



**Universidad**  
Zaragoza

## Trabajo Fin de Máster

El videojuego como herramienta para la enseñanza de la  
Historia en el aula: El caso de la saga Europa Universalis

The video game as a tool for teaching History in the  
classroom: The case of the Europa Universalis saga

Autor

**Alexis J. Júlvez Monjón**

Director

**Sergio Sánchez Martínez**

Facultad de Educación

Máster en Profesorado de Secundaria

2019/2020

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>2. CONTEXTUALIZACIÓN.....</b>	<b>4</b>
<b>3.LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA Y SUS VENTAJAS E INCONVENIENTES COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.....</b>	<b>5</b>
<b>4. LA SAGA EUROPA UNIVERSALIS.....</b>	<b>12</b>
<b>4.1. Experiencias didácticas en el aula con el uso de videojuegos.....</b>	<b>13</b>
<b>5.CONCLUSIONES.....</b>	<b>19</b>
<b>6. ANEXOS.....</b>	<b>21</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>22</b>

## 1.INTRODUCCIÓN

El videojuego es un elemento que desde hace tres décadas acompaña a los más jóvenes en su vida diaria y emplean gran parte de su tiempo en ellos. En 2019 la industria del videojuego en España facturó 1.479 millones de euros, consolidando a nuestro país como uno de los 10 principales mercados mundiales del sector. Esto ha llevado a que la Vicepresidenta Tercera Nadia Calviño haya resaltado la importancia del videojuego, considerándolo como “un sector prioritario de la economía digital, dado su carácter creativo e intensivo en conocimiento y tecnología” (AEVI, 2020)<sup>1</sup>. En la actualidad existen numerosos tipos de videojuegos y, según Euronics<sup>2</sup>, se pueden clasificar así:

- Acción: Generalmente son juegos de lucha y peleas basados en la repetición
- Arcade: En esta categoría se incluyen los juegos de plataformas, de aventuras y laberintos. Imponen un ritmo rápido y requieren tiempos de reacción mínimos.
- Deportivos: Fútbol, baloncesto, tenis etc. Se recrean deportes y competiciones deportivas.
- Estrategia: Son videojuegos en los que el jugador adquiere una identidad determinada y debe aprender a concentrarse, a administrar recursos y definir estrategias. En esta categoría se pueden incluir juegos de aventuras, de guerra y de rol.
- Simulación: aviones, simuladores de una situación o instrumentales... Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos, situaciones y asumir el mando.
- Juegos de mesa: Son juegos basados en preguntas y respuestas en los que se requiere habilidad. La tecnología digital sustituye al material tradicional del juego.

Desde el ámbito docente no se puede ignorar esta realidad y menos cuando nadie discute el valor educativo de los juegos (Gros, 2000). En una sociedad en la que los nuevos medios audiovisuales bombardean de información a los estudiantes, las actividades de aprendizaje tradicionales les parecen lentas y poco interesantes, por esta razón Francisco Ayén aboga por actualizar la metodología de aprendizaje mediante la inclusión de los videojuegos de corte histórico por las ventajas que ofrecen; la motivación que puede generar en el alumnado y la posibilidad de realizar la actividad fuera del aula sin restar

---

<sup>1</sup> Asociación Española de Videojuegos

<sup>2</sup> <https://www.euronics.es/blog/que-tipos-de-videojuegos-existen-clasificacion-y-diferencias/>

tiempo para la programación oficial (Ayén Sánchez, 2010). El objetivo de este trabajo es destacar el valor del videojuego de estrategia como un instrumento para la enseñanza de la historia en el aula teniendo en cuenta las ventajas e inconvenientes que puede tener el hecho de realizar actividades con videojuegos.

Dentro de los videojuegos de estrategia histórica se encuentra la saga Europa Universalis, compuesta por cuatro juegos desarrollados por la compañía sueca Paradox Interactive<sup>3</sup>. Hemos elegido esta saga como tema central de este trabajo debido a que este tipo de juegos, sobre todo la última entrega de la saga (Europa Universalis IV), dado que este último tiene un gran potencial para el aprendizaje de la Historia y para potenciar algunas ideas clave de la enseñanza de las Ciencias Sociales, como el espacio y el tiempo histórico, la casualidad histórica, la empatía histórica o la historia contrafactual (Manel Moll, 2015).

## **2.CONTEXTUALIZACIÓN**

Una de las principales dificultades en la enseñanza clásica de la Historia, se presenta en el momento de la adquisición del conocimiento. El alumnado tiende a recopilar datos y conceptos de forma inconexa que le impiden crear una visión de contexto de los procesos históricos ya que se considera que para aprender historia hay que memorizar. De este modo, el alumno concibe la historia como “una materia que no necesita ser comprendida sino memorizada”<sup>4</sup>.(Prats, 2001).

Joaquín Prats establece dos tipos de dificultades en el aprendizaje de la Historia. En primer lugar, se encuentran las dificultades contextuales que vienen provocadas por la visión social de la historia, su utilización política y el peso de la tradición y formación del profesorado. El saber histórico se identifica frecuentemente con el conocimiento del pasado y de ahí su fuerte asociación con la memorización de datos históricos. Por su parte los políticos se han apropiado de la historia para justificar sus ideas y, por último, el profesorado mantiene un enseñanza enunciativa, poco activa y cerrada en la que el libro de texto tiene excesivo protagonismo. En consecuencia, los docentes convierten la historia en una mera narración de relatos, lo cual pone en cuestión el hecho de que la historia sea una materia científica (Valverde, 2010). En segundo lugar, están las dificultades epistemológicas de la Historia como ciencia social. El alumno de Secundaria

---

<sup>3</sup> <https://www.paradoxplaza.com/>

<sup>4</sup> Socialmente se acepta el hecho de que saber historia sirve para conocer datos y efemérides.

tiene dificultades a la hora de aprender conceptos históricos ya que por un lado algunos términos del lenguaje cotidiano pueden adquirir diferentes significados al convertirse en un concepto histórico y, por otro lado, deben aprender a usar el lenguaje del historiador (Valverde, 2010).

