



## Enseñanza de la historia y compromiso ciudadano a través de los videojuegos Civilization VI y Stardew Valley: cómo seleccionar e integrar los videojuegos en el aula

### Teaching history and civic engagement through video games Civilization VI and Stardew Valley: how to select and integrate videogames in the classroom

Emilio José Delgado-Algarra

Universidad de Huelva (España), emilio.delgado@ddcc.uhu.es

---

#### Resumen

Debido al desarrollo tecnológico y a la expansión del uso de aplicaciones móviles en el entorno cotidiano de los estudiantes, es necesario atender a las posibilidades de los videojuegos en la enseñanza de la historia y de las ciencias sociales. Para ello, se analizan las posibilidades de uso en el aula centrandose la atención en los juegos Civilization VI y Stardew Valley; concluyendo que se observan grandes posibilidades para la enseñanza de la historia y de las ciencias sociales en ambos casos y en relación con contenidos concretos del área, la resolución de problemas, planificación, toma de decisiones, desarrollo de habilidades sociales, atención, motivación y reflexión.

#### Palabras Clave:

Enseñanza de la historia, enseñanza de las ciencias sociales, videojuegos, gamificación, organización política, organización social, economía, compromiso ciudadano

#### Abstract

Due to the technological development and the expansion of the use of mobile applications in the daily environment of the students, it is necessary to attend to the possibilities of videogames in the teaching of history and social sciences. For this, the possibilities in the classroom are analyzed focusing on the games Civilization VI and Stardew Valley; concluding that there are great possibilities for the teaching of history and social sciences in both cases and in relation to specific contents of the area, problem solving, planning, decision making, development of social skills, attention, motivation and reflection.

#### Key words:

Teaching history, Teaching social sciences, videogames, gamification, political organization, social organization, economy, citizen commitment

---

#### 1. Introducción

En los últimos años, se ha producido una expansión del uso de los videojuegos en diferentes espectros de edad. En este sentido, según el informe “*The New Faces of Gaming*” de la

Interactive Software Federation of Europe (ISFE) (2017), y a través de la encuesta GameTrack (ISFE e Ipsos Connect) que ha cubierto los mercados europeos del Reino Unido, Alemania, Francia y España, se confirma

que alrededor de las tres cuartas partes de los jóvenes de entre 6 y 24 años afirman haber jugado videojuegos. Igualmente, y siguiendo con el mismo informe, la popularización del uso de smartphones y tablets ha contribuido a ampliar en los últimos años el espectro de edad de los jugadores. De este modo, los usuarios de 6 a 64 años se consideran a sí mismos como jugadores (gamers) y han pasado de un 8% en 2012 a un 16% en 2016.

Resulta necesario tener en cuenta que los videojuegos pueden mostrar problemas y preocupaciones sociales relevantes y pueden abordar el desarrollo lúdico de representaciones históricas atractivas para el presente con proyección futura gracias a las simulaciones; estableciendo 5 categorías relacionadas con la enseñanza de las ciencias sociales (Cuenca y Martín Cáceres, 2010): juegos de naturaleza económica, juegos de naturaleza social, juegos de naturaleza geográfica, juegos de naturaleza artística y juegos de naturaleza histórica. Continuando con los mencionados autores, algunos de los contenidos de ciencias sociales que se pueden trabajar con los videojuegos están relacionados con guerra y conflictos, gestión urbanística y del territorio, democracia y ciudadanía, economía y comercio, y medio ambiente.

El desarrollo tecnológico está permitiendo que se amplíe la inmersión en las experiencias jugables y las posibilidades didácticas de los videojuegos con el apoyo de diferentes periféricos y aplicaciones. Ejemplo de ello lo

tenemos en la realidad aumentada, una tecnología que, como indican Cabero, Leiva, Moreno, Barroso y López Meneses (2017), es una tendencia tecnosocial emergente que ha demostrado su eficacia práctica en contextos formativos tanto universitarios como no universitarios.

En líneas generales, dado el desarrollo tecnológico [realidad aumentada, realidad virtual, impresoras 3D, aplicaciones móviles, plataformas digitales, etc.] y el interés creciente de los estudiantes por los videojuegos, numerosos investigadores educativos han puesto de manifiesto tanto las ventajas de la gamificación como la de la inclusión responsable de los videojuegos en contextos educativos. En este sentido, en relación con la gamificación, Rivero destaca que:

*busca estimular la participación y la implicación en una actividad a través del estímulo derivado del reto vinculado a la obtención de logros y a la satisfacción relacionada con la recepción de recompensas a lo largo de juego. Por este motivo se ha incorporado progresivamente a las aulas, tratando de estimular el aprendizaje. La dinámica funcionara mejor cuando permita establecer una progresión de manera que cada vez que se supere un reto se plantee uno nuevo. La progresión de retos y el establecimiento del sistema de incentivos constante constituyen dos dificultades importantes para el diseño de actividades gamificadas en el aula (2017: 5).*

