multijugador Masivo" (MMO), pero hoy en día ya prácticamente cualquier juego, de cualquier género de los propuestos, cuenta con opción multijugador y puede emplearse para fomentar este tipo de estrategias colaborativas.

Educativamente, el hecho de que fomenten el trabajo colaborativo, nos ayuda a que los alumnos ya estén acostumbrados a este tipo de metodología, lo que nos permitirá emplearla con mayor facilidad en diferentes circunstancias en el aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Respecto al área de conocimiento y comprensión del mundo, podemos señalar en primer lugar que los videojuegos nos pueden permitir conocer acontecimientos y situaciones que se producen o han producido en nuestro entorno o en el mundo (Eguina, J.L., Contreras, R.S. y Solano, L. 2012, pp. 10-11). Por ejemplo el juego *Cities: Skylines*,¹² nos permite conocer parte de los entresijos políticos, económicos y sociales que se dan detrás de la construcción y gestión de las grandes ciudades del mundo occidental; permitiéndonos conocer estas realidades de manera simulada.

También siguiendo a los autores recién citados, los videojuegos pueden ser útiles para trabajar sobre valores morales y sociales (positivos o negativos) tanto imperantes como otros alternativos que se dan o pueden dar en nuestras sociedades. Esto es debido a que como producto actual que son, reflejan la propia sociedad que los fabrica y demanda para su uso.

¹² Breve resumen del juego en el Anexo I: Catálogo de Videojuegos Citados.

Los videojuegos tienen la necesidad de plasmar en sus contenidos realidades sociales, morales y culturales concretas; esto es así para que podamos encontrar elementos al usarlos que nos sean reconocibles, y que por tanto, nos introduzcan en la propia dinámica del juego. Precisamente por esto tienen valor educativo, para observar en primer lugar, y que nos planteemos en segundo, si los valores o conductas sociales, así como los acontecimientos que se dan en nuestra sociedad pasada y presente, son positivas o negativas, perjudiciales o beneficiosas para el propio futuro de la sociedad. Básicamente nos permiten trabajar debatiendo en torno a problemas socialmente relevantes, lo que suele producir un aprendizaje más significativo y con un mayor desarrollo competencial.

- En cuanto al lenguaje y la alfabetización, la mayor aportación que se ha apreciado en el uso de los videojuegos es el desarrollo de habilidades de comunicación. Aunque en éstas no se primen los aspectos más comunes y tradicionales de una comunicación en primera persona. Se produce una comunicación de forma escrita en formatos abreviados o hablando directamente mediante auriculares con micrófono incorporado; superándose barreras comunicativas frecuentes de carácter socio-emocional, como son la timidez o la vergüenza, al no estar presente el interlocutor (Sádaba, C. y Naval, C. 2008, pp. 177-179).

Así pues, a este respecto y a nivel educativo, los videojuegos nos pueden ayudar a romper la barrera comunicativa, que frecuentemente existe, entre docente y alumnos. En la cual, el primero, a veces no consigue hacerse entender; y los segundos, no se atreven a preguntar de forma abierta (entre otros elementos). Aunque existen también otros medios, la mayoría digitales, que también pueden contribuir a esto, como los chats, los blogs, y otros.

Dentro de esta área del lenguaje y la alfabetización, otros aspectos que los videojuegos pueden ayudar a desarrollar son: la estructuración de pensamientos y de procesos mentales comunicativos básicos (como la adecuación del lenguaje o la idoneidad del vocabulario); la toma de decisiones; y la capacidad de retroalimentación inmediata (*feedbacks*), es decir de recuperar informaciones, procesos o aprendizajes de forma rápida y adecuada.

(Gros, B. 2009, pp. 260-262). Está claro que este tipo de habilidades son parte importante para desarrollar un aprendizaje significativo; cuya base está en tener unas buenas estructuras mentales, a la vez que se tiene la capacidad de recuperar con facilidad lo aprendido (retroalimentación). Esto se puede trabajar con los videojuegos puesto que los desafíos que presentan precisan de estos procesos para poder ser superados con éxito.

Y para finalizar con este área debemos destacar otras dos facetas que se desarrollan con el empleo de los videojuegos y que pueden tener implicaciones educativas positivas. La primera de éstas es la capacidad de aprender y comprender de manera multidisciplinar a la vez que se asimilan mejor los contenidos; esto se debe a la necesidad que plantean los videojuegos de atender a multitud de variables diferentes a la vez que las interrelacionamos (Revuelta, F.I. y Guerra, J. 2012, pp. 13-16). Esto nos ayudará durante el proceso de enseñanza-aprendizaje a interrelacionar de forma comprensiva los contenidos y las ideas. Y la otra faceta que se desarrolla es la denominada "alfabetización digital", que hoy en día, dada la digitalización cada vez mayor de nuestro mundo y nuestra sociedad, resulta fundamental a todos los niveles, también en el educativo.

- Abordaremos ahora el área referida al sentido creativo y la iniciativa personal. Pues bien, la creatividad se puede tratar a través de los videojuegos mediante dos vías; la primero por la necesidad que plantean de dar respuestas ingeniosas a distintos problemas y situaciones; y la segunda, que viene definida por el diseño gráfico, la música y las propias historias que narran, que como elementos "artísticos" pueden despertar intereses ligados a su creación y a su propio deleite (Eguina, J.L., Contreras, R.S. y Solano, L. 2012, p. 10). Educativamente, se nos abre la puerta a profundizar de una forma más rigurosa en aspectos artísticos y culturales diversos que nos han llamado la atención o despertado interés inicialmente en sus manifestaciones presentes en los videojuegos.

En cuanto a la cuestión de la iniciativa personal, ésta se trabaja sobre todo mediante la necesidad de actuar de forma autónoma que precisan los videojuegos para superarlos, si exceptuamos las opciones multijugador que

precisan de la colaboración. Esto nos puede ayudar en el campo de la educación a fomentar que nuestros alumnos afronten de forma autónoma diferentes situaciones y procesos, suprimiendo parte de la dependencia que se establece con respecto al docente, preparándolos de este modo mejor para su futuro como ciudadanos críticos e independientes. A la vez, se desarrollan facetas de personalidad positivas como la responsabilidad ante los actos y decisiones tomadas (Revuelta, R.I. y Guerra, J. 2012, pp. 13-17).

- Y sobre la quinta área, la referida al desarrollo físico y psico-motriz, los aspectos más destacables vienen vinculados con la percepción visual y de reflejos, puesto que muchos videojuegos precisan de una capacidad de reacción rápida, que ellos mismos entrenan, así como de una agudeza visual para localizar o distinguir objetos o caminos (Marcano, B. 2006, pp. 132-135). Esto, a primera vista, nos puede parecer que no tiene repercusión sobre el ámbito educativa, pero nada más lejos de la verdad. Una buena percepción y agudeza visual pueden ayudarnos a mantener mejor la atención en determinadas actividades y procesos de aprendizaje. Y los reflejos, en materias como Educación Física, son necesarios para el propio desarrollo de algunas actividades deportivas, como puede ser por ejemplo el bádminton, que requiere reacciones rápidas y una buena coordinación entre la vista y las manos.

Pero en este área, los videojuegos no sólo ayudan en aspectos más bien físicos como los anteriores. Además se pueden emplear, y en algunos casos ya se está haciendo, en la educación para la salud; también se usan en la promoción de estilos de vida saludables (tanto de personas como de animales, como por ejemplo en el juego *Animal Crossing*)¹³, o para la divulgación de conocimientos médicos básicos sobre enfermedades o trastornos y su prevención (Tejeiro, R. y Pelegrina, M. 2003, pp. 132-134).

Una vez sintetizados los posibles beneficios y potencialidades que los videojuegos aportan en el campo de la educación. Expondremos ahora, las que consideramos, como otros autores, que son las principales características que tienen los videojuegos para convertirse en un medio educativo más.

¹³ Breve resumen del juego en el Anexo I: Catálogo de Videojuegos Citados.

La primera de estas características de los videojuegos como medio educativo es que proporcionan contextos de aprendizaje complejos, a través de mundos virtuales y de la actuación de los jugadores en los mismos. Así, el usuario adquiere una gran relevancia, involucrándose directamente en su propio aprendizaje, lo que nos llevaría a adquirir un aprendizaje más significativo (Gee, J.P. 2008, p. 23).

Una segunda de estas características es que favorecen un aprendizaje inmersivo. Esto se debe a que en ellos se da una combinación de vivencias, toma de decisiones y análisis de consecuencias, a través de las cuales el jugador debe tomar consciencia de sus propios aprendizajes. Desarrollándose, por tanto, una competencia tan importante educativamente hablando como es la de "aprender a aprender". (De Freitas, S. y Oliver, M. 2006, p. 259).

En tercer lugar nos encontramos con el desarrollo de las "competencias interpersonales y socio-cívicas" (comúnmente denominadas por el término inglés *soft-skills*); ejemplos de éstas son: la resolución de problemas relevantes o el aprendizaje colaborativo. En cuanto al trabajo de este tipo de competencias, la educación tradicional ha venido fallando, al estar demasiado centrada en la simple transmisión y memorización de conocimientos. Así pues, los docentes pueden emplear los videojuegos como una herramienta más para potenciar este tipo de habilidades, que estos mismos ya fomentan de manera informal, tan importantes a la hora de que los alumnos se incorporen a la sociedad.

Y la cuarta característica es que los videojuegos ejercitan procesos de aprendizaje complejos. Se van atravesando niveles o situaciones de complejidad que van desde lo más básico y elemental, hasta lo más complejo. Por tanto, se produce al emplearlos una transmisión de información en distintos niveles de complejidad y consciencia, proporcionándonos datos, informaciones y aprendizajes muy diversos, unos más útiles que otros educativamente hablando (Gros, B. 2009, pp. 257-258).

En definitiva, podemos concluir que los videojuegos pueden llegar a generar importantes beneficios en el campo de la Educación. Pero aún falta

mucho por hacer en la puesta en práctica de este medio como herramienta didáctica, aunque poco a poco se van sucediendo los trabajos que hacen propuestas aplicadas. Los escollos por salvar aún son bastantes, como por ejemplo los tiempos, la correcta fijación de los contenidos a trabajar, y los propios factores humanos, como son los profesores y los alumnos (Gros, B. y Garrido, J.M. 2008, pp. 120-128).

4.3.1. El uso de los videojuegos en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

Una vez que hemos sintetizado los aspectos generales, positivos y negativos, que pueden tener los videojuegos, y acto seguido hemos evaluado sus posibles aplicaciones y potencialidades en el campo de la Educación. Ahora vamos a centrarnos en analizar sintéticamente las características de los videojuegos que pueden hacerlos propicios para la enseñanza de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia. Y también, abordaremos qué aspectos y contenidos concretos se pueden trabajar o tratar con el uso correcto de los videojuegos aplicados a nuestras materias.

Primeramente, como bien señalan Cuenca y otros autores (Cuenca, J.M. 2012; Cuenca, J.M., Martín, M.J. y Estepa, J. 2011), es necesario recordar que los videojuegos se han convertido en un elemento más de la educación socio histórica, conjuntamente con otros medios como el cine o la literatura. Estos mismos autores señalan, basándose en estadísticas oficiales, que los juegos de carácter histórico conforman uno de los géneros más vendidos. Estos juegos se centran o bien en un periodo histórico concreto o bien en varios de ellos, desarrollándose un mundo histórico donde los jugadores se encuentran inmersos e interactúan. De esta manera, se origina una simulación del proceso de evolución histórica, que además, se vuelve más atractivo por el faceta lúdica que este medio aporta al plano educativo.

Debemos ahondar en este factor de la capacidad de simulación recién introducido; por ser una de las características que tienen los videojuegos que puede hacerlos útiles para la enseñanza de nuestras materias. Esta característica se define como la reproducción de unos fenómenos de manera simplificada, con cambios o incorporaciones de características; que a nivel educativo favorece el aprendizaje por descubrimiento y el desarrollo de

habilidades implicadas en la investigación al proporcionarse un entorno de aprendizaje abierto y altamente interactivo, basado en modelos reales. (Valverde Berrocoso, J. 2010, pp. 87-88).