En la actualidad, dentro del ámbito educativo se está fomentando el uso de nuevas metodologías de aprendizaje. Entre estas destaca la metodología basada en el juego, dado que se concibe el juego como una forma natural de aprendizaje para los seres humanos. A modo de precedente se puede destacar la obra “Homo ludens” del historiador holandés Johan Huizinga, donde destaca el valor del juego en la vida de los seres humanos, considerándolo como la génesis de la cultura. La publicación de esta obra supuso un punto de partida en los estudios sobre los juegos que continuaron, gracias a otros trabajos importantísimos llegados del mundo de la filosofía y la sociología entre los que se encuentra el de Roger Caillois *Los juegos y los hombres*, publicada en 1958 (Molina de Dios, Morey, Manera, López Nadal y Seguí, 2018). La conclusión a la que se llegó en todas estas investigaciones es los juegos tienen un potencial educativo importante (Gros, 2000).

Además, hay que tener en cuenta que a día de hoy contamos con numerosos recursos digitales, las denominadas Tecnologías de la Información y la Comunicación o TIC, cuya aplicación en el ámbito escolar ha generado cambios dentro del aula, ahora es más común encontrar clases equipadas con ordenadores, mesas tecnológicas y elementos digitales surgidos en los últimos años fruto de la evolución (Jiménez-Palacios, Cuenca López, 2015). Fruto de la combinación entre tecnología digital y educación aparecieron las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento o TAC, que posibilitarán el aprendizaje en red, de manera colaborativa con el apoyo y gracias a la ayuda de las TIC (Muñoz, 2008).

Es en este contexto en el que surgen los videojuegos como un instrumento de aprendizaje. A su vez se mantiene un viejo dilema entre quienes defienden la utilización de los videojuegos y otras tecnologías como un nuevo instrumento al servicio de la educación y quienes solamente ven en ellos peligros y amenazas para los menores (Etxebarría, 2008); otro factor a tener en cuenta es que los videojuegos han sido denostados por los medios de comunicación por su carácter lúdico y eso ha convertido en un reto el hecho de introducirlos en el aula (Revuelta y Guerra, 2012).

Ya en 1989 F. Ballenilla defendía el uso de los juegos de simulación como herramienta didáctica (Ballenilla, 1989) sin embargo, los máximos exponentes en la utilización de los videojuegos en el aula son José María Cuenca López (Cuenca López, 2006) y Begoña Gros (Gros, 2000, 2002 y 2008) ya que siempre se ha posicionado a favor de utilizar los videojuegos en el aula por las posibilidades que ofrecen en la labor educativa. Algunas de las ventajas que ofrecen los videojuegos son la tenencia de unos parámetros estandarizados que nos permiten conocer la evolución del alumno dentro del juego: puntuaciones, consecución de objetivos, metas..., aumentan la motivación y reducen el estrés, provocan una inmersión total por parte del alumno, lo que reduce considerablemente las posibilidades de distracción y ayudan a que los alumnos experimenten sin riesgo, potenciando su creatividad (Gherab y Luna, 2018)

Desde la neurociencia también se justifica el uso de los videojuegos en el aula debido a que las sucesivas investigaciones han dado como resultado que el sistema de recompensa del cerebro sólo funciona frente a estímulos inesperados, que no son predecibles. Dentro del diseño de videojuegos, la creación de recompensas es uno de los aspectos fundamentales de la jugabilidad y que sea inmersivo (Jaramillo Castro y Castellón Aguayo, 2012), de este modo permiten el aprendizaje por descubrimiento, lo que libera dopamina en el cerebro y consolida la memoria relacional, siendo los sujetos más propensos a recordar y entender los nuevos aprendizajes por el hecho de haberlos conseguido por sí mismos (Sánchez i Peris y Ros Ros, 2017).

Es necesario tener en cuenta también el atractivo que tienen los videojuegos para los niños y, sobre todo, los adolescentes. Frente a la escuela, los videojuegos llevan implícitos una serie de elementos que predisponen a los niños y adolescentes a jugarlos: su carácter lúdico, la existencia de retos a superar y objetivos a lograr, el hecho de competir con otros compañeros, la existencia de incentivos que hacen que los niños sigan jugando, acrecienta su autoestima, el jugador puede marcarse su propio ritmo y proyectar sus fantasías e ilusiones sobre el videojuego. Jugar a videojuegos forma parte del tiempo de ocio, por lo tanto, es algo que se realiza de forma voluntaria y que requiere una cierta predisposición a ello. No ocurre lo mismo en la escuela ya que su asistencia es obligatoria, por lo que es percibida por los niños como un elemento rutinario y aburrido. (Pindado, 2005)

### **3. LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA Y SUS VENTAJAS E INCONVENIENTES COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA**

Los estudios que desarrollan videojuegos utilizan la Historia como inspiración, o como elementos estéticos originales que puedan atraer a los compradores, pero en general hay que reconocer que los desarrolladores no suelen vender los juegos como elementos didácticos. Algo que no quita para que algunos puedan ser utilizados como herramientas en el aula (Molina de Dios, Morey, Manera, López Nadal y Seguí (eds. Lit.), 2018). en momentos o períodos históricos muy determinados donde se desarrollan simulaciones de los procesos históricos, lo que hace que sean muy atractivos tanto para docentes como para los alumnos.

Los videojuegos de simulación de carácter histórico son los juegos más comunes en relación a la tipología aquí propuesta, siendo también de los más vendidos dentro del difícil mercado informático en general. Estos juegos se centran en un periodo histórico determinado o en varios de ellos, pudiéndose desarrollar en ocasiones una simulación del proceso de evolución histórica, componente que los hace mucho más complejos (Cuenca López, 2006).

Asimismo, los elementos patrimoniales, fundamentalmente de corte monumental, son los que proporcionan el marco histórico y fundamentan las claves para identificar y diferenciar los diferentes periodos históricos en los que se puedan situar los jugadores. Los jugadores toman el rol de un gobernante que debe dirigir una civilización o el de un investigador que tiene que resolver un enigma en un determinado momento histórico. Para ello, el alumno debería utilizar e interpretar diferentes recursos e instrumentos (mapas, imágenes, gráficos, líneas temporales...) que se convertirán en fundamentales para superar el juego (Cuenca López, 2006; Gherab y Luna, 2018).

Son precisamente los juegos de estrategia los que, en palabras de Antonio José Rodríguez Hernández, José Antonio Vígara Zafra y Jesús López Díaz, mayor potencialidad tienen para la historia al mostrarnos una imagen global del pasado en la que se debe representar la sociedad, la economía o lo político, algo que puede hacernos reflexionar sobre la estructuración de procesos históricos complejos, su desarrollo y evolución en un marco temporal amplio (Molina de Dios et al. 2018: 677).

