

# **Los juegos de estrategia y sus aplicaciones didácticas para la difusión del conocimiento de la historia económica**

Antonio José Rodríguez Hernández

José Antonio Vígara Zafra

Jesús López Díaz

Universidad Nacional de Educación a Distancia

**Resumen:** A nivel educativo, y dentro del mundo de los videojuegos destaca el género de la estrategia, que en su versión para PC tiene una profundidad y un desarrollo mucho mayor que para otras plataformas. Dentro de este género encontramos títulos que no sólo se preocupan por la corrección histórica, sino que también nos ofrecen importantes posibilidades educativas a la hora de transmitir a los alumnos contenidos históricos. Todo ello ha motivado nuestra investigación de campo, para intentar descubrir los más relevantes y apropiados para un aula universitaria. Juegos que también se destacan porque en sus dinámicas sobresale la gestión económica, la construcción, el comercio, el desarrollo de productos o la gestión de recursos. Todo ello enmarcado en muchos casos en un ámbito en el que los jugadores deben tomar decisiones políticas y económicas, a la par que deben cuidar la economía para obtener el objetivo máximo del género de la estrategia: imponerse al rival.

**Palabras clave:** videojuegos, didáctica universitaria, Historia moderna, Historia económica

## **Strategy games and their didactic applications for the dissemination of knowledge of Economic History**

**Abstract:** At an educational level, and within the world of videogames, the strategy category stands out, which in its PC version has a much greater depth and development than for other platforms. Within this class we find titles that are not only concerned with historical correctness, but also offer us important educational possibilities when it comes to transmitting historical content to students. All this has motivated our field research, to try to discover the most relevant and appropriate for a university classroom. Games that also stand out because their dynamics emphasize economic management, construction, trade, product development or resource management. In many cases, all this is framed within an environment in which players must make

political and economic decisions, while at the same time taking care of the economy in order to obtain the maximum objective of the strategy's genre: to impose themselves on their opponents.

**Keywords:** Video games, university didactics, Early Modern History, Economic History

### **Introducción:**

Desde hace ya varios años el volumen de negocio de la industria del videojuego ha sobrepasado ya al de la gran industria del cine, y se ha convertido en la industria del entretenimiento que más dinero recauda. El cambio ha sido progresivo, pero ciertamente constante durante la última década. Según datos recientes proporcionados por la AEVI (Asociación española de Videojuegos), organismo que aglutina a las principales distribuidoras y a las empresas desarrolladoras, la facturación del sector alcanzó en nuestro país unos 1.163 millones de euros en el 2016, un crecimiento de más del 7%, que se suma al aumento de la última década. Eso supone que ya prácticamente la facturación del sector sea el doble que la del cine<sup>1</sup>; algo que se viene repitiendo en los últimos años<sup>2</sup>. Liderazgo en el mundo del ocio, que se complementa con el hecho de que el sector emplea directamente a 8.790 personas en España, y representa el 0,11% del PIB<sup>3</sup>. Grandes cifras macroeconómicas que nos permiten entender lo que ya supone la industria del videojuego, y su enorme evolución durante las últimas dos décadas. Unos videojuegos que han evolucionado a ser productos con una importante complejidad técnica y gráfica, basados además de potentes motores técnicos que desarrollar funciones impensables hace años, y que se han mostrado tremendamente polivalentes y capaces de generar entornos virtuales de gran realismo. Motores capaces de adaptarse a las decisiones tomadas por el jugador, y con una inteligencia artificial que va mucho más allá de los viejos arcade lineales que ofrecían una jugabilidad tremendamente reducida, al estar constreñida a unos elementos muy básicos previamente diseñados por los desarrolladores. Las nuevas generaciones de videojuegos son tremendamente complejas, a la vez realistas, gracias a sus considerables

---

<sup>1</sup> [http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-industria-videojuego-facturo-espana-74-por-ciento-mas-2016-201704101425\\_noticia.html](http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-industria-videojuego-facturo-espana-74-por-ciento-mas-2016-201704101425_noticia.html)