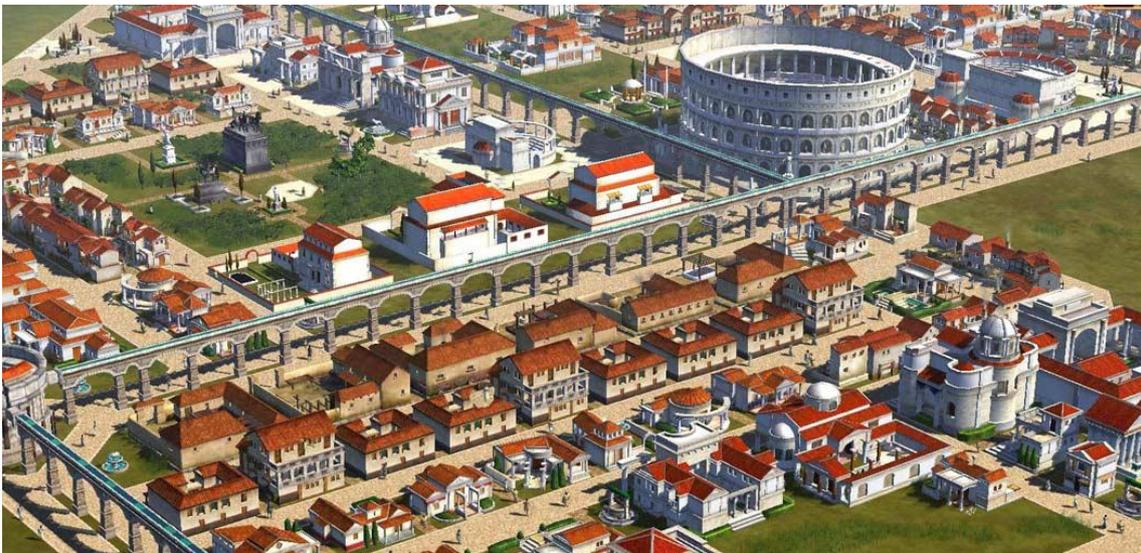
Este elemento de la simulación nos permite trabajar dos niveles de aprendizaje: por un lado el de los contenidos más conceptuales y concretos (vocabulario, acontecimientos, hechos, fechas, etc.), y por otro el del desarrollo de habilidades y competencias. El primer nivel se trabaja fundamentalmente a través de la observación de los elementos reconstruidos que nos presentan estos juegos en sus distintos tipos de pantallas o configuraciones (menús, pantallas de carga, en la propia acción de juego, y otros); se nos presentan vestimentas, viviendas, edificios representativos y monumentales, tecnologías empleadas y/o a descubrir, entre otras, que nos permiten comprender realidades sociohistóricas. (Cuenca, J.M. 2012, pp. 212-213).

El trabajo en el segundo nivel implica una mayor profundidad, que va más allá de la observación que es la base del anterior nivel. En éste entran en acción aspectos competenciales como la toma de decisiones o el pensamiento interdisciplinar, que van más vinculadas a la propia acción del usuario durante el juego; siendo en este aspecto donde se precisa un especial trabajo de guía por parte del docente al emplear este medio de manera adecuada didácticamente hablando. (Valverde Berrocoso, J. 2010, pp. 88-89).

Para cerrar este aspecto, hemos de decir que cada videojuego es un mundo, y unos nos pueden servir más para trabajar un nivel respecto al otro, y viceversa, dadas las propias características que cada uno presente. Por esto consideramos que es precisa la guía-formulario que queremos plantear en este trabajo, que nos permita analizar los videojuegos de forma crítica y detallada, para observar si el empleo de un juego determinado puede resultar útil para el aprendizaje de Ciencias Sociales, Historia y Geografía.

Pero además de la capacidad de simulación, la otra principal característica de los videojuegos, que pone en valor su posible faceta educativa, es que en ellos encontramos presentes los ocho principios científico-didácticos básicos existentes en nuestras materias. Y esto nos abre la posibilidad de trabajar sobre estos principios, desarrollando las capacidades,

El principio de temporalidad, que se fundamenta en la indagación del cuándo ocurre o ha ocurrido un fenómeno o acontecimiento, nos aporta el segundo elemento del eje de contextualización espacio-temporal preciso para el estudio de cualquier hecho o proceso histórico. Los videojuegos pueden ubicarnos en un periodo de tiempo concreto o en una secuencia más amplia atravesando varias etapas o periodos históricos. Esta ubicación nos la pueden dar a través de un texto que nos lo explique; pero fundamentalmente lo hacen mediante la reconstrucción de diferentes aspectos como los edificios más significativos (también los comunes), las vestimentas o las tecnologías de un momento histórico concreto (Cuenca, J.M., Martín, M.J. y Estepa, J. 2011, pp. 64-66). Un buen ejemplo de alguno de estos aspectos reconstruidos que nos permiten situarnos temporalmente nos lo ofrece el juego *Caesar IV*.



El principio de conflicto-consenso nos permite, desde el análisis de la conflictividad, comprender las transformaciones estructurales y las dinámicas sociales e históricas. Aquí no ofrecemos un título concreto como ejemplo, sino un género en conjunto, el de Estrategia. Los juegos de este género nos permiten tratar no solo conflictos bélicos, sino que en la mayoría de los casos deberemos gestionar situaciones de conflictividad social o alcanzar consensos de tipo diplomático (Muñoz Bandera, J.F. 2012, p. 438). Todos estos aspectos forman parte indisoluble del estudio de las Ciencias Sociales en general y de la Historia en particular, y los videojuegos nos permiten abordarlos desde una perspectiva más dinámica. Sobre todo si planteamos el trabajo desde el

tratamiento de problemas socialmente relevantes, donde la relación conflicto-consenso adquiere un papel de gran relevancia. Así pues, desde esta perspectiva podemos abordar dentro de nuestras materias diversos elementos sociales, políticos e incluso geográficos.

El principio de actividad, es decir el basado en la dualidad de cambio-continuidad, se puede desarrollar en multitud de títulos. Este aspecto nos puede ayudar a comprender que el cambio sociohistórico es constante, y que el conocimiento del pasado es la herramienta analítica más útil para enfrentarse al cambio. Creemos que esto es fundamental para el aprendizaje de los alumnos en nuestras materias, y los videojuegos pueden ayudar a esto sobre todo por su velocidad y dinamismo, que nos permiten avanzar con bastante celeridad por los diversos cambios y periodos históricos (Valverde Berrocoso, J. 2008, pp. 194-196). Un ejemplo paradigmático lo encontramos en la saga *Age of Empires*, que nos permite avanzar con una rapidez relativamente alta desde sociedades prehistóricas hasta las más modernas observando los cambios (tecnológicos, económicos, militares, políticos, sociales y en edificios) que se producen con el paso de las épocas.

Los principios de causalidad, de intencionalidad y de interdependencia, están muy ligados entre sí, por eso los agrupamos. Partiendo de que la Historia y la Geografía se configuran sobre la base de causa-consecuencia, social y natural; donde además se hace patente que el factor humano, a través de las intenciones que derivan en determinados acontecimientos, son fundamentales para el devenir histórico. Esto nos lleva a tener que hablar de la necesaria interdependencia de los hechos y los procesos histórico-geográficos. Todos estos principios, necesarios para la correcta comprensión del pasado histórico, se nos presentan en los videojuegos a través de la propia simulación histórica (Muñoz Bandera, J.F. 2012, pp. 439-441). Estos nos presentan la necesidad de tomar decisiones, basadas en nuestras intenciones finales (obtener la victoria), a través de unas relaciones de causa-consecuencia, teniendo en cuenta múltiples variables (interdependencia), a lo que se suma la ambientación histórica. Citemos como ejemplo el producto *Sparta Total Warrior*.

Y finalmente tenemos el principio de identidad, siendo éste muy importante para la puesta en valor del conocimiento histórico en la sociedad. Este, fundamentado en la capacidad de identificar y caracterizar los fenómenos y procesos históricos localizando sus diferencias o similitudes, es el que nos permite generar un conocimiento histórico atrayente al involucrar a los usuarios (aprendices) en la propia dinámica histórica (Muñoz Bandera, J.F. 2012, p. 441). Los videojuegos nos permiten trabajar esto a través del manejo de un personaje que interactúa en un espacio histórico recreado, o bien al actuar como un gobernante y tener que gestionar el desarrollo temporal de una ciudad, nación o imperio. Ejemplos pueden ser *Cities: Skylines*, *Ni-Oh* o *Total War: Shogun II*.

Pero la verdadera concreción del uso útil de los videojuegos en el campo de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, es que se trabajan contenidos concretos dentro de nuestras disciplinas, tanto conceptuales, como procedimentales y actitudinales. Además, como ya hemos desarrollado anteriormente, permiten trabajar sobre los principios científico-didácticos de nuestras materias, sobre todo a través de la faceta de simulación, permitiéndonos esto fomentar un proceso de aprendizaje más significativo para nuestros alumnos. Recogeremos ahora sucintamente los más relevantes.

Están presentes en los videojuegos, y por ende se pueden trabajar didácticamente contenidos temporales, espaciales, políticos, económicos, sociales y artístico-culturales (siguiendo a: Cuenca, J.M., Martín, M.J. y Estepa, J. 2011, pp. 67-72). Entre los contenidos temporales podemos destacar: la cronología, la multi-causalidad, la relación de cambio/permanencia, la orientación temporal, la conservación del patrimonio o la resolución de conflictos. Entre los espaciales podemos recoger: la relación humano/medio, infraestructuras, administración territorial, orientación espacial, interpretación de gráficos y mapas, conservación del medio.

Entre los contenidos políticos que podemos trabajar con los videojuegos podemos destacar: las formas de gobierno, el funcionamiento político de las sociedades pasadas y presentes, la resolución de problemas de forma dialogada o diplomática y la actitud empática. Por lo que respecta al campo

económico resaltamos: el comercio/mercado, las relaciones de producción/productividad, los recursos económicos y su evolución histórica, la agilidad mental y la elaboración de gráficos, así como la competitividad positiva.

En cuanto a los aspectos sociales, también éstos, se pueden trabajar de forma relevante: las sociedades y sus características concretas, las identidades, la diversidad sociocultural, la creatividad, la intercomunicación, el respeto y la empatía social. Y finalmente, los conocimientos artístico-culturales presentes que podemos fomentar al emplear los videojuegos de manera crítica son: el arte como elemento histórico, el patrimonio, la diversidad sociocultural, las religiones como condicionantes socioculturales, la creatividad, el análisis estilístico, la empatía histórica y la conservación del patrimonio histórico.

Así pues, a través de lo expuesto en este subapartado, podemos concluir que los videojuegos pueden ser una herramienta didáctica muy valiosa para nuestra materia en concreto y para la educación en general. Este valor para nuestras disciplinas radica en la faceta que tienen de simulación, es decir, de presentarnos una realidad histórica de forma simulada. Y precisamente debido a esa simulación, se encuentran presentes en ellos y se pueden trabajar los principios científico-didáctico de nuestras materias; lo que hace propicios a los videojuegos, empleados de manera crítica y correcta, para ser empleados como una herramienta didáctica más. Y a través del trabajo sobre esos principios científico-didácticos, mediante la simulación histórica fundamentalmente; lo que nos permite abordar aspectos, contenidos y competencias concretas, como hemos recogido, de carácter temporal, espacial, político, económico, social y artístico-cultural.

5. Propuesta de Guía de Análisis Práctico de Videojuegos para el campo de las Ciencias Sociales.

Una vez que hemos analizado y recogido en la parte anterior tanto los posibles aspectos beneficiosos y nocivos de los videojuegos, como las potencialidades que este medio puede tener como herramienta educativa, y

especialmente, para el campo de las Ciencias Sociales. Esta tercera gran parte de nuestro trabajo la dedicaremos a desarrollar nuestra propia propuesta de Guía de Análisis de videojuegos. Debemos decir que, además de nuestra propia experiencia y conocimientos sobre el tema, nos han servido de base multitud de webs especializadas en videojuegos, así como la obra *Investigación desde la Práctica: Guía Didáctica para el Análisis de los Videojuegos* (Grañeras, M. (coord.), 2004).

Nuestra intención con el diseño de esta Guía de Análisis¹⁴ es generar un marco de actuación para analizar de forma sistematizada los videojuegos, y así poder emplearlos correctamente en el diseño, y en la puesta en práctica, de experiencias educativas dinámicas y útiles didácticamente hablando. Todo esto pensando en favorecer el aprendizaje de nuestros alumnos en Ciencias Sociales, Geografía e Historia, materias consideradas por éstos, por norma general, áridas, aburridas y poco dinámicas.

De igual modo, también realizaremos una propuesta de un taller didáctico que tenga como base la utilización de nuestra Guía de Análisis empleada sobre un videojuego concreto. Esta propuesta se fundamentará en el empleo de ese videojuego, como una herramienta didáctica más, dentro del desarrollo de un taller didáctico complementario, que fijaremos más adelante en el correspondiente subapartado. Por tanto, esta propuesta tiene por objetivo plasmar de una manera práctica la utilidad real que tiene nuestra Guía de Análisis; fundamentalmente, para facilitar y favorecer el análisis e inclusión de los videojuegos como una herramienta didáctica más en nuestros procesos de enseñanza.

5.1. Desarrollo analítico de la Guía de Análisis.

La Guía de Análisis que hemos desarrollado consta de cinco secciones de análisis, que tienen en cuenta tanto la identificación y los aspectos técnicos del videojuego, como los aspectos educativos fundamentales (competencias, habilidades y contenidos específicos de nuestra materia que se pueden

¹⁴ Véase Anexo II- Guía de Análisis de Videojuegos.

abordar). A continuación, para entender el sentido de la Guía de Análisis de videojuegos que hemos diseñado, expondremos y explicaremos el sentido de cada una de las secciones que la componen, así como de las distintas cuestiones que componen cada sección.

- La primera de las secciones, *Sección A: Identificación del videojuego*, es fundamental para poder identificar de manera adecuada cuál es el videojuego concreto que pretendemos analizar, con vistas a emplearlo como herramienta didáctica en el aula. En esta sección se deberán rellenar a tal efecto los apartados de: Título, Subtítulo (en caso de tenerlo y ser necesario para su identificación), Genero/ Categoría (de las que hemos formulado en este trabajo, para ir encauzando la posible utilidad del juego), incluiremos también la Plataforma de juego (dadas las limitaciones de los centros de enseñanza utilizaríamos preferentemente juegos para PC), Argumento Básico (en el que deberíamos recoger sucintamente sobre que temática versa el juego).