En este tipo de juegos la mecánica es similar: tener el control de un reino o un Estado para tomar decisiones que repercutirán sobremanera en el desarrollo del juego, por esta razón, desde el ámbito docente se está fomentando cada vez más el uso de esta herramienta a fin de promover nuevas experiencias de aprendizaje para los estudiantes, en las que tenga un rol activo y reflexivo en la producción de conocimientos históricos, a través de un método de aprendizaje inmersivo y de pensamiento situado; el aprendizaje colaborativo gracias a la formación de equipos, la resolución de problemas, realizar un análisis crítico de los diferentes procesos históricos y romper con la concepción lineal de las formas tradicionales de la enseñanza de la Historia así como también el uso de fuentes adecuadas para llevar a cabo ese análisis (Irigaray y Luna, 2014).

Otro aspecto a destacar es que algunos juegos como *Age of Empires I y II* y *Rise of Nations* cuentan con un editor de escenarios y campañas, lo cual da la posibilidad de crear escenarios reales eligiendo la ubicación de los elementos físicos que aparecen en el mapa, además de los cambios geográficos, podemos incluir textos explicativos, añadir varios tipos de sucesos, etc. Esto le da la posibilidad al docente de diseñar escenarios o campañas donde intercalar los conceptos y procesos históricos que se están tratando en clase (Ayén Sánchez, 2010).

Dentro de los juegos de estrategia hay que destacar los de gestión global como la saga *Europa Universalis*, ya que para Francisco Ayén son los más completos debido a que cuentan con muchas variables y el tiempo de aprendizaje puede ser muy largo, la ventaja es que su fidelidad histórica es también muy alta. (Ayén Sánchez, 2010). Kurt Squire demostró a través de los comentarios de sus alumnos utilizando el videojuego *Civilization 3*, cómo los videojuegos históricos de estrategia podían ser utilizados para el aprendizaje de conceptos históricos sustantivos o de primer orden, y cómo podían convertirse en un estímulo del interés de los alumnos por la Historia. (Mugueta, 2018).

Cabe destacar también el hecho de que los videojuegos pueden ser de utilidad para la comprensión de los conceptos geográficos y para demostrarlo, los docentes de la Universidad de Murcia María Isabel Vera Muñoz y Manuel-R. Cabeza Garrote llevaron a cabo una experiencia con el videojuego *Caesar III* y se ha podido constatar un aumento de la motivación para el aprendizaje significativo. el planteamiento holístico del videojuego favorece el proceso de aprendizaje geográfico porque el alumno consigue tres clases de objetivos. El primero de ellos está relacionado con el conocimiento y la comprensión de conceptos sobre Geografía Física (suelos cultivados y sin cultivar,



bosques, ríos, fuentes, pozos, puertos, etc.), sobre Geografía Humana cuando se trata de demografía (colonos, campesinos, pescadores, hambre, asentamientos, et.), economía (granjas, minas, serrería, mercado, granero, almacén, denario, etc), cultura y sociedad (colegio, academia, biblioteca, templo, teatro, anfiteatro, hipódromo, etc.), Urbana (foro, vía, calzada, puente, acueducto, casa, villa, palacio, depósito, etc.), política (senado, gobernador, cónsul, prefectura, etc.), y salud (médico, hospital, baños, barbería, etc.) El segundo de ellos consiste en el desarrollo de habilidades y procedimientos que ayuden a comprender la existencia de interacciones entre los diferentes sistemas, (económico, demográfico o cultural) y la influencia de estos mismos sistemas en las condiciones naturales de un lugar, en las actividades humanas y en la existencia de grupos humanos con diferentes niveles de progreso (Vera y Cabeza, 2008).

Desde que los videojuegos vieron la luz hace algunas décadas, han sido un objeto de importante desconfianza entre amplios sectores de la sociedad, lo que ha dado lugar a la formación de unos prejuicios negativos para tratar de desacreditar a los videojuegos (fomento de conductas violentas, agresividad, adicción, etc.) que todavía perduran en la actualidad. Estos prejuicios han dado lugar a casos de oposición extrema a los videojuegos como el del cirujano estadounidense C. Everett Koop<sup>5</sup>, el cual afirmó, sin ningún tipo de evidencia científica que respaldase su postura, que los videojuegos producían “aberraciones en la conducta de los niños” convirtiéndolos en “adictos en cuerpo y alma” (Estallo, 1994; 182) o el del dictador filipino Ferdinand Marcos, que en noviembre de 1981 decretó la prohibición de las máquinas de videojuegos bajo el pretexto de que supondrían la destrucción de la sociedad filipina (Íbid; 182). En este apartado se pondrá de manifiesto algunos de los aspectos negativos asociados a los videojuegos y las conclusiones a las que han llegado algunos expertos después de realizar una investigación sobre esta cuestión.

En primer lugar, hay que poner de manifiesto una de las críticas más habituales como es la que afirma que el videojuego fomenta el aislamiento del jugador (Tejeiro, 2002; 233), sin embargo, las investigaciones han demostrado que el uso de los videojuegos por los adolescentes no tiene ningún efecto sobre su integración social y, además, el hecho de

---

<sup>5</sup> En una conferencia en la Universidad de Pittsburg celebrada el 10 de noviembre de 1982 este cirujano, que ocupaba el puesto de Cirujano General de los Estados Unidos, dijo que “Los videojuegos son una de las tres principales causas de violencia familiar, junto con la televisión y los problemas económicos” (Citado en Tejeiro, R; Palomera, M. y Gómez, J. L., 2003; 236)

jugar con videojuegos es una actividad grupal entre grupos de iguales (Tejeiro, 2002; 238).