<sup>2</sup> <http://www.eleconomista.es/tecnologia-videojuegos/noticias/7608246/06/16/Los-videojuegos-facturan-mas-de-mil-millones-de-euros-en-Espana-en-2015.html>

<sup>3</sup> <http://www.eleconomista.es/tecnologia-videojuegos/noticias/8855713/01/18/La-industria-del-videojuego-da-empleo-a-8790-personas-en-Espana.html>

capacidades técnicas. Por ello, desde el mundo de la docencia debamos revisar las posibilidades que tienen estos nuevos videojuegos dentro de un aula, como nuevas herramientas, y como elementos para saber atraer la atención del alumnado más joven, que a la postre es el sector poblacional que más demanda esta clase de productos.

### **El videojuego: entre el ocio y la educación**

Es innegable que el juego, y lo lúdico, es una constante antropológica propia del ser humano<sup>4</sup>, de ahí que desde hace tiempo muchos historiadores, filósofos y educadores se hayan interesado por el tema. Desde el punto de vista de la historia, una de las aportaciones más interesantes fue la de Johan Huizinga. El historiador holandés –bien conocido por su importante obra “El otoño de la Edad Media” (1919)–, se preocupó en su libro “Homo ludens” (1938) por la función del juego en la función humana –y la misma historia del ser humano–, ante la relación existente entre lo lúdico con la reflexión y el trabajo; de ahí el título, y su guiño hacia otros términos que definen la evolución del hombre como homo sapiens y el homo faber. La tesis básica de la obra está en que el juego es considerado como una la génesis de la cultura<sup>5</sup>. Dicha obra fue el punto de partida de otros estudios clásicos, y lógicamente recibiría numerosas críticas. Pero los estudios sobre los juegos que continuaron, gracias a otros trabajos importantísimos llegados del mundo de la filosofía y la sociología, siendo obligado reseñar el de Roger Caillois –que en su obra de 1958 *Los juegos y los hombres*, llegaba a clasificar los juegos en cuatro categorías según sus características–<sup>6</sup>.

Dentro del mundo educativo –y especialmente el universitario– siempre se ha tenido recelos de las nuevas tecnologías, y de lo que el cine, la televisión o el mundo de los videojuegos, pueden aportar a divulgar el estudio de cualquier disciplina histórica. Ciertamente la educación primaria y secundaria lleva tiempo poniendo el acento en las posibilidades del cine dentro del mundo educativo<sup>7</sup>; algo a lo que con reticencia se ha sumado la educación universitaria<sup>8</sup>. La problemática para ello es evidente, ante la

---

<sup>4</sup> Borja (1983).

<sup>5</sup> Huizinga (2000), pp. 7-8 y 162.

<sup>6</sup> Caillois (1994).

<sup>7</sup> Breu (2007).

<sup>8</sup> Prieto Arciniega (2005), pp. 23-37.

proliferación de tópicos y errores, que deben ser trabajados y analizados<sup>9</sup>. Es evidente que hay que luchar para mejorar la verosimilitud<sup>10</sup>, y que la industria del videojuego evolucione e incluya en sus propuestas las investigaciones realizadas en el seno del mundo científico. Pero sin duda las posibilidades educativas de los videojuegos –a pesar de que en algunos casos se acuse a los videojuegos de violentos, y que fomentan comportamientos asociales entre los adolescentes<sup>11</sup>– son importantes y no podemos dejarlas escapar<sup>12</sup>. Además, estos elementos tecnológicos han llegado para quedarse y formar parte de nuestra cultura popular<sup>13</sup>. Productos lúdicos que ya ni se parecen –tanto técnicamente, como en todos sus aspectos– a los juegos de finales de los años noventa, y la primera década del siglo XXI, que ciertamente serían en algunos aspectos criticados y alabados a su vez por los educadores<sup>14</sup>, ya que bien usados pueden ser sin duda muy buenas herramientas en el aula<sup>15</sup>. Postulados del mundo educativo, que si bien en un primer momento eran más críticos, más recientemente –con la llegada de la era digital, y de las generaciones surgidas en ella– son mucho menos escépticos en su uso<sup>16</sup>, y lo recomiendan en sus experiencias con alumnos de primaria y secundaria<sup>17</sup>.

