

¿QUÉ VIDEOJUEGOS SE USAN (Y CÓMO) PARA ENSEÑAR GEOGRAFÍA E HISTORIA?



Oceja, Jorge,

<https://orcid.org/0000-0003-2377-9523>. Universidad de Cantabria. jorge.oceja@unican.es

David Abián-Cubillo,

<https://orcid.org/0000-0001-7883-9373>. Universidad de Cantabria.
davidalberto.abian@unican.es

Marina Torres-Trimallez,

<https://orcid.org/0000-0002-3041-0831>. Universidad de Cantabria.
marina.torrestrimallez@kuleuven.be

Palabras clave: videojuegos, geografía, historia, gamificación, aprendizaje basado en juegos

RESUMEN

Diversos proyectos educativos han utilizado los videojuegos para la enseñanza de la geografía y la historia. El presente trabajo identifica la producción científica que ha documentado en lengua inglesa estos proyectos a través de una revisión sistemática de la literatura (SLR). Siguiendo la mayoría de procedimientos de la metodología PRISMA, se identificaron distintos trabajos que fueron filtrados progresivamente a partir de los criterios de inclusión y exclusión establecidos. Los resultados muestran que apenas existen proyectos que aboguen por el diseño de juegos por parte de los estudiantes. Además, dentro de los proyectos que utilizan juegos ya existentes, la utilización sociocultural y dialógica de videojuegos comerciales (COTS), a pesar de los beneficios que reporta la investigación educativa, es minoritaria. En la mayoría de las ocasiones, los proyectos utilizan videojuegos explícitamente educativos que han sido creados de forma intencional para las experiencias documentadas.

1. INTRODUCCIÓN

La investigación ha demostrado que los videojuegos ofrecen posibilidades educativas. Los metaanálisis de Sitzman y Ely (2011) con más de 55 trabajos demostraron que el uso de juegos de simulación puede mejorar la autoeficacia, el contenido declarativo, el conocimiento procedimental, la retención y la capacidad para transferir contenidos. Otros autores han señalado beneficios en el ámbito de las habilidades espaciales o la capacidad de resolver problemas. Además, los videojuegos ofrecen beneficios vinculados a la adquisición de contenidos curriculares en asignaturas como las matemáticas, la literatura o las lenguas extranjeras (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016)

Sin embargo, las posibilidades de la utilización de juegos en el ámbito de la geografía y la historia no han sido estudiadas en profundidad. En particular desconocemos cuánta producción científica ha documentado estos proyectos, qué tipo de juegos y bajo que marcos metodológicos han sido utilizados. Una de nuestras hipótesis de trabajo es que los juegos comerciales (COTS) utilizados bajo perspectivas dialógicas y socioculturales, a pesar de las posibilidades que ofrecen en el ámbito educativo (Gee, 2014), apenas son utilizados.

Por ello, pretendemos dar respuesta a las siguientes preguntas de investigación:

¿Cuántos trabajos han documentado proyectos que utilicen videojuegos en la enseñanza de geografía e historia en secundaria?

¿Qué tipo de juegos (juegos educativos, COTS, etc.) han sido utilizados?

¿Qué metodologías (utilización de juegos educativos, utilización de COTS, diseño de juegos por parte de los estudiantes, etc.) han sido puestas en marcha?