Otra de las afirmaciones más aceptadas a nivel social con respecto al tema de los videojuegos es que tienen un gran potencial adictivo que puede ocasionar desórdenes en la vida diaria de los jugadores (Lancheros, Amaya y Baquero, 2014; 2). Sin embargo, las tres autoras han podido demostrar que los videojuegos no causan adicción por sí 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 (Martín Marañón, 2016; 16). Se ha demostrado también que cuando los usuarios reciben un nuevo videojuego, pasan mucho tiempo al principio jugando con él, y poco a poco ese tiempo va disminuyendo, lo que ha sido considerado como una prueba de la ausencia de la tolerancia característica de muchas dependencias (Tejeiro, R.; Pelegrina, M. y Gómez, J. L., 2003; 238)

Otro de los argumentos más utilizados para atacar a los videojuegos es el hecho de que fomentan la violencia y los comportamientos agresivos en aquellas personas que los juegan. Desde la psicología se ha intentado abordar esta cuestión, sin embargo, no se ha establecido un corpus teórico bien fundamentado y compartido en torno a la cuestión de la influencia sobre la conducta de la violencia audiovisual, y menos aún en lo relativo al videojuego (Pérez, F. et al., 2014; 69-70). Si bien es cierto que no es posible relacionar los actos violentos con los videojuegos, existen unos sistemas de clasificación por edades para evitar que los niños jueguen a videojuegos en los que haya escenas de violencia.

Por el contrario, Félix Etxebarría alerta de la influencia de los videojuegos violentos en la conducta de los jugadores en base a las continuas llamadas de atención de las Asociaciones Internacionales de Pediatría, Psiquiatría, Medicina, Psicología y otros organismos preocupados por la salud y de las asociaciones de consumidores y usuarios (Etxebarría, 2011). Sin embargo, la carencia de estudios sobre este tema en concreto impide realizar afirmaciones sólidas sobre los efectos del uso de videojuegos violentos sobre la agresión en los niños, unos efectos que no tienen porqué ser negativos ya que es posible que la experiencia de niveles de hostilidad elevados suponga un beneficio para el sujeto al proporcionarle una oportunidad para practicar estrategias de afrontamiento (Tejeiro, R; Palomera, M. y Gómez, J. L., 2003; 240)

Otra de las principales críticas que se han realizado a los videojuegos consiste en sus presuntos efectos negativos sobre el rendimiento escolar del jugador, debidos al absentismo y a un posible desplazamiento del tiempo de estudio y de la realización de tareas escolares en casa. Los resultados obtenidos en las investigaciones no demuestran que haya una estrecha relación entre videojuegos y fracaso escolar, sino que hay diversidad ya que hay casos en los que se cumple esta máxima y otros en los que no. Por lo general, los alumnos con peores calificaciones tienden a jugar más a videojuegos que aquellos que tienen calificaciones más elevadas, aunque se desconoce el motivo por el cual esto sucede así (Íbid.; 241).

El hecho de que muchos jugadores sean niños y adolescentes sin recursos económicos propios puede dar lugar a conductas delictivas con el objetivo de financiar las adquisiciones de videojuegos. La práctica más habitual es el robo, seguida de discusiones, peleas y ventas de posesiones para obtener dinero con el que jugar, sin embargo, las investigaciones centradas en este tipo de conductas ponen el foco en máquinas tragaperras, por lo que en lo que a videojuegos se refiere, los resultados no demuestran la existencia de causalidad ni de direccionalidad específica de la misma (Íbid.; 242-243). De este modo, esta acusación se sostiene con afirmaciones vagas y presuposiciones difundidos por la prensa como artículos de opinión<sup>6</sup> (Martín Marañón, 2016; 18).

Teniendo en cuenta estos aspectos, es necesario ser consciente de que el hecho de emplear un videojuego para dar una clase no es una tarea fácil. En primer lugar, hay que tener en cuenta una serie de factores; debemos elegir un videojuego adaptado a nuestras necesidades, es decir, el grupo al que va dirigido, los objetivos que se pretenden conseguir con la intervención del docente intervención, la secuencia metodológica que se quiere emplear y los recursos técnicos, temporales y económicos con los que contamos (Montero, Ruíz y Díaz, 2010; 41). Además, se tiene que tener en cuenta que el videojuego sea fácilmente manejable y que el alumnado tenga experiencia en el uso de los mismos (Vicente Saorín, 2017). Es imprescindible también conocer el tipo de juego que estamos utilizando (arcade, de estrategia, etc.) y la clasificación por edades establecida por el sistema PEGI<sup>7</sup> ya que puede derivar en un uso inadecuado de los videojuegos. Belén

---

<sup>6</sup> He aquí un ejemplo <https://www.alfabetajuega.com/noticia/los-videojuegos-violentos-incitan-a-los-ninos-a-cometer-delitos-segun-la-policia-australiana-n-10921> (Consultado 09-06-2020)

<sup>7</sup> El código se realizó con el fin de garantizar la idoneidad del contenido de los productos de entretenimiento, como son las películas, los vídeos, los DVD, los videojuegos, etc. Sin carácter

Mainer también señala como posible desventaja el hecho de que el uso de videojuegos en el aula, al generar un aprendizaje divertido, tiene como consecuencia que se deje de lado la responsabilidad de aprender otros contenidos que no son tan divertidos para el alumno (Mainer Blanco, 2012). Por último, otro factor importante es contar con el beneplácito de los padres debido a que pueden no estar de acuerdo en que se utilicen videojuegos en el aula.

#### **4. LA SAGA *EUROPA UNIVERSALIS***

*Europa Universalis* es una saga de videojuegos de estrategia en tiempo real constituida por cuatro entregas<sup>8</sup> y sus respectivas extensiones. Desarrollado por la compañía sueca Paradox Interactive y recomendado para mayores de 6 años según el sistema USK<sup>9</sup>, *Europa Universalis* es un videojuego cuya idea principal es permitir a los jugadores experimentar directamente las complejidades de liderar una nación prestando atención a los aspectos políticos, económicos, religiosos, culturales, diplomáticos y militares. El lapso de tiempo varía según la entrega a la que se elija jugar, pero por lo general, la aventura comienza en el siglo XV y concluye a finales del siglo XVIII o principios del siglo XIX. Esta saga, en cualquiera de sus entregas, permite al videojugador experimentar el proceso de evolución histórica de diferentes culturas o civilizaciones dentro de una notable contextualización histórica.