Cuando analizamos el caso especialmente en otras disciplinas como la historia<sup>18</sup>, los investigadores se suelen preguntar si gracias a los videojuegos se aprende, la respuesta siempre es que sí, por lo que claramente conviene ir localizando los más atractivos<sup>19</sup> y que mejor se pueden emplear en el aula<sup>20</sup>. Muchos profesores han intentado adentrarse en la investigación sobre el interés de esta clase de juegos, no tanto por la potencialidad de los mismos, sino porque estamos ante una clase diferente de alumnos. Con ello pretenden reducir la brecha existente entre los métodos de enseñar y los modos de aprender en la enseñanza secundaria, y las nuevas capacidades cognitivas del alumnado, que se ve inmerso en un nuevo papel más activo como generador de experiencias, y abandona su

---

<sup>9</sup> Lapeña (2004). Fornis (2011), pp. 43-51.

<sup>10</sup> Peñate (2017).

<sup>11</sup> Rodríguez San Julián (2002)

<sup>12</sup> Sádaba y Naval (2008).

<sup>13</sup> Greenfield (1996).

<sup>14</sup> Estallo (1995).

<sup>15</sup> Gros (2000, 2009<sup>a</sup> y 2009<sup>b</sup>).

<sup>16</sup> Marín Díaz (2013). Marqués Graells, P. (2000), pp. 55-62.

<sup>17</sup> Sobre la evolución: Pérez García (2014).

<sup>18</sup> Jiménez Alcázar (2018).

<sup>19</sup> Cuenca (2012), pp. 50-61.

<sup>20</sup> Gee (2007). Gros (2008). Turcot (2015).

pasividad<sup>21</sup>. Las experiencias piloto indican que se puede aprender historia gracias a los videojuegos, ya que éstos nos pueden servir tanto para reconstruir digitalmente el pasado, como para conocer como se vivía, o como era su sociedad<sup>22</sup>. Algo que se ve reforzado en base a que las teorías pedagógicas ponen el acento desde hace tiempo en la necesidad de convertir al alumno en protagonista de su proceso de aprendizaje, de ahí la creciente importancia que pueden tomar los videojuegos bien diseñados, realistas, y respetuosos con nuestro pasado histórico. La industria del videojuego ha utilizado mucho el pasado medieval como elemento de inspiración, lo que ha generado el análisis de la disciplina histórica. Algunas veces la apuesta de los videojuegos tiene una inspiración realista, y otras, mezcla sociedades de aspecto medieval con fantasía y magia, algo que desacredita totalmente cualquier producto. Esa realidad ha llamado la atención especialmente a los medievalistas, que han analizado el fenómeno de manera particular, utilizando diversos prismas de análisis y acercamiento, avanzando radicalmente en el conocimiento de los distintos videojuegos y sus posibilidades<sup>23</sup>.

### **Buscando veracidad histórica: géneros y posibilidades dentro de lo videojuegos**

En muchos casos los productos genéricos de la industria del videojuego difícilmente pueden aportar algo a un aula universitaria, debido a que su máxima es siempre entretener al mayor número posible de personas, y generar importantes beneficios económicos para la compañía. 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; cuestión que debe ser tomada en cuenta en cualquier análisis. Por eso la pregunta que muchos nos hemos preguntado es ¿qué juegos son los ideales para transmitir la pasión que tenemos los profesores por la historia? Esta pregunta no es particularmente nueva, pero en general casi todos los que se la han formulado previamente han coincidido en que dentro del conjunto de videojuegos, los que más

---

<sup>21</sup> Irigaray y Luna (2013).

<sup>22</sup> Valverde (2008). Cuenca (2006). Mugueta (2016).