- En segundo lugar tenemos la *Sección B: Aspectos Técnicos*. Esta es también necesaria para realizar la primera aproximación al videojuego y sus características estructurales básicas; así como para ir comprobando su posible potencial educativo.

Las dos primeras entradas de esta sección son: Edad Mínima de Juego y Contenidos Peligrosos; estos dos aspectos son importantes dado que los videojuegos son un producto comercial, no creado expreso para la educación, por lo que debemos atender a ambos y observarlos con cautela. Son precisos estos aspectos para ayudar a fijar en qué curso se puede aplicar el juego y en cuál no. Para evaluar estos, recomendamos emplear el Sistema PEGI (Pan European Game Information), que establece la clasificación por edad y también por elementos peligrosos de forma estandarizada para toda Europa; y que aparecen en todos los videojuegos que se comercializan por normativa europea.

También recogemos en esta sección los apartados Desarrollador y Distribuidor, cuya relevancia radica en la diferente forma de asesoramiento científico de que disponen cada uno de ellos y que puede influir en que los videojuegos sean más verídicos y cercanos a la realidad. También son

importantes los aspectos de Características Audiovisuales y Contenido 3D, puesto que uno de los puntos fuertes de los videojuegos para la práctica docente es que atraen y motivan; y es necesario fijarse en estos aspectos que son los primeros que propician esto.

Y finalmente, tenemos los apartados de Número de Jugadores e Idiomas (Texto y Audio); el primero de éstos nos puede ayudar a realizar posibles actividades de carácter multijugador, desarrollándose el espíritu cooperativo y la ayuda mutua. El segundo, nos puede ayudar a trabajar competencias en el uso de otras lenguas (sobre la auditiva y la lectora), si seleccionamos otro idioma para jugar, cosa que muchos videojuegos actuales permiten. Por tanto creemos que son relevantes estos dos aspectos a nivel educativo.

- La *Sección C: Acciones y Contenidos del Juego* nos permite analizar la naturaleza del juego mediante unas tablas que hemos diseñado, propiciando esto comprobar la pertinencia del empleo del juego, y sobre todo nos permite poder adelantarnos a posibles malos influjos que éste pueda generar. Como podemos comprobar en el anexo correspondiente, ya citado, esta sección se centra en detectar cuáles son las Acciones Predominantes, los Contenidos (generales, no concretos de nuestro campo), los tipos de Entorno que Ofrece, y los Valores Promovidos por la conjunción de todo lo anterior.

Así pues, esta sección es necesaria puesto que nos acerca a la misma esencia del juego; siendo esto completamente necesario si lo que pretendemos es emplearlo de manera positiva y correcta como herramienta didáctica. Ayudándonos además a gestionar posibles situaciones peligrosas.

- La *Sección D: Competencias y Habilidades*, aborda ya cuestiones eminentemente educativas; en este caso referidas en primer lugar a las Competencias Clave que establece la Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) que se pueden trabajar a través del videojuego concreto que se analiza. Aquí es fundamental, como en los casos anteriores también, que el docente haya probado lo suficiente el juego para poder observar estos aspectos tan importantes para la formación integral de nuestros alumnos.

También debe recogerse en esta sección las Habilidades que se pueden trabajar, divididas en tres tipos: de Conocer (definir, identificar, quién, qué, etc.) de Comprender (asociar, resumir, describir, interpretar, explicar, etc.) y de Aplicar (ilustrar, examinar, gestionar, clasificar, etc.). Todos estos tipos de habilidades resultan vitales, tanto en el proceso formativo como en la posterior vida social de nuestros alumnos; puesto que deberán ejercerlas con la mayor soltura posible para poder desarrollar una trayectoria personal y social positiva y adecuada.

Y esta sección se cierra con una serie de aspectos, cuya relevancia, deberá valorar críticamente el docente del 1 (mínimo) al 5 (máximo) para comprobar su utilidad. Estos aspectos están intrínsecamente ligados a las habilidades y competencias que deben adquirir y desarrollar los alumnos durante su proceso formativo, y a lo cual nuestras materias también deben contribuir de especial manera. Estos aspectos son: la Cooperación, la Interacción, la Autonomía, la Concentración, la Integración de Contenidos, la Adaptación al Alumnado, la Transmisión de Conocimientos y la Capacidad Multitarea.

- Y la quinta, *Sección E: Análisis de Contenidos Específicos (CC.SS.)*, será en la que abordaremos el análisis de los contenidos concretos de nuestra disciplina que se pueden abordar con el juego en cuestión que se esté analizando. En nuestro caso nos hemos centrado en las Ciencias Sociales, especialmente mirando a la parte de la Historia; pero para otras disciplinas o áreas de conocimientos tan solo habría que modificar los contenidos a observar y nos valdría el mismo esquema de análisis.

Así pues, en esta sección evaluamos los Contenidos Históricos, y de manera conjunta los aspectos concretos que se pueden trabajar en cada uno de ellos mediante el empleo del juego que estemos analizando. Así pues, deberemos analizar, siguiendo la tabla propuesta, qué aspectos están presentes y se pueden trabajar de forma útil y adecuada en el aula con el videojuego. Estos aspectos se corresponden a contenidos históricos de tipo: Político, Económico, Social, Cultural, Urbanístico, Religioso, Geográfico, Etnográfico, Evolución Histórica y Vocabulario.

En definitiva, con el empleo de nuestra Guía de Análisis pretendemos analizar, de la forma más correcta posible, tanto los aspectos más formales, como los más ligados al ámbito de la educación y de nuestra materia en concreto. Estos últimos serían los que en el fondo tienen una mayor relevancia, puesto que nuestro objetivo último es poder emplear esta Guía para propiciar la formulación de actividades, Unidades Didácticas o talleres donde se empleen de forma activa videojuegos que resulten adecuados y útiles para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.2. Propuesta de un Taller Didáctico empleando el videojuego *Caesar IV*.

Una vez que hemos explicado nuestra propuesta de Guía de Análisis de los videojuegos en el subapartado anterior, ahora vamos a aplicarla para el diseño de un Taller Didáctico empleando el videojuego *Caesar IV*¹⁵ que complemente nuestra impartición de una parte del tema del mundo romano que concretaremos a continuación. Lo que además nos permitirá ejemplificar la utilidad de nuestra Guía de Análisis de videojuegos con el mencionado *Caesar IV*.¹⁶ Hemos de decir que la propuesta de este taller es eminentemente teórica, pero nuestra intención es que pueda ser aplicado a la práctica educativa realmente. Tendremos que tener en cuenta aspectos logísticos, educativos y metodológicos.

- Destinatarios:

En primer lugar debemos fijar el curso al que va destinada esta propuesta. Debemos tener en cuenta el currículo oficial de nuestra materia (Geografía e Historia) para los cursos de la ESO dictaminado por la vigente Ley de Educación, la LOMCE (BOE del 3 de Enero de 2015), así como la edad mínima recomendada para el empleo del juego recogida en la Guía Cumplimentada (Anexo III). Así pues, el curso en el que se desarrollaría este

¹⁵ Cuarta entrega con este título, el nombre "*Caesar*" no hace referencia a ningún emperador concreto, sino a la figura del título de "Cesar" como gobernante o líder del Imperio.

¹⁶ Véase Anexo III- Guía de Análisis Rellenada con el *Caesar IV*.

taller sería el de 2º de la ESO, dado que el currículo oficial recogido por la ley establece que es en este curso en el que se tiene que impartir todo el temario referido al mundo romano. Además la edad mínima de juego, según el sistema PEGI (descrito en apartados anteriores), del *Caesar IV* es de 12 años, lo que encaja a la perfección con el curso de Segundo de la ESO.

- Logística y Materiales:

En segundo lugar, es imprescindible tener en consideración los aspectos logísticos y materiales necesarios para poder desarrollar este taller de forma exitosa. Primeramente debemos establecer el número de participantes. Como éste es un trabajo teórico, y no lo hemos podido aplicar a ningún centro educativo concreto, partiremos de una clase estándar compuesta por 26 alumnos para nuestras consideraciones.

Se hace evidente que la primera necesidad logística que tiene nuestro taller, cuya base va ser el empleo de un videojuego para trabajar una parte de la Historia de Roma, es el poder disponer del uso de un aula de informática (presente hoy en día al menos una en todos los centros de Secundaria). Esta aula de informática deberá contar con al menos 13 ordenadores con el sistema operativo Windows XP o posterior (obviamente con ratón y teclado), de tal manera que nos permita trabajar mediante un sistema de parejas; también sería recomendable un ordenador para el docente conectado a un proyector para poder mostrar otros materiales complementarios; aunque aún mejor sería poder contar con una pizarra electrónica que nos permitiría una mayor interactividad (aunque éstas no se encuentran en todos los Centros). En un principio estos requerimientos materiales no tendrían ningún coste, puesto que el Centro dispondría de ellos.

Otro elemento material imprescindible para realizar este taller es el propio videojuego, el *Caesar IV*. Para cubrir esta necesidad disponemos de varias opciones. La primera es proceder a la compra de un ejemplar del juego, cuyo precio actualmente no supera los 25 €, por otro lado un solo ejemplar puede instalarse en varios equipos; esto lo único que evita es poder usar la opción de juego en línea, modalidad que no usaremos de todos modos.

También se puede llegar a un acuerdo con el distribuidor¹⁷ para que nos facilite varios ejemplares (los distribuidores suelen colaborar de buen grado con este tipo de proyectos, más aún con un juego no muy reciente como éste, que es del 2006). Y la tercera opción es descargar el juego de Internet, aunque esto resulta ser un tanto ilegal (es ilegal subirlo a Internet, pero bajarlo sin ánimo de lucro no). Consideramos que la mejor opción sería el acuerdo con el distribuidor, pero siempre podríamos recurrir a las otras con un costo bastante reducido o nulo.

Y, finalmente, también precisaríamos las fotocopias de las distintas actividades e informaciones que se van a entregar a los alumnos, que entrarían dentro de los gastos cotidianos de las clases del curso.¹⁸

-Contenidos:

Los contenidos que pretendemos abordar y reforzar con la realización de este taller se encuentran dentro de la "Historia del mundo Romano" (según recoge el BOC del de Junio de 2015, concreción de la Autonomía de Cantabria de la Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa, LOMCE). Más concretamente pretendemos abordar la etapa del Imperio, y dentro de ésta nos centraremos mayormente en el denominado Alto Imperio (siglos I-III). Para esto les propondremos a nuestros alumnos aprender mientras se desenvuelven en la partida del mapa de *Lugdunum (Lyon)*, el cual nos sitúa de inicio en el año 58, inicios de la época imperial romana, unas décadas después de que Octavio Augusto magnificara, ampliara y embelleciera la propia Roma, que serviría de ejemplo de cómo debía ser una ciudad para el resto de ciudades del Imperio.

Así pues, a través del dinamismo e impacto visual de los videojuegos, bien aprovechados, buscamos que nuestros alumnos desarrollen un aprendizaje significativo sobre la Historia de Roma en general, y de la época del Alto Imperio en particular, llegando a conocer diversos aspectos:¹⁹ sociales (clases sociales, grandes familias, el esclavismo, las relaciones entre personas

¹⁷ Véase las secciones "A" y "B" del Anexo III para comprobar este dato en nuestro caso concreto y otros datos técnicos.

¹⁸ Véase la sección "B" del Anexo IV, "Actividades para proponer a los alumnos", donde proponemos algunas actividades a modo de ejemplo de las que realizaríamos en el taller.

¹⁹ Véase el Anexo V, "Imágenes de ejemplo del Videojuego *Caesar IV*", para observar algunos ejemplos de reconstrucciones, con una breve explicación, que sirven de ejemplo de los aspectos mencionados.

y entre grupos sociales), urbanísticos (características principales de las ciudades romanas, su organización interna y externa, las infraestructuras relevantes como calzadas, foros, templos y otros edificios significativos), económicos (rasgos definitorios de la economía romana, el comercio, la fiscalidad, etc.), religiosos (politeísmo romano, su importancia política, deidades y templos), políticos (organización y jerarquización de la administración en época Imperial, gobiernos provinciales y locales, cargos públicos y militares, el ejército y sus funciones, etc.), culturales (manifestaciones artísticas: arquitectura (edificios significativos), pintura y mosaicos, escultura, y literatura), vocabulario (toponimia, antroponimia, conceptos imprescindibles para la Historia en general y la Historia de Roma en concreto, latinismos de uso hoy en día, etc.), el discurrir del tiempo (comprobar la impronta de Roma en nuestros días y en otros periodos históricos, la relevancia y valor del patrimonio cultural (arqueológico) romano que ha llegado a nosotros). Estos contenidos se sintetizan en nuestra Guía de Análisis Rellenada con el *Caesar IV* (secciones "C" y "E" del Anexo III).