El juego se desarrolla sobre un tablero mapamundi en el que el jugador dispone de un espacio abierto sin limitaciones, exceptuando aquellas inherentes a la propia estructura del programa, permitiendo una exploración y descubrimiento constante. Los mundos de *Europa Universalis* consisten en un inconmensurable número de provincias y regiones (cientos de ellas) con sus nombres y características históricas (más o menos pobladas que otras, rico o pobre en recursos económicos, con una religión dominante, más o menos propenso a rebelarse contra un gobierno). Mientras juegan, los estudiantes se ven obligados a estar continuamente haciendo referencia a esos términos geográficos que de

---

prohibitivo, la clasificación se sustenta en que sea apropiado para una determinada edad según el tipo de contenido, con el fin de aconsejar a los usuarios y al público en general sobre su uso.

<sup>8</sup> *Europa Universalis* (2 de febrero de 2001), *Europa Universalis II* (11 de diciembre de 2001), *Europa Universalis III* (2007) y *Europa Universalis IV* (2013).

<sup>9</sup> Traducido como *Autocontrol en el Software de Entretenimiento*, es un sistema de clasificación de videojuegos desarrollado en Alemania.

otro modo no aprenderían (como por ejemplo Brunéi, Macao, Potosí, etc.), aunque pueden resultar más útiles para su conocimiento general.(Podemski, 2015)

Entre las ventajas más notables que ofrece esta saga es su fidelidad con la historia. En concreto, la tercera entrega de la saga nos ofrece una gran veracidad y profundidad histórica y la precisión sobre el pasado histórico es de gran utilidad para fines didácticos. “Por elección de los propios diseñadores de la plataforma, los denominados «sucesos históricos» aparecen automáticamente si las condiciones de ese pasado recreado en la jugada se asemejan a la situación histórica real, lo cual propondrá la toma de decisiones por parte del jugador”.(Irigaray y Luna, 2014). Las acciones del jugador durante la partida repercutirán en el desarrollo de la misma por lo que éste debe ser consciente a cada paso, saber elegir, identificar y aprender a usarlas en su provecho, un aspecto que, en opinión de María Victoria Irigaray y María del Rosario Luna, puede ser un recurso útil en el aula ya que los estudiantes no sólo participan activamente en la producción de conocimiento, sino que les permiten desarrollar habilidades cognitivas que aumentan el rendimiento escolar del alumnado (Irigaray y Luna, 2014; 425-426).

#### **4.1. Experiencias didácticas en el aula con el uso de videojuegos**

Antes de plantear una actividad en el aula con un videojuego de contenido histórico es necesario que esté precedida de una orientación básica del docente, que debe establecer los objetivos a conseguir, de tal forma que el itinerario a llevar a cabo durante el periodo de juego, coincida con la adquisición de conocimiento prevista. Se debe establecer un objetivo básico para articular la actividad en torno a él y evitar que conduzca a la finalización del proceso lúdico (Gálvez de la Cuesta, 2006).

El docente debe ser consciente de los distintos niveles de interacción existentes entre el juego y el usuario ya que este nivel de interacción permite la consecución de diversos tipos de objetivos finales, que pueden o no responder al hecho histórico descrito en las fuentes, y por tanto transformar la realidad. Teniendo en cuenta que los niños en edad escolar están muy ligados al consumo de videojuegos, el docente se encontraría ante el riesgo de producir una asunción de conocimientos de características históricas, pero no basados en hechos reales. (Gálvez de la Cuesta, 2006; 10-11)

Dentro de los videojuegos de contenido histórico se ha analizado las posibilidades que ofrecen, entre otros, aquellos que forman parte de las sagas *Assasin's Creed* (Téllez e Iturriaga, 2014) y *Age of Empires* (Mugueta et al., 2015), (Gros Salvat y Garrido Miranda,

2008). No solamente se usan videojuegos de contenido histórico en el aula, sino que una serie de investigadores ha comprobado que se pueden utilizar otro tipo de videojuegos para realizar actividades en el aula. En (López Gómez y Rodríguez, 2016) se recogen algunos ejemplos de este tipo de investigaciones son, entre otras, la que realizó el Grupo F9 con el juego *París 1313* en el IES Angeleta Ferrer de Sant Cugat Vallés (B. Gros et al., 2004), el proyecto “Aprender con Videojuegos”, en el que se utilizaron tres videojuegos diferentes: *NBA Live 07*, *Sims 2 Mascotas* y *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* (Lacasa, P., Martínez, R., Méndez, L., Cortés, S., Checa, M.,2008)., las experiencias del grupo de docentes Ludólogos sobre el uso de videojuegos de la talla de *Mario Party* o *Kingdom Hearts 2* (Ruíz, Díaz y Montero, 2009) y los trabajos en los que se aboga por utilizar los respectivos juegos de las dos consolas más emblemáticas de Nintendo, la Nintendo DS (Torrico, 2008) y la Wii. (García, M.F. y Raposo, M., 2013).

En el presente trabajo se van a destacar dos propuestas para la aplicación de los videojuegos de la saga *Europa Universalis* en el aula:

En primer lugar, cabe mencionar la propuesta de los profesores de Historia Moderna en la UNED Antonio José Rodríguez Hernández, José Antonio Vígara Zafra y Jesús López Díaz con el videojuego *Europa Universalis IV*. La elección de este videojuego se debe a que su línea temporal abarca desde 1444 hasta principios del siglo XIX y se adecúa con las asignaturas Historia Moderna de España I e Historia Moderna de España II que se imparten en la UNED, además de que están presentes la mayoría de países descubiertos y se da importancia a otros factores del juego como la economía, la tecnología o la religión. En su propuesta, los tres autores destacan la gestión económica como un elemento importante para sus clases de historia, ya que puede servirles para transmitir de forma más sencilla algunos conceptos que se trabajan en clase (Molina de Dios et al., 2018; 687). De este modo a través del juego se puede observar cómo se generan ingresos a través del cobro de impuestos, la distribución de los gastos (ejército y Administración), la producción, el comercio, etc.

Para demostrar que este juego podía ser una herramienta útil dentro del aula plantearon una actividad voluntaria con el mismo en la que participaron 14 alumnos del centro asociado Gregorio Marañón de Madrid. Esta actividad se desarrolló en varias tutorías fuera del horario oficial evaluándose la práctica como una PED (prueba de la evaluación a distancia), que, aunque voluntaria, supone un punto dentro de la nota total de la asignatura Historia Moderna de España. Para llevarla a cabo los 14 alumnos debían leer

varios temas de manual en los que aparecían cuestiones como la Revolución de los precios o la Crisis del Siglo XVII y después jugar a *Europa Universalis IV* en casa tomando el control de España desde 1492. Por último, debían rellenar un cuestionario en el cual se mezclan las experiencias adquiridas en el juego con las lecturas, y contaba con un total de cinco preguntas que debían desarrollarse en un máximo de tres folios.