<sup>23</sup> Especialmente se puede ver el compendio de trabajos publicados por Jiménez Alcázar (2010 y 2016).

potencialidad tienen para la historia son los marcados por el género de estrategia<sup>24</sup>. Algo que en ocasiones se justifica no tanto por la calidad del contenido histórico de esa clase de videojuegos, sino por la potencialidad que estos pueden tener para intentar contenidos, 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. En muchos casos los juegos pueden ser verdaderos laboratorios de recreación histórica, en donde gracias a las pautas dadas por el profesor, se pueden analizar las causas y consecuencias de distintos acontecimientos históricos<sup>25</sup>.

El género de estrategia histórica haya sido nuestro principal foco de atención, y dentro del mismo hemos indagado y probado diversos productos para poder realizar un diagnóstico lo más profesional posible. Antes de desarrollar nuestra propuesta en el aula debemos por ello realizar un breve repaso a nuestra investigación de campo, repasando entre los subgéneros de estrategia los productos más importantes, y representativos, para sí delimitar lo que puede ser interesante de cada uno. De esta manera lo mejor es hacer un breve repaso por dichas clasificaciones, empezando por los menos interesantes (los juegos en primera persona), para pasar a los juegos que con etiqueta histórica están encuadrados como Estrategia, ya sea en tiempo real, o el género de Gran Estrategia. Pero antes de realizar nuestro propio repaso por los juegos, y establecer un criterio propio de clasificación, conviene advertir que éste no coincide con otros realizados previamente, que marcan el uso de los videojuegos en las aulas de asignaturas de ciencias sociales en 5 grandes ámbitos en lo: económico, social, geográfico, artístico e histórico<sup>26</sup>.

Como historiadores, cuando nos acercamos a un videojuego lo solemos hacer con bastante escepticismo. Y no es para menos, ya que la industria nos tiene acostumbrados a productos en los que lo visual y estético prima sobre otras concepciones, o sobre la rigurosidad histórica. Muchas compañías comercializan juegos aludiendo a que son históricos, aunque esta faceta no sea más que el atrezo de los personajes sobre los que se desarrolla la historia. Por ello debemos mencionar los juegos que se desarrollan en

---

<sup>24</sup> Valverde (2008). Squire (2004). Cuenca (2012)

<sup>25</sup> Cuenca (2006).

<sup>26</sup> Cuenca (2007).

primera persona, en donde el jugador toma el lugar de un personaje. En este sector siempre sorprenden productos como la saga *Assassin's Creed*, de Ubisoft, ya que el estudio ha desarrollado productos bastante fieles a la arquitectura de las épocas donde desarrolla sus juegos. Sin ir más lejos, en *Assassin's Creed: Unity* (2014), los desarrolladores reconstruyeron en el juego el París de 1789 utilizando planos de la época, ya que pocas estructuras se conservaban. Enorme esfuerzo en medios técnicos y horas de trabajo, pero que es realizado sólo en favor de un escenario y de unas narrativas que poco tienen que ver con la historia. En estos juegos el periodo histórico es usado como si fuera un simple escenario de cartón piedra, o un simple aderezo, para mostrarnos narraciones totalmente rocambolescas, y poco plausibles desde el punto de vista histórico, lo que siempre suele echar para atrás a cualquier entendido de historia. Juegos tan exitosos como éstos también se pueden comparar a otros como la saga *Call of Duty*, o otros de índole histórica, que en primera persona nos hace revivir periodos históricos y combates, especialmente dentro de la segunda guerra mundial. Son juegos que tienen asesores que se han preocupado en que todo el material bélico sea fiel a la realidad, pero estamos ante productos que –a pesar de su veracidad histórica de escenarios, y ambientación– no pueden aportarnos nada a un aula, o la formación de los alumnos, ya que cualquier documental o fotografía, sería mucho más útil. Con ellos solo se puede aprender como iban vestidos los personajes, pero no los trasfondos generales, y el realismo en las narrativas es ciertamente problemático.