Para desarrollar esta propuesta, apoyándonos en el videojuego *Caesar IV*, previamente habremos tenido que impartir las clases correspondientes a toda la Historia del Mundo Romano, de tal manera que este taller sirva como complemento para lo visto en esas clases. Tendremos también presente, y nos servirá como apoyo, el libro de texto *Nuevo Demos 2* de la editorial Vicens Vives, por considerarle el más adecuado por su combinación de texto, actividades y material de imágenes, mapas y gráficos (además de contar con materiales y actividades digitales suplementarios tanto en línea como fuera de línea), donde dispondremos de un documento bien estructurado con la base teórica de la Historia de Roma que deben llegar a adquirir nuestros alumnos.

Pero no nos limitaremos solamente al contenido del libro de texto, con este taller. Además de complementar lo visto en clase, buscaremos ampliar los contenidos (de manera adecuada), recurriendo tanto a los trabajos de historiadores de relevancia como a las propias fuentes clásicas, ofreciendo estos materiales fotocopiados a los participantes; intentado de esta forma incentivar a nuestros alumnos, tanto a la profundización personal en temas históricos, como a desarrollar el hábito de la lectura.

Hemos de tener en cuenta también que, relacionadas con los contenidos, están las Competencias Clave que, no olvidemos, son el otro eje fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, y que nuestros alumnos deben adquirir y desarrollar durante su proceso formativo. Por supuesto, con nuestra propuesta se pueden trabajar -en mayor o menor medida- todas ellas, pero por no extendernos en demasía nos remitimos a la sección "D, Competencias y Habilidades" de nuestro Anexo III, donde está rellena esta información sobre Competencias Clave que se pueden trabajar con el *Caesar IV*.

-Objetivos del Taller:

El primer objetivo de este taller es ayudar a la fijación de contenidos históricos trabajados y explicados en las clases a través del empleo de un medio atractivo y dinámico como son los videojuegos.

En segundo lugar buscamos atraer y motivar a los alumnos hacia la Historia en general, y el mundo romano (una de nuestras bases culturales) en particular, de tal forma que conozcan el devenir histórico del mundo y las implicaciones del mismo en lo que ocurre en la actualidad. Así como la diversidad de plasmaciones y representaciones que, de este discurrir histórico, se pueden encontrar en nuestros días.

También buscamos que los alumnos descubran que pueden aprender e interesarse por temas históricos a través del empleo de medios no académicos, como pueden ser los videojuegos en nuestro caso, o el cine, los tebeos u otros, pudiendo ser éstos los basamentos precursores para una profundización más rigurosa en dichos temas, leyendo a historiadores o expertos, o incluso a los clásicos.

En cuarto lugar nos gustaría acercar la Historia, y sus conocimientos afines, a los más jóvenes, a la vez que se les enseña y conciencia sobre el uso responsable de los recursos informáticos y digitales, logrando de este modo un aprendizaje más actualizado y significativo.

De igual manera pretendemos conseguir que nuestros alumnos relacionen conceptos multidisciplinares (como los que se dan en este

videojuego) con los propiamente pertenecientes a las Ciencias Sociales y la Historia.

Y, finalmente, también queremos ayudar a nuestros alumnos a reconocer y valorar el patrimonio histórico-cultural como plasmación de nuestro discurso histórico, y como parte de nuestra propia sociedad.

- Metodología y Estructuración:

La metodología que pretendemos implementar en este taller busca ser, en primer lugar, activa y cooperativa a través del trabajo por parejas y del intercambio de ideas y conocimientos entre las distintas parejas, ayudándose unos a otros a avanzar y aprender por medio de estrategias cooperativas. También buscamos que sea una actividad dinámica, aprovechando las características intrínsecas de los videojuegos, como pueden ser los efectos sonoros y visuales, su fuerza como elemento de entretenimiento o su capacidad reconstructiva de elementos históricos (reconstrucción de edificios, vestimentas, oficios, etc.), a la vez que realizamos breves explicaciones teórico-prácticas y proponemos actividades, ejercicios y lecturas; de esta forma evitamos que una única acción monopolice todo el tiempo de trabajo, pudiendo resultar éste tedioso o aburrido.

Así pues, no se va a tratar únicamente de usar el videojuego después de haber recibido las clases sobre el periodo histórico concreto que pretendemos complementar y reforzar con este taller; resulta de importancia lograr una actitud participativa y comunicativa por parte de los alumnos y del profesor. Para propiciar estas actitudes será indispensable nuestro papel como docentes, que además de ir haciendo explicaciones breves del tema aprovechando las situaciones concretas del juego, haremos interpelaciones constantes para que intercambien información entre las distintas parejas, y así de forma colaborativa progresen en conjunto. También nos resultará de utilidad para esto la corrección conjunta de las actividades que se propongan.

En lo referente a la estructuración y organización de la puesta en práctica del taller, lo primero que debemos tener presente es que éste se concibe desde la idea de que ya se ha impartido el tema del "Mundo Romano"

en clase,²⁰ de una manera más o menos tradicional, y así este taller puede servir para complementar y reforzar esa explicación, a la vez que se persiguen los objetivos anteriormente descritos.

Esta propuesta la diseñamos para ser desarrollada en tres sesiones, que a continuación vamos a detallar. La primera de ellas la iniciaremos explicando a los alumnos en qué va a consistir este taller, y describiéndoles cuáles son los objetivos del mismo; después proyectaremos en pantalla para leer el capítulo XXIX de la vida de Octavio Augusto del libro *Vida de los Doce Césares*, del historiador romano Suetonio, en el cual se resumen las obras que impulsó el Emperador Augusto en Roma, cuyos modelos luego se reproducirían en el resto de ciudades del Imperio. Y así, además de introducirlos un poco en el urbanismo romano y sus características (que en buena parte deberán conocer al usar el *Caesar IV*), también les acercamos a los autores clásicos, dándonos pie a hablar un poco de los mismos y de su relevancia histórica presente; el resto de la sesión la emplearíamos para que se familiaricen con el juego, y les entregaríamos una breve ficha para comprobar sus conocimientos previos.

La segunda sesión se desarrollará empleando ya directamente el juego, donde a todos los alumnos se les planteará el ya mencionado con anterioridad escenario de *Lugdunum*, donde deberán ir desarrollando la ciudad sirviéndoles de guía tanto el texto de Suetonio como lo explicado en las clases convencionales sobre el mundo romano; a la vez que iremos explicándoles en qué aspectos deben fijarse por su valor formativo, como pueden ser, por ejemplo, las divinidades romanas cuando alguno de ellos construya un templo, o aspectos del ocio y el entretenimiento al erigir teatros o anfiteatros, o problemas o situaciones comunes en las ciudades romanas como son los incendios²¹ (no se pase por alto que el juego se puede pausar para que atiendan a nuestra explicación). Al finalizar esta sesión les entregaremos unas fichas de actividades, breves y no muy difíciles, para que realicen en casa y entreguen al día siguiente, y así intentar ir viendo si asimilan mejor los contenidos.

²⁰ Véase Anexo VI- Esquema de lo teóricamente expuesto en las clases magistrales. Para hacernos una idea de que contenidos vistos y que queremos reforzar y complementar con este taller.

²¹ Véase Anexo V, "Imágenes de ejemplo del Videojuego *Caesar IV*", para observar imágenes de estos.

En la tercera y última sesión dedicaremos la primera mitad a seguir con la dinámica del día anterior, explicando los contenidos históricos del periodo Alto Imperial (junto con otros más generales sobre el Imperio Romano), a la vez que los alumnos van empleando el juego. La segunda mitad la dedicaremos en primer lugar a realizar una encuesta valorativa²² sobre la actividad de este taller; y en segundo lugar les ofreceremos una serie de recursos dinámicos y atractivos para que, si quieren, puedan seguir profundizando de forma amena en la Historia de Roma, como pueden ser películas, tebeos, novelas y libros científicos o páginas web (ofreceremos algunos ejemplos más adelante); es más, si tuviéramos tiempo suficiente les pediríamos que eligieran uno de ellos y nos hicieran una breve reseña del mismo para un par de semanas después.

Por lo que respecta a los procedimientos de evaluación de la actividad del taller, se basarán fundamentalmente en la entrega y correcta realización de las actividades que se hayan propuesto a los alumnos durante el transcurso del mismo, así como la asistencia y participación activa en las tres sesiones programadas. La calificación no será numérica, sino que se valorará según los resultados observados en las actividades y la participación en las siguientes categorías según el aprovechamiento hecho por el alumno del taller: altamente aprovechado; aprovechado; poco aprovechado, nada aprovechado.

El taller finalizará, ya sin los alumnos presentes, realizando un análisis crítico del desarrollo del mismo, comprobando tanto sus resultados como la aceptación que ha tenido entre los participantes; para así poder establecer que grado de utilidad y efectividad ha tenido este taller empleando el videojuego *Caesar IV*. Pues si bien el empleo didáctico de videojuegos se viene mostrando positivo educativamente hablando, dependiendo de cuál y cómo se emplee, pueden darse resultados muy dispares en su utilidad y adecuación.

- El videojuego y otros materiales a recomendados:

El juego que emplearemos es el *Caesar IV*, como ya hemos dicho y en parte ilustrado (Anexo V), está ambientado en la antigua Roma, permitiéndonos jugar en el periodo tanto Monárquico, como Republicano e Imperial (en éste

²² Véase Anexo IV- Sección C "Encuesta Valorativa". Para ver un ejemplo de la que le pasaríamos a los alumnos.

será en el que nos centraremos). Éste es un juego de género de Estrategia, que se basa en la construcción y gestión de ciudades romanas históricas con sus condicionantes históricos para llevarlas al esplendor, a la vez que la situación y época del Imperio Romano influyen también. Éste es un videojuego con una gran facilidad de uso, unos efectos visuales (incluido el 3D) y de audio espléndidos, y una ambientación y documentación histórica considerables (datos recogidos en nuestra Guía Rellenada en sus primeras secciones), lo que le dota de un gran atractivo, y también una gran potencialidad de uso en el campo educativo.

Recogemos a continuación una escueta serie de materiales diversos que son ejemplo de los que recomendaremos a los alumnos que participen en el taller. Añadimos a continuación las siguientes direcciones web: la primera es un breve video que describe las viviendas romanas, y la segunda una aplicación interactiva que nos permite, pinchando en distintos personajes, acceder a multitud de información sobre la sociedad y cultura romana.

Canal de Youtube de la página ArteHistoria, "La casa Romana". <https://www.youtube.com/watch?gl=ES&hl=es&v=F1G4PV4KOcw> [Última visita 10/08/2016].

Página web del diario El País (23 Diciembre de 2005), "La Sociedad Romana". http://elpais.com/elpais/2005/12/23/media/1135334745_720215.html [Última visita 10/08/2016].

También recomendamos los libros divulgativos de Isaac Asimov "El Imperio Romano" (Alianza Editorial, 2011) y de Indro Montanelli "Historia de Roma" (Debolsillo, 2016); estos serían un paso previo a manuales más rigurosos como: la "Historia de Roma" de Pierre Grimal (Paidós Ibérica, 2005) o la "Breve Historia de Roma" de M. A. Novillo (Nowtilus, 2012). Así como también los comics de "Astérix el Galo" (serie Astérix y Obélix), el de "Álix", o el de "Murena". Entre las series de televisión resulta indispensable recomendar la de la BBC "Yo Claudio" (adaptación de las dos novelas de Robert Graves, que también animaríamos a que leyeran) y la serie realizada por la BBC y HBO "Roma". Y por lo que respecta al cine, entre las innumerables películas ambientadas en el mundo romano no podemos dejar de mencionar: Ben-Hur

(1959) (hay una nueva versión en 2016), *Gladiator* (2000), *Julio César* (1953) o *Cleopatra* (1963) de Mankiewicz, o *Augusto: El Primer Emperador* (2003), entre muchísimas otras.

- Aspectos afines a incentivar (lectura, arte, patrimonio):

Además de trabajar sobre contenidos históricos, más concretamente sobre el Imperio Romano (época Alto Imperial), tenemos la preocupación de intentar incentivar con este taller propuesto tres factores que consideramos de gran importancia para la formación como ciudadanos de nuestros alumnos. Estos son: la incentivación del hábito lector, el gusto y aprecio del arte, y la concienciación sobre el valor e importancia del patrimonio histórico-cultural.

Se intentará fomentar el hábito lector tanto con la presentación del texto de Suetonio, como incentivándoles con diversas lecturas que recomendamos a raíz de los diversos aspectos y contenidos que se pueden trabajar con el empleo de este videojuego; y de igual manera instándoles, según los intereses que nos manifiesten, a leer, no necesariamente historia, sino sobre aquello que más les guste. Esto podríamos concretarlo un poco más, por ejemplo, pidiéndoles un breve ensayo sobre uno de los comics de *Astérix y Obélix* a cada uno de ellos. Lo que es indudable es que intentaremos incitarlos a leer.

Por lo que respecta al Arte, buscaremos emplear la fuerza de las imágenes y de las reconstrucciones que aparecen en este videojuego para, mostrando imágenes reales de forma comparada, mostrarles cómo las manifestaciones artísticas están presentes en multitud de formas, a través de las cuales ellos las pueden percibir y aprender de ellas. Nos resultarán especialmente útiles e interesantes las reconstrucciones de los grandes edificios romanos, como son teatros o anfiteatros, en su máximo esplendor, lo que puede ayudar a nuestros alumnos a percibir mejor estos elementos arquitectónicos de una forma más visual y cercana que viendo sus restos arqueológicos. También sería útil el poder visitar algún museo de arte.