En virtud de los testimonios de los propios alumnos, los profesores determinaron que la experiencia fue positiva, a pesar de ciertos elementos negativos como la propia dificultad del juego y el hecho de tener que emplear mucho tiempo para jugarlo, ya que el juego les había permitido entender mejor las cosas gracias a la motivación por aprender que ofrece el propio juego.

La segunda propuesta es la que llevaron a cabo María Victoria Irigaray y María del Rosario Luna con el videojuego *Europa Universalis III* en dos escuelas de Educación Secundaria en Argentina. En su investigación pretendían demostrar que el uso de videojuegos en el aula es útil para fomentar la resolución de problemas, al mismo tiempo que aumenta la motivación de los estudiantes y les permite adquirir un rol activo en el conocimiento histórico.

Al igual que los otras entregas que forman parte de la saga, *Europa Universalis III* es un juego de estrategia en tiempo real para PC en el que el jugador o jugadores (es posible jugar una partida multijugador) se posicionan sobre un tablero mapamundi para tomar el control de una nación dentro de una línea temporal que abarca desde el siglo XV hasta principios del siglo XIX y deben aprender a manejar aspectos tales como la gestión económica, militar y política, la conquista, etc. Se trata de un juego abierto en el que el jugador no tiene limitaciones, a excepción de aquellas inherentes a la propia estructura del videojuego. De este modo el usuario puede explorar libremente el mapa, lo cual es un factor muy útil para establecer objetivos modestos por los que los estudiantes logran crear un entorno relativamente pacífico y una base sólida para su juego (Irigaray y Luna, 2014).

Asimismo, su veracidad histórica y su precisión a la hora de recrear el pasado histórico es de gran utilidad para fines didácticos. Al igual que en *Europa Universalis IV* las acciones que realiza el jugador tendrán impacto sobre otros aspectos de la partida por lo que éste debe ser consciente a cada paso, saber elegir, identificar y aprender a usarlas en su provecho. Ambas autoras consideran que este aspecto es de una riqueza excepcional

para su uso en el aula ya que los estudiantes pueden participar activamente en la producción de conocimiento y además, desarrollar otro tipo de habilidades vinculadas a capacidades cognitivas, organizativas y creativas que potencian al alumno en su rendimiento escolar general (Irigaray y Luna, 2014). Un aspecto negativo a tener en cuenta es el que el juego puede resultar difícil de manejar para aquellos usuarios que nunca hayan jugado a este videojuego.

La temática elegida fue la expansión ultramarina de la Península Ibérica a fines del siglo XV y mediados del siglo XVI y el objetivo de la actividad era que los estudiantes debían recrear los viajes expedicionarios de los reinos de Castilla y Portugal, pudiendo elegir a cualquiera de los dos teniendo en cuenta las ventajas e inconvenientes de su elección. La actividad fue dividida en cinco sesiones de una hora cada una, sin embargo, la complejidad histórica de este período hizo necesario que los estudiantes tuvieran conocimientos previos del tema elegido para facilitar la partida y fomentar la capacidad de cada uno para relacionar el contenido estudiado y el desarrollo de su estrategia.

Se dedicó una hora a la explicación de la interfaz y otros 120 minutos exclusivamente a jugar (la partida se configuró para que comenzara en noviembre de 1491). La aplicación del videojuego se pensó como actividad de cierre, para que los alumnos pudieran usar los conocimientos previamente adquiridos en sus clases y establecieran relación entre el contenido escolar y lo que se trabaja con el videojuego.

Los alumnos fueron organizados en seis computadoras en equipos cooperativos de tres miembros y en cada grupo había un alumno que tenía mayor conocimiento sobre el hecho de jugar a videojuegos. Asimismo, se les facilitaron otras dos PC para que pudieran buscar en internet cualquier tipo de información que necesitaran y también se les permitió usar apuntes de clases. Esta actividad fue bien recibida por los alumnos y lograron cumplir con los objetivos propuestos, aunque su aplicación en el aula no estuvo exenta de dificultades. Según las autoras, el uso de este videojuego generó un entorno inmersivo por el cual los estudiantes presentaron alto nivel de concentración ya que pudieron diseñar estrategias a seguir, manejando la interfaz y sus elementos de manera eficiente (Irigaray y Luna, 2014; 432).

Al finalizar la experiencia, ambas autoras destacaron el hecho de que los alumnos fueron los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje gracias al entorno inmersivo que crearon gracias a la utilización de este videojuego en la actividad planteada. El objetivo



final de esta actividad es contribuir a cambiar la metodología a la hora de dar las clases de historia en Secundaria.

Otra propuesta que se puede destacar es la del Campus Escolar “Historia y Videojuegos”, organizado por la Universidad Pública de Navarra entre el 28 de agosto y el 1 de septiembre de 2017. Este Campus suponía la culminación de una serie de talleres didácticos realizados en Centros de Educación Primaria y Secundaria con videojuegos comerciales de estrategia histórica, en este caso *Rise of Venice* y *Europa Universalis IV*.

Según Íñigo Mugueta participaron un total de 9 alumnos comprendidos entre las edades de 14 y 16 años. Los horarios de las actividades comenzaban a las 9:00 h. de la mañana y terminaban a las 13:30 h. y se dividían en tres bloques: dos sesiones de juego de hora y media, cada una con un videojuego diferente y una primera sesión de clase de Historia “tradicional”, de 9:00 h. a 10:00 h. organizada por medio de actividades relacionadas con los dos videojuegos. Se elaboraron dos cuadernillos de actividades, cada uno relacionado con un videojuego, los cuales contaban con actividades que incluían fuentes históricas y que trataban de desarrollar las competencias históricas propuestas por los autores señalados (Mugueta, 2018). La elección de estos videojuegos se debe a que, en primer lugar, *Europa Universalis IV* es un videojuego de estrategia de calidad acreditada y ya había sido usado en experiencias anteriores y *Rise of Venice* es útil porque obliga a los alumnos a ponerse en la piel de un comerciante veneciano.