Algunos videojuegos sin finalidad explícitamente educativa pueden utilizarse como recurso para la enseñanza de las ciencias sociales y de la historia diferentes etapas educativas. Así pues, por ejemplo, juegos como Libertus nos ayudan a comprender el mundo romano (Jiménez-Palacios y Cuenca, 2017), sagas como SimCity permiten trabajar de manera integrada contenidos de ciencias sociales, experimentales y matemáticas (Delgado-Algarra, Montes-Navarro y Lorca-Marín, 2018) y juegos como This War of Mine, nos permite trabajar la concienciación en torno a cuestiones vinculadas con la memoria (Delgado-Algarra, 2014). Las ventajas del uso de los videojuegos en la enseñanza han quedado reflejadas en experiencias de aula por autores como Lorca-Marín y Vázquez-Bernal (2012). La gamificación responde a un proceso de puesta en marcha de procedimientos lúdicos en ambientes educativos (Ayen, 2017). Revisando diferentes aportaciones, Martínez-Navarro (2017), recopila los beneficios que, en sentido amplio, tienen los juegos en el aprendizaje:

- Apoyo al proceso de interiorización de conocimientos multidisciplinares.
  - Comprensión de formas de pensar diferentes a las de nuestro entorno.
  - Mejora de las habilidades para resolver problemas.
  - Mejora de la planificación estratégica.
  - Favorece la toma de decisiones.
  - Desarrolla habilidades sociales, experimentado con varias identidades y experiencias.
  - Mejora la atención y la concentración.
  - Aumenta la motivación.
  - Favorece el pensamiento crítico.
- En cuanto a la introducción de videojuegos en el aula como recurso didáctico, algunas estrategias generales son (Heick, 2018):
- **Jugarlos en la escuela:** La selección del juego, preferentemente, se decide entre el profesor y los alumnos, justificando el porqué de la elección.
  - **Que los estudiantes los jueguen en casa:** rechazar el uso de videojuegos supone una total desconexión con el entorno de los estudiantes que, en su mayoría, están habituados al uso de juegos o al consumo de aplicaciones móviles.
  - **Verlos jugar:** relacionada con la propuesta anterior, puesto que no todos los estudiantes tienen acceso a videojuegos fuera del aula o no tienen equipos adaptados para ello, se puede plantear la posibilidad de que el gameplay grabado se edite y se suba a Youtube adaptando la privacidad.
  - **Analizar:** existe la posibilidad de buscar información sobre los juegos, sus desarrolladores, su desarrollo o sus tendencias; pudiendo analizar revisiones de video, texto, post en redes sociales, arte relacionado o movimientos vinculados a los juegos.



- **Reimaginar:** a modo de novela, cómic, corto, etc. qué cambiarían del juego, justificar el porqué de los cambios, evaluar el impacto de esos cambios y cómo beneficiarían al aprendizaje de contenidos concretos de ciencias sociales, geografía, historia y educación ciudadana.
- **Planificar:** planificar videojuegos requiere un esfuerzo y tiempo considerable, en este caso, el planteamiento integrado con otras áreas sería recomendable.
- **Crear:** existe la posibilidad de que el alumnado cree sus videojuegos desde cero, con programas como Scratch, o de que pueda crear sus entornos y partidas de juego, con, por ejemplo, Minecraft edu.
- **Enfrentar problemas sociales relevantes:** problemas como, por ejemplo, el terrorismo (September the 12th), las consecuencias civiles de la guerra (This War of Mine), la gestión de recursos (SimCity Edu) o la comprensión de las motivaciones que determinan la toma de decisiones en estrategias político-militares (Nobunaga Ambition, Age of Empires, Civilization, etc.) se tratan en algunos videojuegos, pudiendo tener un impacto positivo en el desarrollo del compromiso social y ciudadano y en el enriquecimiento de la conciencia crítica.

Tomando como referencia los beneficios antes planteados y con el apoyo de estrategias de implementación en la enseñanza de las ciencias

sociales, geografía e historia se hace una revisión de las posibilidades que los juegos Civilization VI y Stardew Valley pueden tener en la enseñanza de asignaturas del área.