Ligado, en buena medida a la cuestión del Arte, viene el de la preservación del patrimonio. De éste queremos concienciar al mostrarles cómo es precisamente ese patrimonio, que es de todos, el que ha permitido a los

creadores de videojuegos, o de películas, o de libros u otras manifestaciones culturales, inspirarse para realizar éstas, que nos entretienen, deleitan, ayudan a aprender, etc.; y que por tanto es necesario preservarlas para que puedan seguir sirviendo a estos fines y a otros en el futuro. Esto se podría trabajar presentando situaciones de deterioro o destrucción de elementos patrimoniales y debatiendo qué pasaría si hubieran desaparecido antes, y como habría influido esto en nuestra sociedad.

Pero con respecto a estos aspectos afines, susceptibles de ser incentivados, nos resulta imposible concretarlos mucho más allá de lo dicho, pues depende demasiado de lo que nos encontremos en el grupo en el que apliquemos este taller así como de su contexto socioeducativo. Pero sin duda tendrán para nosotros una alta relevancia, por considerarlos vitales para una buena formación y crecimiento personal.

6. Conclusiones.

El presente trabajo de Fin de Máster ha pretendido abordar un tema que está adquiriendo una gran relevancia en nuestra actual sociedad "digital", y que ya cuenta con bastantes investigaciones al respecto, y no es otro que el posible uso didáctico de los videojuegos, en nuestro caso los comerciales. Nosotros decidimos centrarnos en este posible uso aplicado al campo concreto de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia.

Nuestra primera conclusión, la podemos extraer ya de nuestra indagación y descripción del marco contextual en el que nos vamos a mover, y es que dada la digitalización que se ha producido en nuestra sociedad no debemos ignorar los medios que esta digitalización ofrece; y uno de los más destacados por su volumen de uso y de ventas son los videojuegos (ya no son un mero ocio), por lo tanto consideramos que se debe ahondar más en sus posibles usos beneficiosos, entre ellos especialmente los educativos.

En segundo lugar, hemos podido establecer a través de un análisis crítico y sintético fundamentado en varios estudios recientes que los

videojuegos, en contra de la visión que popularmente se ha venido teniendo de ellos, no son un elemento de riesgo en sí mismos para los jóvenes; aunque en situaciones o contextos personales determinados (de carácter excepcional) el uso reiterado o abusivo de algunos tipos de videojuegos pueden reforzar conductas o comportamientos negativos. Así pues, podemos decir también, con base en lo que hemos recogido en su correspondiente apartado, y todo ello fundamentado en estudios recientes y serios, que los videojuegos considerados en sentido positivo y con un uso adecuado pueden resultar beneficiosos a nivel físico, mental, emocional y social.

La tercera conclusión que hemos podido extraer es que los videojuegos pueden generar importantes beneficios en el campo de la Educación, sobre todo en las áreas de: desarrollo personal y social, conocimiento y comprensión del mundo, lenguaje y alfabetización, sentido creativo e iniciativa personal, y desarrollo psico-motriz. Esto es debido, como figura más por extenso en su correspondiente apartado, a que: proporcionan contextos de aprendizaje complejos, favorecen un aprendizaje inmersivo, ayudan a desarrollar las "competencias interpersonales y socio-cívicas" (*soft-skills*), y ejercitan procesos de aprendizaje de lo simple a lo complejo.

Resultándonos evidente, como hemos fijado, las bondades que pueden tener los videojuegos en el campo de la Educación, en cuarto lugar hemos podido concluir que también pueden ser altamente útiles como herramienta didáctica en las materias de las Ciencias Sociales. Esto se debe a que, si un videojuego adecuado es empleado de forma crítica y correcta, se pueden trabajar los principios científico-didácticos de nuestras disciplinas. El trabajo sobre estos principios es posible principalmente por la enorme potencia de simulación (y reconstrucción) que tienen los videojuegos, que nos permiten plasmar con gran claridad, visualidad y efectividad contenidos espaciales, políticos, económicos, sociales y artístico-culturales, y trabajar a la par las competencias y habilidades ligadas ese tipo de contenidos. (Todo esto lo hemos explicado más extensamente en su correspondiente apartado).

Una vez que habíamos establecido mediante un análisis crítico y sintético todo lo anterior, se nos planteó como necesario elaborar una Guía de

Análisis de Videojuegos en clave didáctica. A respecto de esta Guía podemos concluir, a falta de probarse en más casos además del que en este trabajo hemos presentado con el juego *Caesar IV* (Anexo III), que cumplimentarla y aplicarla facilita la comprensión y posible aplicabilidad de un videojuego concreto al diseño de actividades didácticas útiles y relevantes, por lo que resulta una herramienta muy útil para el diseño de más actividades educativas empleando videojuegos.

Finalmente, hemos terminado este trabajo, diseñando un taller didáctico basándonos en el empleo del videojuego *Caesar IV* al que habíamos aplicado nuestra Guía de Análisis. En referencia a este taller, nuestras conclusiones no pueden ser todo lo profundas que nos gustaría, dado que nos faltaría el último paso y más importante, que es ponerlo en práctica en el aula. Lo que sí podemos decir es que consideramos que hemos logrado diseñar un taller útil y atractivo para abordar el tema del mundo romano, más concretamente la época del Alto Imperio (siglos I-III), a falta de una comprobación práctica real. Debemos decir que hemos tenido en cuenta en el diseño de este taller todos aquellos aspectos indispensables para la correcta formulación de una actividad didáctica de este tipo como son: los destinatarios, la logística y los materiales que precisaremos, los contenidos a abordar, los objetivos a conseguir, la metodología y la estructuración a desempeñar, los materiales complementarios y los aspectos afines a incentivar. Por tanto consideramos que hemos hecho una propuesta seria, ordenada y atractiva, que puede ayudar a mejorar y complementar el proceso formativo de nuestros alumnos.

En definitiva, creemos que hemos conseguido, de una forma analítica acertada, aunque siempre mejorable, abordar los objetivos iniciales que nos habíamos fijado; al haber abordado los peligros y beneficios que pueden tener los videojuegos, así como sus potencialidades educativas y más concretamente sus posibles utilidades en el área de las Ciencias Sociales, hemos procedido a diseñar una Guía para analizar en clave educativa los videojuegos, aplicándola después, y para finalizar, en el diseño de un taller didáctico potencialmente útil, atractivo y motivador, a falta de llevarlo al aula.

Bibliografía Utilizada.

- Alfageme González, B. y Sánchez Rodríguez, P.A. (2002). "Aprendiendo habilidades con videojuegos". *Comunicar*, nº 19. pp. 114-119.
- Ballesta, J., Cerezo, M^a.C. y Veas, A. (2014). "Los jóvenes de educación secundaria ante el uso y consumo de las TIC". *Étic@net*, vol. 1, nº 14, pp. 22-40.
- Castejón, M., Carbonell, X. y Fuster, H. (2015). "Entrenamiento de la Percepción Rotacional con Videojuegos". *Communication papers: media literacy and gender studies*, vol. 4, nº 6, pp. 74-80.
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). "Pattern of Use and Dependence on Videogames in Infancy and Adolescence". *Anales de Psicología*, vol. 27, nº 2 (Mayo), pp. 418-426.
- Christesen, P y Machado, D. (2010). "Video Games and Classical Antiquity". *Classical World*, vol. 104, nº 1, pp. 107-110.
- Cowel, J., Grady, C, Rhati, S. (1995). "Computer Games, Self-esteem and Gratification of Needs in Adolescent". *Journal of Community and Applied Social Psychology*, nº 5 (3), pp. 195-206.
- Cuenca, J.M., Martín, M.J. y Estepa, J. (2011). "Historia y Videojuegos: una propuesta de trabajo para e aula de 1º de ESO". *Iber: didáctica de la ciencias sociales, geografía e historia*, nº 69, pp. 64-73.
- Cuenca, J.M. (2012). "¿Qué se aprende de la Historia y el paisaje medieval a través de los videojuegos? un análisis didáctico". En: Hernández, J., Pennesi, M. y Sobrino, D. (Coord.). *Tendencias emergentes en educación con TIC*, Barcelona, Espiral, pp. 211-227.
- De Freitas, S. y Oliver, M. (2006). "How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated". *Computers and Education*, nº 46, pp. 249-264.

- De Lisi, R. y Wolford, J.L. (2003). "Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing". *The Journal of Genetic Psychology*, nº 163 (3), pp. 272-282.
- Eguina, J.L., Contreras, R.S. y Solano, L. (2012). "Videojuegos: concepto, historia y su potencial como herramienta para la educación". *3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, nº 1 (2), pp. 1-14.
- Estallo Martí, J.A. (1994). "Videojuegos, personalidad y conducta". *Psicothema*, nº 6 (2), pp. 181-190.
- Etxeberria Balerdi, F. (2008). "Videojuegos, consumo y educación". *Teoría de la educación: Educación y cultura en las Sociedad de la información*, nº 9 (3), pp. 11-28.
- Etxeberria Balerdi, F. (2011). "Videojuegos violentos y agresividad". *Pedagogía Social: revista interuniversitaria*, nº18, pp. 31-39.
- Gálvez, M^a.R. (2006). "Aplicaciones de videojuegos de contenido histórico en el aula". *Icono 14*, nº 4 (1), pp. 1-13.
- García, A.L. y Jiménez, J.A. (2006). La implementación de los Principios Científico-Didácticos (P.C.D.) en el aprendizaje de la Geografía y de la Historia. Granada, Editorial de la Universidad de Granada.
- Gee, J.P. (2008). "Learning and Game", en: Salen, K. (ed.) *The ecology of games. Connecting youth, games and learning*. Cambridge, MIT Press, pp. 21-40.
- Guerra, J. y Revuelta, F.I. (2015). "Videojuegos precursores de emociones positivas: propuesta metodológica con Minecraft en el aula hospitalaria". *IJERI: International Journal of Educational Reseach and Innovation*, nº 3, pp. 105-120.
- Gómez del Castillo, M. T. (2005). "Violencia Social y Videojuegos". *Pixel-Bit: revista de medios y educación*, nº 25, pp. 45-51.
<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n25/n25art/art2504.htm>
- Gómez-Martín, P.A., Gómez-Martín, M.A. y González, A. (2004). "Aprendizaje basado en juegos". *Icono 14*, nº 2 (2), pp. 1-14.

- González, C.S. y Blanco, F. (2008). "Emociones con Videojuegos: incrementando la emoción para el aprendizaje". *Education in the knowledge society (EKS)*, vol. 9, nº 3, pp. 69-92.
- Grañeras Pastrana, M. (coord.) (2004). *Investigación desde la Práctica: Guía Didáctica para el Análisis de los Videojuegos*. CIDE/Instituto de la Mujer, Colección Mujeres en la Educación, nº 6.
- Gros, B. y Garrido, J.M. (2008). "Con el dedo en la pantalla: el uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares". *Teoría de la educación. Educación y cultura en la Sociedad de la Información*, nº 9 (3), pp. 108-129.
- Gros Salvat, B. (2009). "Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje". *Comunicación: Revista internacional de comunicación audiovisual, publicidad y cultura en la Sociedad de la Información*, nº 7 (1), pp. 251-264.
- Labrador, F.J. y Villadangos, S. M^a. (2010). "Menores y nuevas tecnologías: Conductas indicadoras de un posible problema de adicción". *Psicothema*, nº 22 (2), Colegio Oficial de Psicólogos de Asturias, pp. 180-188.
- Lancheros, M.J., Amaya, M.A., Baquero, L.A. (2014). "Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática". *Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia, TOG*, vol. 11, nº 20 (Noviembre).
- Lowe, D. (2009). "Playing with Antiquity: videogame receptions os the Classical World". En: Lowe, D. y Shahabudin, K. (eds.). *Classics for All: Reworking Antiquity in Mass Culture*, Cambridge Scholars Publishing, pp. 64-90.
- Marcano, B. (2006). "Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje". *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, nº 7 (2), pp. 128-140.
- Marín, V y García, M^a.D. (2005). "Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa". *Pixel-bit: revista de medios y educación*, nº 26, pp. 113-119.

- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). "El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes". *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, nº 21, pp. 43-49.
- Moreno Castañeda, M. (2010). "Aprender historia en ambientes virtuales". *Tejuelo: didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, nº 9, pp. 58-82.
- Muñoz Bandera, J.F. (2012). "Implementación de los principios científico-didácticos (PCD) para la enseñanza de la Geografía y la Historia a través de los videojuegos". En: *Congreso Virtual Internacional sobre la Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2012*. pp. 435-443.
- Pérez Fernández, F. et Alii. (2014). "Violencia, Psicología y Videojuegos: historia de una relación controvertida". *EduPsykhé: Revista de psicología y psicopedagogía*, vol. 13, nº 1, pp. 49-74.
- Pindado, J. (2005). "Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos". *Pixel-bit: revista de medios y educación*, nº 26, pp. 55-67.
- Prensky, M. (2014). *No me molestes mama, ¡estoy aprendiendo!: cómo los juegos de computadora y video están preparando a tus hijos para el éxito en el siglo XXI... y cómo puedes ayudarlos*. México, D.F., S.M.
- Requena Farinós, C. (2014). *Análisis de la Industria del Videojuego en España*. (Proyecto Fin de Carrera). Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/45702/Trabajo%20final%20carrera.pdf?sequence=1>
- Revuelta Domínguez, F.I. y Guerra Antequera, J. (2012). "¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del video jugador". *RED: Revista de Educación a Distancia*, nº 33. (25 páginas).
- Rodríguez, E. (Coord.) (2002). *Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos*. Madrid, Fundación de ayuda contra la drogadicción, Instituto de la Juventud.