Dejando esa clase de productos –que, aunque sean denominados como históricos, no son un recurso tal útil para un aula–, nos encontramos con la etiqueta de estrategia. Con el tiempo, el desarrollo de la industria ha buscado nuevos nichos de entretenimiento y nuevos jugadores –más adultos, y con más formación–, y como podría ser lógico ha mirado a la historia para intentar encontrar una mayor inspiración. Cuando como historiadores recurrimos a los escritores clásicos, muchos de ellos nos relatan los hechos bélicos más importantes, y dentro de su comprensión de la historia lo bélico está muy presente. Algo que fácilmente se puede ver en las obras clásicas Herodoto –padre de la historia, que nos relataría las Guerras Médicas–, Tucídides, Jenofonte, o Julio César. Jugar a la Guerra, pasó también a ser una actividad bastante común en el pasado, sobre todo en los periodos en los cuales no había conflictos, ya que servía como entrenamiento y preparación para los venideros, al mismo tiempo que servía como elemento de ocio para los militares, o la élite noble que solía participar en la guerra. Será entonces cuando se

practiquen juegos de guerra (conocidos como wargames), que evolucionarán desde el ajedrez a otros formatos, pero que tendrán como una característica particular el uso de tableros, y el hecho de que se pueden jugar en una mesa de salón. Esa clase de juegos, entre los que destacan el Kriegsspiel (surgido en 1812, en el seno de la cultura militar prusiana)<sup>27</sup>, o el inglés *Little Wars* (1913), que gracias a un tablero que simula un mapa, y de miniaturas de soldados, se usaban para mostrar la lucha de diferentes ejércitos, basándose los combates en unas ajustadas reglas. Algo que fue evolucionando especialmente durante el siglo XX<sup>28</sup>. Todo este trasfondo ha sido aprovechado por la industria de los videojuegos, que desde hace tiempo ha empezado a desarrollar juegos con unas características parecidas, y en que lo táctico y estratégico está muy presente, siendo la batalla, o el conflicto bélico, lo más esencial. Pero estos wargames son en general un parte pequeña y minoritaria del mercado global, y aunque atraen a jugadores muy fieles, su número no es excesivamente elevado y su perfil mayoritario es el de varón de una edad adulta. Entre esta una denominación bastante amplia encontramos productos muy diversos, pero que en general mantiene una estrecha relación entre historia y la guerra, y tienen un alto nivel de rigurosidad histórica.

Dentro de este panorama hay juegos históricos actuales que se basan en la rigurosidad histórica, y en los detalles, algo que hace que estén bien ambientados. Pero la rigurosidad no siempre permite que de esos juegos se pueda aprender demasiado, por lo que siempre debemos preguntar: ¿Qué pueden aprender nuestros alumnos de universidad de ellos? La variedad de juegos es muy amplia. Así, en algunos como *Ultimate General: Civil War* (Game-Labs LLC, 2016) podemos ponernos en la piel de un general americano y combatir en la guerra de secesión, aprendiendo las máximas propias de la guerra del momento, y comprendiendo la táctica y lo mortal que empezaba a ser la artillería. También, gracias a compañías especializadas en estrategia, como *matrix games* y *Ageod*, podemos combatir en la Guerra de los Treinta años (2014), la Guerra Civil Inglesa (2017) o llevar a Prusia a su cenit en tiempos de Federico el Grande (2010), la primera versión de la saga. En esta clase de productos se conjugan bien los combates con las acciones y decisiones que propone el jugador, teniendo también mucha importancia el

---

<sup>27</sup> Von Hilgers (2000).