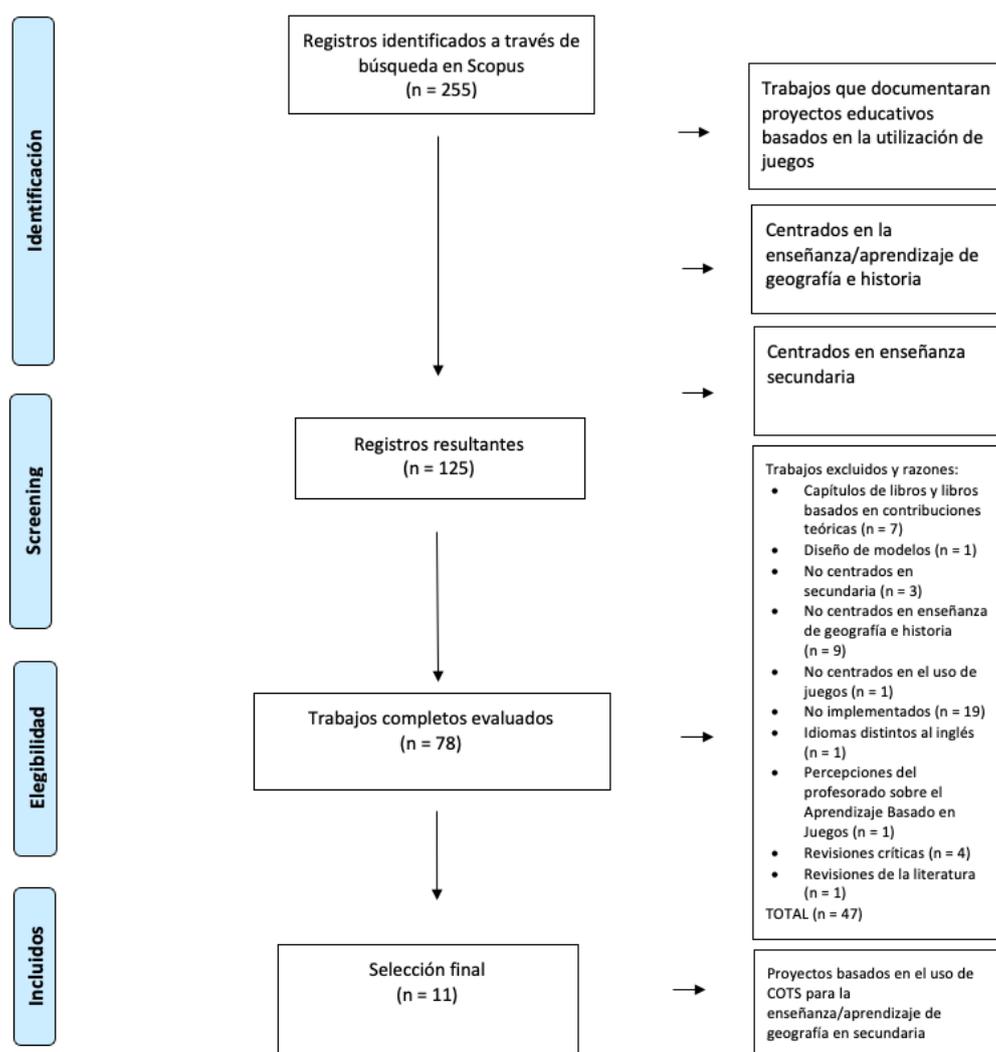
Para responder estas preguntas, se llevó a cabo una revisión sistemática de la literatura.

2. MÉTODO

La revisión se realizó Scopus y el objetivo fue localizar aquellos trabajos en inglés que documentaran experiencias educativas con juegos para la enseñanza de geografía e historia en secundaria. Los operadores utilizados fueron los siguientes:

(TITLE-ABS-KEY (*game*) AND TITLE-ABS-KEY (history) OR TITLE-ABS-KEY (geography) OR TITLE-ABS-KEY ("social studies")) AND (TITLE-ABS-KEY (secondary) OR TITLE-ABS-KEY ("high school")) AND (TITLE-ABS-KEY (teach*) OR TITLE-ABS-KEY (learn*) OR TITLE-ABS-KEY (student*))