- Rodríguez Hoyos, C. y Joao Gomes, M. (2013). "Videojuegos y educación: una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional". *Profesorado: Revista de curriculum y formación del profesorado*, nº 17 (2), pp. 479-494.
- Sádaba, C. y Naval, C. (2008). "Una aproximación a la virtualidad educativa de los videojuegos". *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en las Sociedad de la Información*, nº 9 (3), pp. 167-183.
- Sedeño, A. M^a. (2010). "Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación". *Comunicar: revista científica de Educomunicación*, vol. 17 (34), pp. 183-189.
- Tejeiro Salguero, R. (2002). "¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social?". *Eúphoros*, nº 5, pp. 233-238.
- Tejeiro, R. y Pelegrina, M. (2003). *Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan*. Barcelona, Ariel.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., Gómez, J.L. (2009). "Efectos Psicosociales de los Videojuegos". *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, nº 7, pp. 235-250.
- Valverde Berrocoso, J. (2008). "Aprender a pensar históricamente con apoyo de soportes informáticos". *Cultura y Educación*, nº 20 (2), pp. 181-199.
- Valverde Berrocoso, J. (2010). "Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa". *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, nº 9, pp. 83-99.

Anexo I- Catálogo de videojuegos mencionados.

- *Age of Empires (Saga)*: videojuegos de género estrategia. Disponibles para PC, PlayStation 2 (algunos de ellos). Los juegos de esta saga se basan en la construcción, acopio de recursos y gestión de poblados en tiempo real, ambientados en distintos periodos históricos de partida y que deben ir progresando temporal y tecnológicamente para logra eliminar al resto de rivales presentes en el mapa de juego.

- *Animal Crossing*: videojuego de género de simulación. Disponible para videoconsolas de Nintendo. Es un juego de simulación de vida; en el debemos decorar y cuidar nuestra casa, interaccionar con otros personajes, y lo principal, cuidar de nuestras mascotas. La acción gira en torno al cuidado de las mascotas y de tu propia persona, debiendo estar pendiente de las necesidades biológicas así como otras como el afecto o el entretenimiento.

- *ASTA- The War of Tears and Winds*: videojuego de género de Multijugador Masivo (MMO). Solo disponible para PC. Este juego se fundamenta en la colaboración con otros usuarios para superar una serie de retos u objetivos; también debes diseñar tu propio personaje en torno a unos patrones seleccionables. Este juego se inspira en las mitologías orientales.

- *Brain Training*: videojuego de género educativo. Las plataformas de juegos son la Nintendo DS y el PC. Este es un juego de inteligencia de base neurológica que incluye gran cantidad de pequeños juegos para desarrollar nuestra capacidades mentales (calcula, memoria, lógica, etc.). Se combinan pruebas de aritmética, lectura, memoria y lógica.

- *Caesar IV*: videojuego de género de estrategia. Disponible para PC. Este juego se base en la construcción y gestión de ciudades del periodo romano hasta llevarlas a su esplendor. Todas estas ubicaciones son reales y presentan los condicionantes materiales y climáticos, entre otros, de la época romana y el lugar concreto. Se pueden gestionar enclaves como *Barcino*, *Pompeya*, *Londinium*, entre otros.

- *Cities: Skylines*: videojuego de género de estrategia. Disponible para PC y Xbox One. Este es un juego basado fundamentalmente en la creación y gestión de grandes ciudades, atendiendo a multitud de factores económicos, sociales y políticos, teniendo que gestionar desde el tráfico y las redes de comunicación, hasta el suministro de energía y recursos; todo ello a la vez que se atiende a diferentes demandas sociales, culturales y ecológicas.

- *F1 2016*: videojuego de género de simulación. Disponibles en PC, PlayStation 4 y Xbox One. El juego se centra en la simulación de conducción de coches de la temporada 2016 de Formula 1, pudiendo emplear a todos los pilotos y escuderías, en todos los circuitos.

- *Henry Hatsworth en La Aventura Rompecabezas*: videojuego de género arcade. Su plataforma de juego es la Nintendo DS (y evoluciones). Se trata es de un juego con más de 30 niveles, donde el jugador encarna a un afamado explorador, que resolviendo rompecabezas y problemas de lógica debe reunir, superando niveles, unos objetos legendarios, que mal usados pueden ser peligrosos para el mundo.

- *Kingdom Come Deliverance*: videojuego de género de Rol. Disponible para PC, Xbox One y PlayStation 4. En este juego desempeñas el rol de un joven herrero que debe volverse un guerrero para vengar a su familia asesinada en un saqueo a su ciudad. El juego se desarrolla en unos escenarios abiertos ambientados en la Edad Media Europea.

- *NBA 2k16*: videojuego de género deportivo. Es multi-plataforma. Última entrega de esta saga de baloncesto. El juego gira en torno a partidos de baloncesto que el usuario ha de jugar a través de unos comandos, pero también se deben atender aspectos de la gestión económica y humana del equipo durante una temporada.

- *Ni-Oh*: videojuego de género Acción/Aventura. Disponible para PC y PlayStation 4. El protagonista del juego es un valeroso samurái que debe enfrentarse a demonios y criaturas de la mitología japonesa para lograr salvar al país de ser engullido por el mal. Para esto debe explorar amplios escenarios con ambientación en el Japón medieval, completando objetivos, derrotando enemigos y resolviendo diversos problemas.

- *Pro Cycling Manager 2015*: videojuego de género de simulación. Su única plataforma de juego es el PC. Este es un juego de simulación deportiva donde debes gestionar y mover en carrera a tu propio equipo ciclista profesional a lo largo de toda la temporada por todo el mundo. Cuenta con recorridos y escenarios/paisajes que reproducen los atravesados por las carreras reales.

- *Pro Evolution Soccer 2017*: videojuego de género deportivo. Es multi-plataforma. Última entrega de esta saga futbolística. La base de este juego es disputar partidos de fútbol a través de unos códigos de comandos, aunque también precisa que gestiones diferentes aspectos de tu equipo a lo largo de toda una temporada (tanto económicos como humanos).

- *Proyecto Kokori*: videojuego de género educativo. Su plataforma es el PC (en línea gratuito). Videojuego compuesto por varias misiones con diferentes niveles de complejidad en donde los jugadores deberán recorrer unas células usando nanorobots. De esta manera el jugador puede trabajar contenidos relacionados con el área de la biología.

- *Puzzle Box*: videojuego de género arcade. Su plataforma de juego es el PC. El juego de rompecabezas donde debemos dejar caer bloques de pintura en el lugar correcto para superar hasta 180 niveles, todo ello para descubrir pistas y enigmas y poder avanzar.

- *Sherlock Holmes: The Devil Daughter*: videojuego de género acción/aventura. Disponible para PC, Xbox One y PlayStation 4. En este juego encarnarás al famoso detective Sherlock Holmes en el Londres victoriano, donde deberás enfrentarte a cinco grandes crímenes sin resolver explorando e interaccionando en amplios escenarios abiertos de ambientación histórica. A la vez se deberán ir tomando decisiones y resolviendo pequeños enigmas que darán pistas, para poder resolver los casos.

- *Smart As*: videojuego de género educativo. Disponible para PlayStation Vita y PC. Este juego combina otros 20 juegos menores diseñados para el entrenamiento cerebral sobre todo en los campos de la lógica, la aritmética, la observación y el lenguaje.

- *Sparta Total Warrior*: juego de género de Acción/Aventura. Disponible para las videoconsolas PlayStation 2, Game Cube y X-Box. Juego ambientado en la antigua Grecia en torno a los siglos IV-V a.C., donde manejaras a través de mapas que recrean ciudades y paisajes griegos a un general en constantes batallas masivas; también encontraremos la presencia de los dioses y buena parte de la mitología griega clásica.

- *Titan Quest*: videojuego de género de Rol. Disponible solamente para PC. Juego ambientado en la mitología y en escenarios de la Grecia y el Egipto de la Antigüedad; el usuario deberá manejar a un valeroso guerrero que debe recorrer amplios y detallados escenarios de Grecia y Egipto con el objetivo de detener a los antiguos dioses, los Titanes.

- *Total War: Roma II*: videojuego de género de estrategia. Su plataforma de juego es el PC. Este juego, de la saga *Total War*, está ambientado en el mundo romano en época Antigua (pudiendo jugar tanto con Roma como con toda una serie de pueblos del entorno Mediterráneo). El usuario debe gestionar estratégicamente ejércitos,

economía, diplomacia, política y otros factores para lograr ser el amo y señor del Mediterráneo. Todo ello mediante un sistema basado en turnos, combinado con el juego en tiempo real.

- *Total War: Shogun II*: videojuego de género de estrategia. Su plataforma de juego es el PC. Este es un juego ambientado en el Japón medieval (con la posibilidad de jugar en varios periodos más concretos dentro de esta); donde el usuario debe gestionar estratégicamente ejércitos, economía, diplomacia, política y otros factores para lograr dominar todo Japón como Shogun. Todo ello mediante un mecanismo basados en turnos combinado con juego en tiempo real.

- *War Thunder*: videojuego de género de simulación. Disponible para PC y PlayStation 4. El juego se fundamenta en la superación de unos objetivos prefijados mediante el manejo simulado de cerca de 600 aviones, tanques y vehículos militares históricos. Toda la acción se desarrolla durante la Segunda Guerra Mundial, recreándose escenarios reales e históricos.

- *World of Warcraft*: videojuego de género Multijugador Masivo (MMO). Juego para PC. Juego basado en la colaboración con otros usuarios para superar una serie de objetivos o campañas en amplísimos escenarios, previo diseño de tu propio personaje. Este juego cuenta con una ambientación que mezcla multitud de mitologías diversas así como aspectos de varios periodos históricos, todo ello junto con elementos extraordinarios y de ficción.

ANEXO II- Guía de Análisis de Videojuegos.

Sección A: Identificación del Videojuego.

Título:	
Subtítulo:	
Género/ Categoría:	
Plataforma:	
Argumento Básico:	

Sección B: Aspectos técnicos.

Edad Mínima de Juego:	Sistema PEGI
Contenidos Peligrosos:	Sistema PEGI
Desarrollador:	
Distribuidor:	
Idiomas (Texto y Audio):	
Nº Jugadores:	
Características Audiovisuales:	
Contenido 3D:	

Sección C: Acciones y Contenidos del Juego.

Acciones Predominantes:	Buscar <input type="checkbox"/>	Competir <input type="checkbox"/>	Construir <input type="checkbox"/>	Cooperar <input type="checkbox"/>
	Cuidar <input type="checkbox"/>	Disparar <input type="checkbox"/>	Explorar <input type="checkbox"/>	Gestionar <input type="checkbox"/>
	Interaccionar <input type="checkbox"/>	Matar Enemigos <input type="checkbox"/>	Planificar <input type="checkbox"/>	Pelear <input type="checkbox"/>
	Resolver Enigmas <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>		
Contenidos:	Ambientales <input type="checkbox"/>	Artísticos <input type="checkbox"/>	Bélicos <input type="checkbox"/>	Científicos <input type="checkbox"/>
	Culturales <input type="checkbox"/>	Económicos <input type="checkbox"/>	Filosóficos <input type="checkbox"/>	Físicos <input type="checkbox"/>
	Geográficos <input type="checkbox"/>	Históricos <input type="checkbox"/>	Lingüísticos <input type="checkbox"/>	Literarios <input type="checkbox"/>
	Matemáticos <input type="checkbox"/>	Religiosos/ Mitológicos <input type="checkbox"/>	Sociales <input type="checkbox"/>	Químicos <input type="checkbox"/>
Entornos que ofrece:	Ciencia <input type="checkbox"/>	Guerra y <input type="checkbox"/>	Tiempo <input type="checkbox"/>	Vida <input type="checkbox"/>
	Ficción <input type="checkbox"/>	Destrucción <input type="checkbox"/>	Histórico <input type="checkbox"/>	Cotidiana <input type="checkbox"/>
Valores Promovidos:	Indefinido <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>		
	Competitividad <input type="checkbox"/>	Cooperación <input type="checkbox"/>	Honestidad <input type="checkbox"/>	Humildad <input type="checkbox"/>
	Igualdad <input type="checkbox"/>	Justicia <input type="checkbox"/>	Laboriosidad <input type="checkbox"/>	Lealtad <input type="checkbox"/>
	Prudencia/ Paciencia <input type="checkbox"/>	Respeto <input type="checkbox"/>	Responsabilidad <input type="checkbox"/>	Sinceridad <input type="checkbox"/>
	Solidaridad <input type="checkbox"/>	Sociabilidad <input type="checkbox"/>	Tolerancia <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>

Sección D: Competencias y Habilidades.