## 2. Metodología

En base a un paradigma interpretativo y a una metodología cualitativa, se diseña una propuesta de análisis de fuente (Buendía, Colás y Hernández, 1998). El registro se lleva a cabo durante la acción jugable, utilizando una rejilla de recogida de información para la revisión de los videojuegos Civilization VI y Stardew Valley, cuyo diseño se ha basado en la recopilación realizada por Martínez-Navarro (2017):

Beneficios	Código
Apoyo al proceso de interiorización de conocimientos multidisciplinares.	[Conocimiento]
Comprensión de formas de pensar diferentes a las de nuestro entorno.	[Posicionamiento]
Mejora de las habilidades para resolver problemas.	[Resolución]
Mejora de la planificación estratégica.	[Planificación]
Favorece la toma de decisiones.	[Decisión]
Desarrolla habilidades sociales, experimentado con varias identidades y experiencias.	[Social]
Mejora la atención y la concentración.	[Atención]
Aumenta la motivación.	[Motivación]
Favorece el pensamiento crítico.	[Reflexión]

Tabla 1. Bloques de análisis de juegos en base a sus beneficios como recurso didáctico

La rejilla de observación que se usará para el análisis de ambos juegos puede ser extrapolable al análisis de otros juegos con la finalidad de que, en caso de duda, el docente pueda decidir si un juego resulta adecuado o no como recurso didáctico para el aprendizaje de temáticas determinadas. Para completar los resultados, y en término de discusión y conclusiones, las informaciones y resultados se contrastarán con las categorías (economía, sociedad, geografía, arte e historia) y la propuesta de análisis de contenidos (guerra y conflictos, gestión urbanística y del territorio, democracia y ciudadanía, economía y comercio, y medio ambiente) planteada por Cuenca y Martín-Cáceres (2010) y a la que se hizo referencia en el marco teórico.

### 3. Resultados y análisis

En líneas generales, estamos ante un trabajo de revisión de los videojuegos Civilization VI y Stardew Valley, dos juegos que no tienen una finalidad explícitamente educativa, pero que, como se verá a continuación, tienen un gran potencial como recurso para el aprendizaje de la historia. Civilization VI es un juego de estrategia por turnos donde se pueden levantar y gestionar diferentes civilizaciones. En él se incluye el desarrollo de ciudades y se plantean cuestiones como el papel de la religión, la investigación en tecnología, el comercio o las políticas económicas, diplomáticas y militares. Stardew Valley, por su parte, nos plantea cuestiones

como la sociedad rural, el trabajo en comunidad y la concienciación social; pudiendo optar por apoyar la economía local en una experiencia respetuosa con la naturaleza o trabajar para el hipermercado, convirtiendo la cooperativa local en un almacén de este.

#### [Conocimiento]

Civilization VI plantea del desarrollo de civilizaciones reales con personajes históricos relevantes. Incluye cuestiones como investigación tecnológica, influencia de la religión, relaciones políticas, diplomáticas, militares y económicas. Permite trabajar el tiempo histórico desde una perspectiva holística.

Stardew Valley, sin embargo, plantea dos formas de jugar determinantes en lo económico, y relacionadas con la decisión de apoyar al comercio local trabajando con la comunidad rural o la decisión de apoyar a un hipermercado que, conseguiría mejoras para el pueblo, pero que afectaría negativamente a la economía tradicional. Permite trabajar la gestión de recursos desde dos perspectivas que pueden ser comparadas en el aula.

#### [Posicionamiento]

Tanto Civilization VI como Stardew Valley permiten comprender diferentes motivaciones y diferentes puntos de vista, pudiendo servir de punto de partida para plantear debates sobre problemáticas socioambientales relevantes en el aula.



**[Resolución]**

En ambos casos, se expone al jugador a problemas que, en muchos casos, son consecuencia de su toma de decisiones. El alumno debe hacer un uso responsable de las herramientas y medios que tiene a su disposición en el juego para solucionar los problemas que van surgiendo.

**[Planificación]**

Muy relacionado con lo anterior, en ambos casos, atender a los problemas requiere planificación previa, evaluar pros y contras de nuestras decisiones y asumir las consecuencias.

**[Decisión]**

En Civilization VI, se toman decisiones en múltiples apartados, siendo especialmente relevantes las relacionadas con investigación tecnológica, influencia de la religión, relaciones políticas, diplomáticas, militares y económica, además de otras muchas variables. Stardew Valley se centra más en la toma de decisiones en cuanto a la economía y la gestión de los recursos naturales.

**[Social]**

En ambos casos, se plantean situaciones en las que las relaciones sociales y las decisiones que se tomen al respecto tienen una influencia decisiva, ya sea en el devenir histórico, en el primer caso, ya sea en el desarrollo local, en el segundo.

**[Atención]**

Las decisiones y sus consecuencias, cuando estas son negativas, invitan al alumnado a atender a diferentes variables que se obviaron previamente, a planificar y a tomar consciencia de las consecuencias.

**[Motivación]**

Conectado con la superación de los problemas que van surgiendo y la observación de los resultados obtenidos a medida que se van tomando mejores decisiones.