Figura 1.
Proceso seguido en la SLR



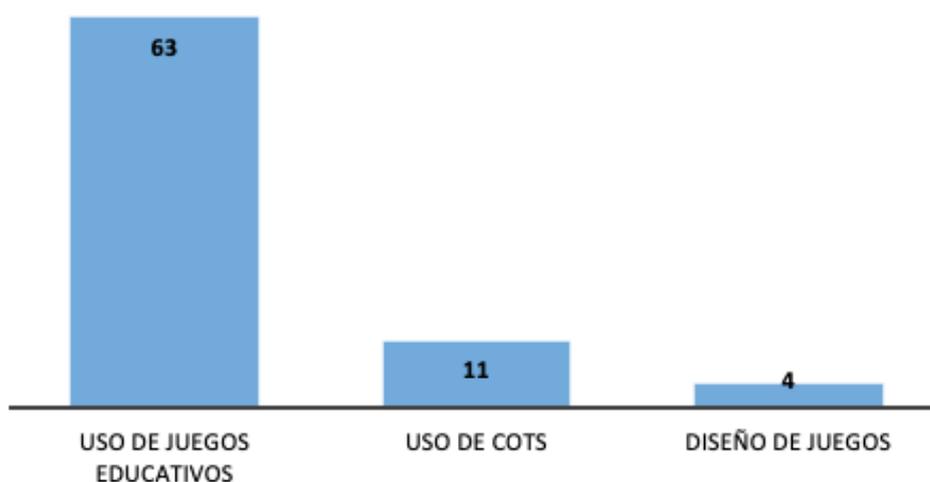
La figura 1 resume el procedimiento seguido incluyendo los distintos criterios de inclusión y exclusión.

3. RESULTADOS

Este proceso nos sirvió para responder a nuestra primera pregunta de investigación al localizar 78 trabajos con proyectos que utilizan videojuegos en la enseñanza de la geografía y/o la historia en secundaria. Éstos aparecen resumidos en el siguiente enlace: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Yf3lellWluWJfkevBSRAJLmY-vw0d2pDPKJhouL3sAY/edit?usp=sharing>

Para dar respuesta a la segunda investigación comprobamos, dentro de estos datos, que sólo 11 proyectos se decantan por la utilización de juegos comerciales (ver el último cuadrado de la Figura 1). En el siguiente enlace pueden verse estos trabajos de forma sintetizada: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1UqWLhPCUIIJcgFt5E4RtJ_ETa2owErucNj-q723Yxpg/edit?usp=sharing

Figura 2.
Proyectos en función de la metodología empleada



En la misma línea, para dar respuesta a la tercera pregunta de investigación comprobamos a partir de los resultados de la revisión que, de los 78 trabajos, 74 muestran proyectos en los cuales se utilizan juegos ya existentes (bien sean juegos comerciales o juegos educativos) y sólo 4 documentan experiencias basadas en el diseño de juegos por parte de los estudiantes.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La presente revisión permitió localizar 78 trabajos académicos con proyectos educativos que usaban videojuegos para la enseñanza de la geografía y/o la historia. Sabemos que existen muchos otros proyectos en esta línea y posiblemente su ausencia en los principales espacios académicos (actas de congresos, revistas científicas, etc.) venga a reflejar, precisamente, la distancia existente entre la investigación educativa y las prácticas de aula.

Resulta sorprendente, en primer lugar, los pocos proyectos que abogan por el diseño de juegos por parte de alumnos a pesar de los beneficios que parece aportar esta metodología (Reng et al., 2013). Más llamativo aún nos parece el reducido número de proyectos que utilizan juegos comerciales en comparación con aquellos que usan

juegos explícitamente educativos. Los juegos comerciales (y en particular los juegos de carácter histórico) han demostrado mejorar la adquisición de contenidos curriculares (Clark et al., 2018) y muchos autores piensan que deberían ser más utilizados al permitir aprendizajes dialógicos alrededor de la experiencia de juego (Gee, 2014). Aunque las variables más importantes, más allá del tipo de juego utilizado, parecen ser el rol del maestro y la calidad de las actividades (Hanghøj, 2018), coincidimos con autores como Egenfeldt-Nielsen (2005) cuando afirman que, frecuentemente, los juegos explícitamente educativos se acercan al eduentretenimiento careciendo de las virtudes (profundidad, jugabilidad, dilemas éticos, etc.) que muchas veces ofrecen los COTS.

5. REFERENCIAS

- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., and Tosca, S. P. (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.
- Gee, J. P. (2014). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Macmillan
- Reng, L., Schoenau-Fog, H., & Kofoed, L. B. (2013). The motivational power of game communities-engaged through game jamming. En G. Yannakakis, E. Aarseth, K. Jørgensen y J. Lester (Eds.). *Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 14-17)
- Sitzmann, T. and Ely, K. (2011). A Meta-Analysis of Self-Regulated Learning in Work-Related Training and Educational Attainment: What We Know and Where We Need to Go, *Psychological Bulletin*, 137(3), pp 421-42.