Competencias Clave (LOMCE) que se pueden trabajar:	En Comunicación Lingüística	¿Cómo y dónde se aprecia?
	En Matemática y en Ciencia y Tecnología	¿Cómo y dónde se aprecia?
	Competencia Digital	¿Cómo y dónde se aprecia?
	En "Aprender a Aprender"	¿Cómo y dónde se aprecia?
	Competencias Sociales y Cívicas	¿Cómo y dónde se aprecia?
	En Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor	¿Cómo y dónde se aprecia?
	Conciencia y Expresiones Culturales	¿Cómo y dónde se aprecia?
Habilidades que se pueden trabajar:	Conocer	(Define, identifica, quién, qué, cuándo, dónde, etc.).
	Comprender	(Asocia, resume, describe, interpreta, explica, etc.).
	Aplicar	(Ilustra, examina, gestiona, clasifica, resuelve, etc.).

- Valorar la relevancia de los siguientes aspectos de 1 (min.) a (5 máx.):

Cooperación	Interacción	Autonomía	Concentración
Integración de contenidos	Adaptación al alumnado	Transmisión de conocimientos	Capacidades Multitarea

Sección E: Análisis de Contenidos Específicos (CC.SS.).

Contenidos históricos	Aspectos concretos que se pueden trabajar
Políticos	(Organización político-administrativa; formas de gobierno; el ejército; leyes, política interior y exterior; etc.).
Económicos	(Tipo de economía; comercio, actividades económicas primordiales; etc.).
Sociales	(Rasgos definitorios; estructuración social; funcionamiento social e implicaciones del mismo; etc.).
Culturales	(Manifestaciones artísticas (pintura, escultura y arquitectura); producción literaria; costumbres; aspectos filosóficos; etc.).
Urbanísticos	(Organización de los pueblos/ciudades; características principales; rasgos definitorios; etc.).
Religiosos	(Tipo de religión; características; valores promovidos; influencia; etc.).
Geográficos	(Conocimiento de planos y mapas; regiones históricas e identificación con las actuales; toponimia; etc.).
Etnográficos	(Conocimiento de distintos pueblos y etnias; características y relevancia de las mismas; etc.).
Evolución Histórica	(Periodización histórica o cronología; implicaciones del discurrir histórico (cambio/permanencia); diacronías y sincronías; presentismo frente a contextualización, etc.).
Vocabulario	(Conocimiento de términos históricos, y afines a la Historia, y definición y empleo de los mismos de forma correcta).

ANEXO III- Guía de Análisis Complimentada con el *Caesar IV*

Sección A: Identificación del Videojuego.

Título:	Caesar IV
Subtítulo:	
Género/ Categoría:	Estrategia
Plataforma:	PC
Argumento Básico:	Ir erigiendo y gestionando diversas ciudades históricas a los largo del Imperio Romano durante distintos periodos históricos del mismo. Atendiendo a facetas políticas, económicas, sociales, culturales, urbanísticas, etc.

Sección B: Aspectos técnicos.

Edad Mínima de Juego:	Según el sistema PEGI para mayores de 12 años.
Contenidos Peligrosos:	Según el sistema PEGI no presenta contenidos peligrosos.
Desarrollador:	Tilted Mill Entertainment
Distribuidor:	Sierra Entertainment
Idiomas (Texto y Audio):	Voces y Textos en Español.
Nº Jugadores:	Un jugador, opción multijugador online
Características Audiovisuales:	Realismo histórico en escenarios, edificios y otros elementos. Música y sonido de ambiente de gran calidad.
Contenido 3D:	Diseño de contenidos 3D Isométrico.

Sección C: Acciones y Contenidos del Juego.

Acciones Predominantes:	Buscar <input type="checkbox"/>	Competir <input type="checkbox"/>	Construir <input checked="" type="checkbox"/>	Cooperar <input type="checkbox"/>
	Cuidar <input checked="" type="checkbox"/>	Disparar <input type="checkbox"/>	Explorar <input type="checkbox"/>	Gestionar <input checked="" type="checkbox"/>
	Interaccionar <input type="checkbox"/>	Matar Enemigos <input type="checkbox"/>	Planificar <input checked="" type="checkbox"/>	Pelear <input type="checkbox"/>
	Resolver Enigmas <input type="checkbox"/>	Otros <input checked="" type="checkbox"/>		
Contenidos:	Ambientales <input checked="" type="checkbox"/>	Artísticos <input checked="" type="checkbox"/>	Bélicos <input checked="" type="checkbox"/>	Científicos <input type="checkbox"/>
	Culturales <input checked="" type="checkbox"/>	Económicos <input checked="" type="checkbox"/>	Filosóficos <input type="checkbox"/>	Físicos <input type="checkbox"/>
	Geográficos <input checked="" type="checkbox"/>	Históricos <input checked="" type="checkbox"/>	Lingüísticos <input type="checkbox"/>	Literarios <input checked="" type="checkbox"/>
	Matemáticos <input type="checkbox"/>	Religiosos/ Mitológicos <input checked="" type="checkbox"/>	Sociales <input checked="" type="checkbox"/>	Químicos <input type="checkbox"/>
Entornos que ofrece:	Ciencia <input type="checkbox"/>	Guerra y Destrucción <input type="checkbox"/>	Tiempo Histórico <input checked="" type="checkbox"/>	Vida Cotidiana <input checked="" type="checkbox"/>
	Ficción <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>		
Valores Promovidos:	Competitividad <input type="checkbox"/>	Cooperación <input checked="" type="checkbox"/>	Honestidad <input type="checkbox"/>	Humildad <input type="checkbox"/>
	Igualdad <input type="checkbox"/>	Justicia <input checked="" type="checkbox"/>	Laboriosidad <input checked="" type="checkbox"/>	Lealtad <input checked="" type="checkbox"/>
	Prudencia/ Paciencia <input checked="" type="checkbox"/>	Respeto <input type="checkbox"/>	Responsabilidad <input checked="" type="checkbox"/>	Sinceridad <input type="checkbox"/>
	Solidaridad <input type="checkbox"/>	Sociabilidad <input checked="" type="checkbox"/>	Tolerancia <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>

Sección D: Competencias y Habilidades.

Competencias Clave (LOMCE) que se pueden trabajar:	<u>En Comunicación Lingüística</u>		Trabajada mediante la recepción y elaboración de textos diversos. A lo que se suma referencias a autores clásicos.
	<u>En Matemática y en Ciencia y Tecnología</u>		Trabajada a través de la gestión de aspectos económicos y cuentas. También consecución de avances técnicos.
	<u>Competencia Digital</u>		El propio uso del Ordenador, manejo de gráficos y ajuste de características audiovisuales.
	<u>En "Aprender a Aprender"</u>		La necesidad de ir desarrollando las habilidades necesarias, acumulativas para poder superar el juego.
	<u>Competencias Sociales y Cívicas</u>		Conocimientos de nuestras bases socio-culturales heredadas del mundo clásico. Conocer de forma simulada diversas interacciones humanas en un periodo histórico concreto.
	<u>En Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor</u>		Desarrollado a través de la gestión positiva y toma de decisiones para lograr que tu ciudad llegué a su esplendor y buen funcionamiento.
	<u>Conciencia y Expresiones Culturales</u>		La propia reproducción de elementos culturales y que su presencia en la actualidad en nuestro mundo conciencia de su relevancia y necesidad de conservación.
Habilidades que se pueden trabajar:	Conocer	Ayuda a desarrollar habilidades como: definir, identificar, localizar los qué, quién, por qué, de realidades y acontecimientos, etc.	
	Comprender	Ayuda a desarrollar habilidades como: Asociar, resumir, describir, explicar, planificar, etc.	
	Aplicar	Ayuda a desarrollar habilidades como: Ilustrar, representar, gestionar, resolver, negociar, etc.	

- Valorar la relevancia de los siguientes aspectos de 1 (min.) a (5 máx.):

Cooperación	2	Interacción	3	Autonomía	4	Concentración	4
Integración de contenidos	4	Adaptación al alumnado	4	Transmisión de conocimientos	4	Capacidades Multitarea	4

Sección E: Análisis de Contenidos Específicos (CC.SS.).

Contenidos históricos	Aspectos concretos que se pueden trabajar
Políticos	Podremos abordar aspectos como: la organización político-administrativa en los tres grandes periodos de la historia de Roma (Monarquía, República e Imperio), lo básico del ejército romano, conoceremos alguna ley (aunque muy pocas), las relaciones político-sociales que se produjeron en Roma tanto mirando hacia el Interior como hacia el Exterior, conoceremos los principales cargos políticos existentes en Roma.
Económicos	Podremos abordar aspectos como: bases económicas (agricultura, comercio y guerra), las características del comercio, sus principales rutas y recursos más importantes y sus principales regiones productoras,
Sociales	Podremos abordar aspectos como: tipo de sociedad (esclavista), principales clases sociales existentes, principales relaciones socio-políticas.
Culturales	Podremos abordar aspectos como: las principales manifestaciones artísticas (pintura, escultura y arquitectura); producción literaria (con la aparición de textos y referencias a autores clásicos); también se presentarán algunas corrientes filosóficas
Urbanísticos	Podremos abordar aspectos como: cómo era la organización de los pueblos/ciudades romanos y sus características principales, conocer y reconocer las principales edificaciones públicas romanas
Religiosos	Podremos abordar aspectos como: la religión tradicional romana (politeísta), principales deidades, fundamentos de la religión oficial romana.
Geográficos	Podremos abordar aspectos como: ubicación geográfica de las principales ciudades del Imperio Romano, división provincial romana, toponimia latina (en buena medida).
Etnográficos	Podremos abordar aspectos como: conocimiento de distintos pueblos y etnias presentes en el Imperio (de forma muy sucinta), su interrelación con Roma.
Evolución Histórica	Podremos abordar aspectos como: los tres grandes periodos de la Historia de Roma (Monarquía, República e Imperio), cambios que sufre el Imperio Romano con el transcurrir del tiempo plasmado en los condicionantes a gestionar en cada enclave y momento, y observar y rebatir presentismos y diacronías.
Vocabulario	Conoceremos multitud de vocabulario ligado al mundo romano, desde términos de carácter político-social, militar, culturales, etc.

ANEXO IV- Fichas de Trabajo y Actividades

A- Ficha de Conocimientos Previos (teniendo en cuenta que ya se les ha impartido el tema):

- ¿Dónde se desarrolló el Imperio Romano? ¿Y qué espacio geográfico ocupó?
- ¿Cuáles fueron las tres principales etapas de la historia de Roma? ¿En qué periodos temporales se desarrollaron?
- ¿Quién fue el primer Emperador romano? Nombra alguno otro que conozcas.
- Nombra 2 ó 3 características de la sociedad romana.
- ¿Conoces alguna de las instituciones administrativas romanas?
- Nombra algún edificio romano significativo y su función.
- Intenta nombrar cinco ciudades romanas aparte de Roma.
- ¿Qué tipo de religión tuvieron los romanos antes del cristianismo? Nombra tres dioses romanos.
- ¿Conoces algún libro, película o juego ambientado en Roma? Nombra uno de cada uno.
- Aporta algún dato significativo sobre la historia del mundo romano que conozcas.

B- Actividades para proponer a los alumnos:

- Actividad 1. Realiza un breve comentario de texto sobre el fragmento del historiador clásico Suetonio que os hemos presentado y entregado el primer día del Taller.
- Actividad 2. Busca la imagen de un edificio romano que hayas visto en el juego (cópiala o reproducéla), y establece sus partes y funciones.
- Actividad 3. ¿Cuáles fueron las principales ciudades romanas dentro de España (Hispania), y cuándo se crearon? ¿Cómo se comunicaban unas con otras?
- Actividad 4. Aprovechando todos los medios que os hemos ofrecido (libro de texto, fichas, el videojuego, etc.), elabora un breve eje cronológico de la

Historia de Roma, prestando especial atención a la época del Alto Imperio (siglos I-III).

- Actividad 5. Visítad la dirección web siguiente del diario El País, que contiene un cuadro interactivo que te permite, pinchando en distintos personajes, acceder a multitud de información sobre la sociedad y cultura romana: http://elpais.com/elpais/2005/12/23/media/1135334745_720215.html.

Elabora un resumen de la información que más te haya llamado la atención.

- Actividad 6. Elabora una lista de los contenidos relacionados con el Imperio Romano que has podido aprender o comprender mejor mediante el empleo del videojuego que hemos estado usando en este Taller.

- Actividad Voluntaria. Selecciona uno de los materiales que hemos recomendado, en relación con el tema que hemos visto (libro, cómic, película, serie, etc.), trabájalo y elabora una breve presentación sobre el mismo y los contenidos del mundo romano que en él has podido apreciar.

C- Encuesta Valorativa.

- ¿Crees que la actividad te ha servido para aprender algo de Historia del Imperio Romano (Valora de menos a más: Nada, Poco, Bastante, Mucho)? Da un par de ejemplos de los que has aprendido.

- ¿Te resulta más fácil aprender a través de este tipo de actividades y Talleres o con las clases normales (tradicionales)? (Sí o No) ¿Por qué?