**[Reflexión]**

En ambos casos, la integración de diferentes variables y la toma de decisiones generan consecuencias que pueden ser analizadas dentro del aula, ya sea a través de juego en el aula o mediante la grabación y observación de partidas. El hecho de poder ver la evolución de las respectivas civilizaciones o de la comunidad rural, respectivamente, facilita el análisis significativo la causalidad y una comprensión más profunda del papel de las diferentes variables planteadas en el juego de cara a extrapolarlas a la realidad de cara a la enseñanza de la historia y de las ciencias sociales.

**5. Conclusiones**

Aunque la gamificación no es un concepto novedoso; en la línea de Cabero et al (2017), consideramos que el desarrollo tecnológico y el

reconocimiento de sus posibilidades educativas han extendido las posibilidades de manera realmente novedosa contribuyendo significativamente a la educación en general y a la enseñanza de las ciencias sociales en particular. El desarrollo de las tecnologías y la expansión del uso de tablets y móviles en el contexto cotidiano de los estudiantes deben ser tenidos en cuenta. Podría considerarse que atender a esta realidad del estudiante, más allá de fomentar la motivación y contribuir a la comprensión de los contenidos de ciencias sociales, sirve como orientación para un uso responsable y crítico de los mismos, aprovechando sus posibilidades educativas. Además, en base a lo que indican Ayén (2017) y Rivero (2017), la sucesión de retos a superar que se plantean en los juegos (y, por extensión, en los videojuegos) busca potenciar la participación y la implicación en las tareas propuestas, aspectos que consideramos especialmente relevantes para la enseñanza de las ciencias sociales, la geografía y la historia; un área donde se precisa de un compromiso con las problemáticas socioambientales relevantes.

Según el análisis de los juegos Civilization VI y Stardew Valley, se observan grandes posibilidades para la enseñanza de la historia y de las ciencias sociales, atendiendo a contenidos concretos del área, a la resolución de problemas, planificación, toma de decisiones, desarrollo de habilidades sociales, atención, motivación y reflexión.

Tomando como referencia la propuesta de análisis de Cuenca y Martín Cáceres (2010) podemos añadir que Civilization VI permitiría trabajar aspectos vinculados con las diferentes categorías planteadas, siendo la más predominante la de la historia, y recogería contenidos vinculados con guerra y conflictos, gestión urbanística y del territorio, democracia y ciudadanía, y economía y comercio; mientras que en el caso de Stardew Valley predominarían, en este orden, las categorías de economía y sociedad, incluyendo contenidos relacionados especialmente con democracia y ciudadanía, economía y comercio, y medio ambiente.

Igualmente, se rejilla de observación es lo suficientemente abierta como para que el docente pueda seleccionar juegos de cara a un diseño flexible de sus propias actividades. Aún existen debates sobre los beneficios y perjuicios del uso de los videojuegos; sin embargo, ignorar el contexto del estudiante o condenar taxativamente el uso de los videojuegos difícilmente va a contribuir al uso responsable de los mismos.

## 6. Referencias bibliográficas

- Ayén, F. (2017). ¿Qué es la gamificación?. Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, 86, 7-15.
- Cabero, J., Leiva, J. J., Moreno, N. M., Barroso, J. y López Meneses, E. (2017). *Realidad aumentada y educación. Innovación en contextos formativos*. Barcelona: Octaedro.

- Cuenca, J.M., Martín Cáceres, M. (2010). Virtual games in social science education. *Computers & Education*, 55 (3), 1336-1345.
- Delgado-Algarra, E. J., Mengual, S., López Meneses, E. & Vázquez-Cano, E. (2015). La justicia evaluativa en la valoración de proyectos grupales: propuesta y aplicación en el Grado de Educación Primaria. *Pulso: Revista de Educación*, 38, 163-177
- Delgado-Algarra, E.J., Montes-Navarro, M.A, y Lorca-Marín, A.A. (2018). La integración de las didácticas específicas a través de los videojuegos: revisión de contenidos escolares en SimCity. *Cive2018, VI Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, 12-14 de septiembre de 2018.
- Delgado-Algarra, E.J. (2014). Memoria histórica y concienciación cívica a través del videojuego “This War of Mine”. *Clio: History and History Teaching*, 40.
- Heick, T. (2018). Exactly How To Teach With Video Games In The Classroom. *Teachthought*. Recuperado de <https://goo.gl/22tn1q>
- ISFE (2017). *The New Faces of Gaming*. Recuperado de <https://goo.gl/zuYvgE>
- Jiménez-Palacios, R. y Cuenca, J. M. (2017). Libertus. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 86, 41-44
- Lorca Marín, A. A y Vázquez-Bernal, R. S. (2012). Los videojuegos para el profesorado en formación inicial de educación Infantil en la enseñanza de las Ciencias de la Naturaleza. *XXV Encuentros de Didáctica de las Ciencias Experimentales*, 781-788.
- Martínez-Navarro, G. (2017). Tenologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*, 83, 252-277.
- Rivero, P. (2017). Procesos de gamificación en el aula de ciencias sociales. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 86, 4-6.