<sup>28</sup> Una reflexión histórica de esta clase de juegos: Caffrey (2000).



aprovisionamiento y los movimientos. Gracias a estos juegos, no jugamos una batalla histórica concreta, sino una campaña, con su complejidad, y con la importancia propia de la economía. De esta manera comprenderemos bien como eran los ejércitos de los diferentes periodos históricos, como combatían sus hombres, las armas, e incluso aprenderemos geografía, el trasfondo histórico de los conflictos, o incluso el nombre de los generales y las unidades que participarían en estos conflictos. Cuestiones que podrían ser elementos didácticos interesantes en un aula de táctica militar histórica, pero a nivel didáctico, en general estos productos no aportan nada que un buen documental, o unas cuantas imágenes no puedan hacer para comprender la historia, y por lo tanto no son una herramienta significativa en un aula de historia. Los alumnos claramente pueden aprender gracias a ellos, y mostrar más curiosidad por los hechos históricos, pero la información que transmiten está lejos de ser prioritaria dentro de las enseñanzas obligatorias.



Ilustración 1: Captura de pantalla del juego *Ultimate General: Civil War* (Game-Labs LLC, 2016).



Ilustración 2: Captura de pantalla del juego *Thirty Years War* (Matrix/Ageod, 2014)

Hace más de dos décadas una novedad fue la aparición de muchos juegos denominados “juegos de estrategia en tiempo real”, (o RTS “Real Time Strategic Games, según su denominación anglosajona), aparecieron en el mercado mirando hacia la evolución humana, haciendo que el género de la estrategia histórica fuera su referente, estando éstos orientados a un público más joven. Juegos como *Age of Empires* y *Sid Meier’s Civilization* no eran juegos de guerra en lo que lo único que se podía ver –o hacer– era vencer al enemigo, debido a que plantearon estrategias en tiempo real en donde los jugadores conjugaban la estrategia básica, con el desarrollo tecnológico, la recolección de recursos y la evolución propia de la humanidad. Mientras los alumnos de EGB o la ESO jugaban a ellos podían en el acto lúdico familiarizarse con algunos conceptos y cuestiones básicas que podían interiorizar sin esfuerzo alguno, como las diferentes edades de la humanidad, la periodización de la historia, los avances tecnológicos clave, o el propio proceso de cambio histórico. *Age of Empires*, más allá de ser un wargame –para lo que fue diseñado, y sin que se realizara una investigación histórica exhaustiva, como sus diseñadores indicaron<sup>29</sup>–, permitía a los más jóvenes preocuparse por construir estructuras económicas, preocuparse por la variable demográfica (que siempre limitaba la posibilidad de crear nuevos ejércitos), y la mejora de la tecnología. Todas ellas claves

---

<sup>29</sup> Shelley (2001).

para conseguir la victoria final. Desde su aparición en 1997 el juego contó con tres entregas principales, apareciendo la última en 2005. Juntas las tres abarcaban desde la Edad de Piedra hasta los comienzos de la Historia Contemporánea, pasando por el auge de roma el medievo o la época del descubrimiento de América. Juego que supuso un éxito de ventas, y de jugadores, ante la posibilidad de que pudiera ser jugado por varios jugadores a la vez en diferentes equipos. Dicho producto ha sido objeto de diferentes ensayos dentro de las aulas de enseñanza primaria y secundaria<sup>30</sup>, e incluso una tesis doctoral se centro en las aplicaciones para la enseñanza de la historia del juego Civilization –con 6 entregas entre 1991 y 2016–<sup>31</sup>. Pero estos juegos de estrategia a tiempo real aportan poco a un estudiante universitario, ya que más allá del trasfondo, su falta de veracidad es bastante preocupante, por lo que a nuestro juicio su introducción en un aula universitaria sería un error. Están pensados para para ser jugados de forma dinámica, rápida, y en muchos casos por varios jugadores a la vez; por lo que no tienen profundidad.