- ¿Te ha resultado interesante la forma en que se ha realizado este taller? (Sí o No). ¿Por qué? ¿Qué cambiarías o mejorarías?

- Antes de realizar este taller, ¿pensabas que se podía aprender algo sobre la Historia de Roma a través de los videojuegos? ¿Y de otros medios como el cine o los cómics (tebeos)? ¿Ahora qué opinas sobre la utilidad de estos recursos?

- ¿Te gustaría realizar más a menudo actividad de este tipo que rompan la monotonía de las clases magistrales habituales? (Sí o No). ¿Por qué?

ANEXO V- Imágenes de Ejemplo del Videojuego *Caesar IV*.



Imagen 1. Recreación del juego de un Anfiteatro y sus inmediaciones. Con esta imagen (en el videojuego está además animado) podemos mostrar no solamente un edificio de ocio como era el anfiteatro, sino que nos da pie a explicar las funciones políticas (propaganda, reunión, arengas, etc.), relaciones sociales por ejemplo por la colocación por clases en el graderío, o icónico-artístico con las estatuas. Por tanto se pueden trabajar contenidos arquitectónicos, artísticos, políticos, sociales y culturales.

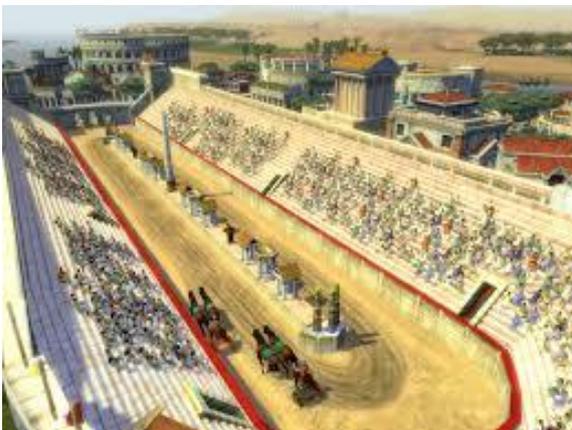


Imagen 2. Recreación de un circo. Se nos presenta otro edificio de entretenimiento. Además de lo visto con la imagen anterior de un anfiteatro, nos permite introducir conocimientos como las carreras de "bigas", que rompe con el estereotipo de que solo corrían cuadrigas (tan propiciado por el cine), las carreras de éstas eran más baratas y fáciles de organizar. Nos permitiría también hablar de los deportes en el mundo romano.

Imagen 3. Recreación de una zona ajardinada. Esta imagen nos permite ahondar en un elemento muy común y relevante en ciudades romanas y comúnmente desconocido o ignorado. Los jardines son zonas de "descanso", pero donde a través de la estatuaria también se hace propaganda y se recuerdan a grandes hombres y acontecimientos. Nos permite indagar esta imagen sobre la relación hombre-naturaleza, la necesidad de tener presente la naturaleza en la vida diaria que tenían los romanos. También podemos ahondar en la existencias de jardines públicos y privados como precedentes de nuestros parques urbanos actuales.





Imagen 4. Recreación de una zona de tiendas (tabernae). Con la reproducción de elementos de este tipo podemos trabajar sobre contenidos económicos. Podemos hablar del sistema monetario romano, de la organización que se hacía de las tiendas, normalmente por barrios especializados (lo cual se heredó en periodos posteriores, que en algunos lugares casi han llegado a nuestros días). También nos permite abordar temas como el abastecimiento de recursos y su distribución en una

época con pocos medios para la conservación de productos frescos (salazón, ahumado y desecado fundamentalmente).

Imagen 5. Reproducción de un incendio.

Con una imagen como ésta podemos trabajar temas que normalmente quedan apartados como son las medidas de seguridad o los problemas que se producían en las ciudades en la antigüedad. En este caso se presenta un incendio, como los que solían asolar la ciudad de Roma en época antigua (valga de ejemplo el que asoló la ciudad en época del emperador Nerón), y que tantas veces la devastaron, propiciando nuevas reconstrucciones y edificaciones.



Así pues, podemos ver cómo las ciudades romanas también tenían sus problemas, y obligaron a los romanos a buscar ingeniosas soluciones, como fueron las alcantarillas para evitar las inundaciones y conducir las aguas residuales de las ciudades.



Imagen 6 y 7. Recreación de un asedio con catapultas y de un asalto a una muralla.

Estas dos imágenes nos permitirían tratar los temas relacionados con el ejército romano y sus tácticas, así como los problemas que causaron los bárbaros, sobre todo en los últimos siglos antes de la caída de Roma, como por ejemplo los saqueos que sufrió la propia Roma a manos de distintos pueblos bárbaros. También, como no puede faltar, cómo Roma capturó y conquistó imponentes ciudades a lo largo de su historia.

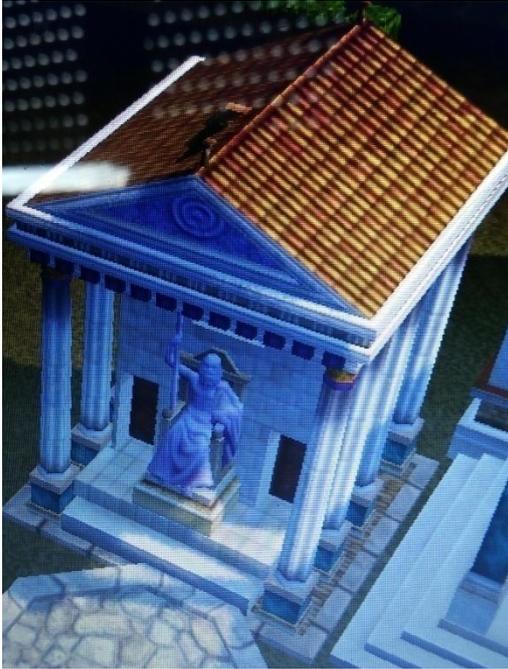


Imagen 8. Recreación de un templo de Júpiter.

Esta imagen nos presenta un templo romano con alguna licencia artística como es el hecho que se representa la estatua del dios fuera del mismo, cuando siempre se encontraba en el interior. Esto es debido a que como en el juego no podemos ver el interior y por lo tanto para que resulte claro a que dios está dedicado el templo esta ha sido representado en el exterior. Por lo demás se asemeja bastante a un templo romano, aunque le faltarían las columnas delanteras. Con imágenes como esta podemos hablar tanto de los elementos de la religión romana, como de la arquitectura empleada para erigir sus templos, la mayoría cuadrangulares sobre un pedestal con escaleras solo en la zona frontal.

Imagen 9. Recreación de una estatua. Con esta imagen presentamos un ejemplo dentro de las multitud de estatuas que se pueden encontrar en este juego (ecuestres, togatas, toracatas, etc.). Estos elementos nos pueden permitir trabajar, además de sobre el arte escultórico romano (tan abundante, variado e importante), sobre su papel como elemento no solo decorativo, sino también como medio propagandístico y de muestra de poder. Además, fijándonos en las formas que se representan podemos observar patrones sociales, como pueden ser la vestimenta o los peinados de moda en determinados momentos dentro de la historia de Roma.



ANEXO VI - Esquema de lo teóricamente expuesto en las clases magistrales.

1. El Origen de Roma.

1.1. Fundación de Roma (753 a.C.), mitos y realidad.

1.2. La localización de Roma, el río Tiber, las siete colinas, y el Lacio.

2. La Evolución Política de Roma y su Expansión Territorial.

2.1. La Monarquía (753-509 a.C.): Los 7 reyes de Roma y sus aportaciones a Roma. "Monarquía electiva". Roma se defiende de las ciudades vecinas y se erige como la ciudad hegemónica en el Lacio.

2.2. La República (509-27 a.C.): Expulsión de los reyes. Los tres pilares políticos de la República: los comicios, el Senado y las magistraturas (*cursus honorum*).

- Comicios: votaban y proponían leyes al Senado, elegían a los magistrados.

- El Senado: inicialmente formado solo por 300 patricios, dirigían realmente el gobierno de Roma.

- Los magistrados: desempeñaban diversas funciones de gobierno, administración y gestión de Roma. (Cónsul, Pretor, Censor, Edil, Cuestor, Tribuno).

2.2.1. La expansión de Roma por Italia (siglo V- 1ª mitad siglo III a.C.). Las Guerras Púnicas (2ª mitad siglo III a.C.) y las primeras conquistas fuera de Italia (Sicialia, Córcega, Cerdeña y el levante de la Península Ibérica), creación del sistema administrativo provincial romano. Siglos II-I a.C. conquista de: Hispania, la Galia y la Cirenaica (Julio César), Grecia y Asia).

- Guerras Civiles: Pompeyo contra César (49-45 a.C.). Marco Antonio contra Augusto (32-30 a.C.).

2.3. El Imperio (27 a.C.-479 d.C.): Augusto el primer Emperador. Pérdida de poder del Senado, el Emperador gobernante supremo (proceso de divinización).

- Diocleciano y la Tetrarquía (284-395). El gobierno de cuatro Emperadores.

- Teodosio y la división entre Oriente y Occidente (395-476). Dos Imperios en Uno.

2.3.1. Las conquistas imperiales: Conquista de Augusto en Hispania, Asia, Egipto y Centro Europa. La máxima extensión del Imperio con Trajano en el año 117. A partir del siglo III pérdidas territoriales paulatinas hasta la caída de Roma.

3. La Sociedad Romana.

3.1. Una Sociedad jerárquica, desigual y esclavista. Las mujeres estaban sometidas a los hombres y carecían de muchos derechos.

- Patricios: clase aristocrática privilegiada, constituían el Senado y ocupaban la mayoría de los altos cargos políticos y militares.
- Plebeyos: eran el pueblo llano, gozaban de ciertos derechos políticos.
- Esclavos: no tenían ningún derecho, eran una posesión más. (Libertos: esclavos liberados que adquieren algunos derechos).
- Luchas entre patricios y plebeyos: se produjeron desde la época de los reyes hasta la Ley Hortensia (287 a.C.). Principales hitos: *Seccessio plebis* (494 a.C.), Ley de las XII Tablas (450 a.C.), Leyes Licinias (367 a.C.), Ley Hortensia.
- Ser ciudadano es ser soldado. Antes de las reformas del ejército del siglo II-I a.C. que lo profesionaliza, todo ciudadano tenía la obligación de servir en el ejército. La Legión Romana y su conformación.

4. La Economía Romana.

4.1. Cuatro son los pilares económicos romanos:

- La agricultura: basada en el trigo, la vid y el olivo (a lo que se suman legumbres y hortalizas variadas). El arado romano y avances técnicos.
- La ganadería: ovejas, cabras, cerdos y vacuno. Menor protagonismo que la agricultura.
- El comercio: Se crean y fortalecen las rutas marítimas por el Mediterráneo, y también las terrestres. Sistema monetario complejo.
- La conquista territorial: aporta botines, nuevos territorios con sus correspondientes riquezas naturales y humanas, nuevos mercados y bases impositivas.

4.2. Los impuestos: existían directos (sobre las propiedades y las personas) e indirectos (sobre el consumo). El sistema fiscal se vuelve más complejo en época Imperial. Además había impuestos especiales.

5. Cultura, Religión y Urbanismo.

5.1. Pintura (se realizaba al fresco, apenas se conservan, se conocen como eran sobre todo a través de sus reproducciones en mosaicos y por lo que nos dicen las fuentes). Restos en Pompeya.

Escultura (muy variada, tanto privada como pública, elemento no solo decorativo sino también político y propagandístico). Estaban policromadas. Augusto de Prima Porta. Relieves de la Columna Trajana.

Arquitectura: Monumental pero utilitaria. Muy diversa, destacan los edificios públicos (el Foro, los acueductos o la Curia), religiosos (los templos o el Panteón de Agripa), lúdicos (teatros, anfiteatros, circos).

Literatura (muy variada y rica): poesía (Horacio, Ovidio, Catulo), teatro (Plauto, Terencio, etc.), ensayos (Séneca, Marco Aurelio, etc.), política (Cicerón, Julio Cesar, etc.), historia (Suetonio, Tito Livio, Salustio, etc.), épica (Virgilio, *La Eneida*), y muchas otras tipologías con autores destacados.

5.2. Politeísmo: inicialmente Roma era politeísta y contaba con multitud de divinidades que recibían culto. Principales dioses: Júpiter, Juno, Minerva, Mercurio, Marte, Quirino, Venus, Neptuno, Vesta y Baco (entre otros).

Cristianismo: es adoptada como religión oficial del Imperio en el año 313 con Constantino y el Edicto de Milán. En los siglos previos había sido fuertemente perseguido, multitud de cristianos habían sido ejecutados o encarcelados. Concilio de Nicea (325).

5.3. El urbanismo: ciudades de plante hipodámica (regular), articuladas en torno a dos grandes vías perpendiculares (*Cardus* y *Decumanus*, de las que salen otras creadas una cuadrícula) al igual que los campamentos militares, y la plaza pública (foro). Todas ellas estaban amuralladas (murallas de prestigio la mayoría). Suministro de agua (pozos, depósitos y acueductos) y alcantarillado. Son ciudades pensadas de forma altamente funcional.