Los alumnos tuvieron 4 horas de clase de Historia durante los cuatro primeros días del Campus Escolar, y 7,5 horas de juego con cada uno de los dos videojuegos, divididas en 5 sesiones de hora y media. El último día, además, se aprovecharon las tres sesiones para introducir actividades de evaluación que consistían en realizar un *Gameplay* (grabarse a sí mismo jugando y explicando qué se está haciendo y por qué) para el videojuego *Rise of Venice* mientras que debían rellenar un cuestionario con una serie de preguntas abiertas relacionadas con el videojuego *Europa Universalis IV*.

Centrándonos en el caso del videojuego *Europa Universalis IV*, el cuestionario constaba de 3 preguntas relacionadas tanto con el videojuego como con las clases impartidas al mismo tiempo sobre el paso del feudalismo al absolutismo en la Modernidad. El objetivo que se pretendía conseguir es que los alumnos desarrollasen tanto la empatía como la imaginación histórica, un espíritu crítico/creativo en relación con los contenidos del

juego, y una reflexión sobre los propios mecanismos de construcción de la Historia (Mugueta, 2018; 15).

En base a los resultados obtenidos, las sesiones de juego sirvieron para desarrollar al menos las dos competencias de pensamiento histórico en que nos habíamos centrado: la representación de la Historia y la imaginación histórica. En concreto, estos videojuegos parecen ayudar de manera clara a la comprensión de una causalidad compleja, y también al desarrollo de la empatía histórica y el pensamiento deductivo. Sin embargo, también se ha obtenido la sensación de que los alumnos encontraban dificultades a la hora de expresar la complejidad histórica de su experiencia con el videojuego, ya fuera oralmente o por escrito. Los alumnos por lo general reconocían la multicausalidad, identificaron la simplicidad de algún escrito periodístico, pero en sólo uno o dos casos fueron capaces de ordenar e interrelacionar correctamente las causas mencionadas. en este caso pudiéramos concluir que la experiencia lúdica va por delante de su capacidad de sistematización y de escritura de la Historia (Mugueta, 2018; 22).

## 5. CONCLUSIONES

El presente trabajo Fin de Máster ha pretendido abordar un tema que en los últimos años ha adquirido cierta relevancia dentro del ámbito educativo como es el uso de los videojuegos de estrategia dentro de las clases de Geografía e Historia, poniendo como ejemplo las posibles aplicaciones en el aula de los juegos que componen la saga Europa Universalis.

En primer lugar, cabe señalar que el videojuego es un elemento que forma parte de la vida diaria de los niños y los adolescentes y es una realidad que el docente no puede obviar ya que el consumo de videojuegos es muy elevado y se ha generado toda una industria a su alrededor. Por esta razón, existe un nutrido grupo de investigadores y expertos tanto en España como en otros países que, en sus trabajos, han destacado el potencial educativo de los videojuegos y han defendido su aplicación en el aula por las ventajas que puede ofrecer en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, sin embargo, muchos de estos autores no tienen en cuenta los posibles inconvenientes que conlleva la puesta en práctica de videojuegos en el aula (falta de medios para poder realizar la actividad, conocimiento profundo del videojuego por parte del docente, etc.). Teniendo en cuenta estos elementos, estamos a favor del uso de videojuegos en el aula, pero consideramos que se deben conocer tanto las ventajas como los inconvenientes de su aplicación.

En segundo lugar, hemos podido constatar que los videojuegos de simulación histórica pueden ser útiles para la enseñanza de la Historia debido a que consiguen que sea más accesible a los alumnos, aunque es preciso señalar los anacronismos que forman parte de este tipo de videojuegos. Gracias a este tipo de videojuegos se pueden trabajar aspectos como la temporalidad y el cambio y continuidad, además de que los alumnos pueden aumentar su nivel de conocimientos en las disciplinas de Geografía y Economía ya que en este tipo de juegos se emplean mapas históricos y los usuarios deben aprender a gestionar los recursos que reciben en cada partida. Concretamente, la saga Europa Universalis cuenta con un editor de escenarios y extensiones de los propios juegos que permiten al docente adaptar el propio videojuego para la actividad que pretende llevar a cabo con los alumnos.

Por último, hay que destacar el papel del docente a la hora de llevar a cabo este tipo de actividades. El docente debe encargarse de seleccionar el videojuego y la programación de las sesiones, así como también de la intervención didáctica ejercida durante su uso

para que los alumnos alcancen un aprendizaje significativo sobre la materia en cuestión. De este modo, el docente se convierte en un guía cuya misión es garantizar la consecución de los objetivos propuestos en la programación didáctica con una metodología que le permita aumentar el nivel de conocimientos de los alumnos al mismo tiempo que éstos disfrutan de una buena experiencia con un videojuego.

## 6. ANEXOS

### Anexo nº1: Cuestionario de la propuesta con EU4 llevada a cabo por los profesores Antonio José Rodríguez Hernández, José Antonio Vigara Zafra y Jesús López Díaz

- 1. Tras su experiencia en el juego ¿Qué gastos eran los más importantes dentro del juego? ¿Puede comparar esto con lo aprendido en los manuales?
- 2. ¿Cuál era el papel del comercio en esta época: siglos XVI-XVIII? ¿En el juego se advierte alguna evolución considerable? ¿Cuál es el papel del mercantilismo?
- 3. ¿Defina los productos comerciales más rentables del juego, y compárelos con los que se citan en el manual?
- 4. ¿Cuál es la importancia en la economía de las nuevas tierras adquiridas por España en el juego? ¿Es capaz de contextualizar con la información manejada por los manuales?
- 5. ¿Tras jugar, qué importancia tiene la inflación para la evolución de cualquier país?

### Anexo nº2: Cuestionario de la propuesta del Campus Escolar “Historia y Videojuegos”

- Piensa en el Europa Universalis IV. ¿Sería fácil gobernar un reino en la Edad Media y la Edad Moderna? ¿Por qué? Justifícalo en 10 líneas.
- Las decisiones que has tomado en el juego... ¿Las has tomado pensando en el bienestar de los habitantes de tu reino? ¿Has pensado en algún momento en los jóvenes soldados, de condición humilde, a los que enviabas a la guerra? ¿Crees que los gobernantes pensaban en ellos en aquella época? Responde a estas cuestiones de manera general, y justifica tu respuesta en diez líneas.
- El Europa Universalis IV es complicado. La Historia también lo fue. ¿Qué crees que debe hacer un historiador que quiere entender por qué ocurrieron aquellos hechos históricos? ¿Debería mirar sólo a los mapas... o debería mirar también a los botones y demás opciones de la interfaz? ¿En qué cosas debería fijarse un historiador para saber lo que ocurrió en Castilla, por ejemplo, en el siglo XV? Responde en diez líneas.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Asociación Española de Videojuegos (14 de abril de 2020). *El videojuego facturó 1.479 millones de euros, con una base superior a los 15 millones de usuarios, en 2019*. {noticia. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/anuario-aevi-2019/>
- Ayén Sánchez, F. (2010). Los videojuegos en la didáctica de la historia. *Bits*, nº18.
- Ballenilla, F. (1989). Los juegos de simulación de sistemas: un recurso didáctico necesario. *Investigación en la Escuela*, nº8.
- Cuenca López, J. (2006). La enseñanza de contenidos sociohistóricos y patrimoniales a través de los juegos informáticos de simulación. *Treballs d'Arqueologia* 12.
- Egea, A., Arias, L. y García, A.J. (2017). Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria. *RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 2, 28-40.
- 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 La Sociedad de La Información*, vol. 9, nº3.
- Etxeberria Balerdi, F. (2011). "Videojuegos violentos y agresividad". *Pedagogía Social: revista interuniversitaria*, nº18, pp. 31-39.
- Gálvez de la Cuesta, Mª del C. (2006). Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, nº7.
- García, M.F. y Raposo, M. (2013). Trabajando con videojuegos en el aula: una experiencia con Wii Music. *Tendencias Pedagógicas*, 22, 45-58.
- Gherab Martín, K. y Luna, A. (eds.) (2018). *Entornos humanos y sociales: Una aproximación multidisciplinar*. Madrid, Global Knowledge Academics.
- Gros, B. (Coord.) (2004). *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Gros Salvat, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Revista*

*Electrónica de Tecnología Educativa*, nº 12.

- Gros Salvat, B., y Garrido Miranda, J. M. (2008). “Con el dedo en la pantalla”: El uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares. *Revista Electrónica Teoría de La Educación. Educación y Cultura En La Sociedad de La Información*, Vol. 9, nº3.
- Irigaray, M., y Luna, M. (2014). La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia: Dos experiencias áulicas en la escuela secundaria. *Clío & Asociados*.
- Jaramillo Castro, O., & Castellón Aguayo, L. (2012). Educación y videojuegos. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, nº117.
- Jiménez Palacios, R. y Cuenca López, J. M. (2015). El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales. *CLÍO. History and History teaching*, nº41.
- Lacasa, P., Martínez, R., Méndez, L., Cortés, S., Checa, M. (2008). Aprendiendo con los videojuegos comerciales. Un puente entre ocio y educación. Recuperado de [http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe\\_UAH\\_2007.pdf](http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe_UAH_2007.pdf)
- 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).
- López Gómez, S., & Rodríguez Rodríguez, J. (2016). Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, nº33.
- Manel Moll, L. (2015). *Arteporarte: Enseñanza de la Historia. EUROPA UNIVERSALIS IV*.
- Mainer Blanco, B. (2012). El videojuego como material educativo: La Odisea. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, nº7.
- Martín Marañón, A. (2016). *Uso de los videojuegos 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*. Trabajo Fin de Máster, Universidad de Cantabria, Santander.

- Molina de Dios, R. et al. (eds. Lit.) (2018). *Investigaciones en historia económica: Su transferencia a la docencia*. Departament d'Economía Aplicada, Universitat des Illes Balears.
- Montero, E., Ruíz, M. y Díaz, B. (2010). *Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos veces*. Madrid: Narcea.
- Mugueta, Í. (2018). El campus escolar “Historia y videojuegos”: Diseño, resultados y conclusiones. *CLÍO. History and History teaching*, nº44.
- Mugueta, Í., Manzano, A., Alonso, P., & Labiano, L. (2015). Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, nº 32.
- Muñoz, J. (2008). NNTT, TIC, NTIC, TAC... en educación ¿pero esto qué es? *Quaderns Digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*, nº 51.
- Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Un revisión de los estudios más significativos. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, nº26.
- Podemski, P. (2015). Teaching middle school history through grand strategy video games: The case of Europa universalis. *International Journal of Research on History Didactics, History Education and History Culture* .
- Prats, J. (2001). *Enseñar historia: Notas para una didáctica renovadora*. Junta de Extremadura, Mérida.
- Pérez Fernández, F. et Al. (2014). "Violencia, Psicología y Videojuegos: historia de una relación controvertida". *EduPsykhé: Revista de psicología y psicopedagogía*, vol. 13, nº 1, pp. 49-74.
- Revuelta Domínguez, F. I y Guerra Antequera, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED. Revista de Educación a Distancia*, nº33.
- Ruiz, M., Díaz, B., Montero, E. (2009). Ludólogos, una experiencia de aprendizaje con videojuegos. *Cuadernos de Pedagogía*, 388, 37-40.
- Sánchez i Peris, F. J., & Ros Ros, C. (2017). Estrategias de aprendizaje con videojuegos a partir de la Neuroeducación. *Redmarka. Revista de Marketing Aplicado*, nº 19, vol. 1,



pp. 33–45.

- Tejeiro Salguero, R. (2002). "¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social?". *Eúphoros*, nº 5, pp. 233-238.
- 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.
- Téllez Alarcia, D., & Iturriaga Barco, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, nº17.
- Torrico, M.A. (2008). La Nintendo DS en el aula ordinaria. *Revista Comunicación y Pedagogía*, 231-232, 27-30.
- Valverde Berrocoso, J. (2010). Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa. *Tejuelo: Didáctica de La Lengua y La Literatura. Educación*, nº9.
- Vera Muñoz, M<sup>a</sup> Isabel y Cabeza Garrote, Manuel-R (2008). El videojuego como recurso didáctico en el aprendizaje de la Geografía. un estudio de caso. *Papeles de Geografía*, núm. 47-48, pp. 249-261.
- Vicente Saorín, A. (2017). Videojuegos en el aula de Geografía, Historia e Historia del Arte: Breve recopilación de las experiencias de su uso en Educación. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, nº36.