De la misma manera, otros juegos con contenido histórico se centran en la simulación comercial. Dentro del marco histórico, éstos han elegido curiosamente algunos periodos históricos, y espacios geográficos, muy concretos. Gracias a estos productos el alumnado puede señalar la importancia del creciente comercio internacional desde la época bajomedieval, y la aparición de instituciones como la Hansa, o de los gremios. En este conjunto de productos tenemos juegos como *Patrician* (Ascaron/Kalypso, cuatro productos entre 1992-2010) –centrado en el universo de la liga hanseática–, o *The Guild* (4 Head Studios, con 3 entregas entre 2002-2018) –ambientado en 1400, y que se centra en la gestión comercial y en la construcción–, o *Grand Ages: Medieval* (Kalypso, 2015), con una ambientación muy parecida. También tenemos otros juegos como *The Rise of Venice* (Kalypso, 2013) en el que el jugador se pone en la piel de un comerciante veneciano en el Mediterráneo Occidental, y que tiene objetivos idénticos; mientras que la serie *Port Royal* (Ascaron/Kalypso, tres productos entre 2002-2012) combinaba la gestión comercial, la piratería y combate naval en el entorno del Caribe durante la Edad Moderna. Juegos de gestión comercial que tienen su base en la venta de productos de un lugar a otro, y con los que se pueden aprender conceptos relacionados con el mercado y

---

<sup>30</sup> Cuenca (1999), pp. 22-24.

<sup>31</sup> Squire (2004).

los procesos productivos, pero que a nivel histórico solo aportan que el jugador se pueda familiarizar brevemente con algunos conceptos históricos y geográficos muy básicos.



Ilustración 3: Captura de pantalla del juego The Rise of Venice (Kalypso, 2013)

Un subgénero destacado –muy relacionado con los wargames– es el denominado Grand Strategy, que utiliza dinámicas y objetivos mucho más amplios. En muchos casos se trata de juegos de guerra pero que tienen un nivel mucho más elevado, y que en vez de preocuparse por un ejército –o una batalla–, sus dinámicas son muchísimo más amplias, ya que se ponen al nivel de una nación, un estado o un imperio, y en donde el jugador no sólo debe combatir con sus enemigos, sino que sobre todo debe usar sabiamente sus recursos. Dentro de la mayoría de esta clase de juegos existe una combinación entre lo que es el desarrollo tecnológico, la diplomacia, el comercio, la economía, la construcción y mejora del territorio, y la propia estrategia. Muchos de estos juegos se han inspirado en épocas históricas bastante concretas, siendo especialmente dos las compañías que han innovado, y se han especializado en esta clase de productos: Paradox y The Creative Assembly.

Dentro del género, la compañía británica The Creative Assembly (comprada en el 2005 por la todopoderosa Sega, como su filial europea) se destacó por crear el año 2000 un juego –*Shogun: Total War*– que combinaba la jugabilidad por turnos y la que se produce en tiempo real. En esa entrega se centraba en el Japón de la era shengoku, con sus dinámicas que recuperaban el Japón de samuráis, con la introducción de las armas de fuego introducidas por los comerciantes europeos. La saga Total War ha tenido tanto



éxito, que hoy en día ha explorado diversas épocas históricas, incluso en varias ocasiones, al ir mejorando el rendimiento de la inteligencia artificial, y todos los aspectos gráficos y jugables de sus productos. El Japón ha sido objeto de distintos productos que desarrollan el Japón feudal, e incluso hasta la llegada de la era Meiji –*Shogun: Total War* (2000), *Total War: Shogun 2* (2011) y *Total War: Shogun 2: Fall of the Samurai* (2012)–. La edad antigua y clásica también ha sido objeto de inspiración, desarrollándose en la saga gracias a juegos que abarcaban el nacimiento de Roma, la época de Alejandro el Magno, y que incluso llegaban hasta las invasiones bárbaras: *Rome: Total War* (2004), *Rome: Total War: Alexander* (2006), *Total War: Rome II* (2013) y *Total War: Attila* (2015). La época Medieval ha sido el objetivo de productos como *Medieval: Total War* (2002), y *Medieval II: Total War* (2007), que llevaban la saga hasta comienzos de la Edad Moderna y la conquista de América; mientras que *Empire: Total War* (2009) y *Napoleon Total War* (2010) cubrían desde 1700 hasta el final de las guerras napoleónicas. Esta gran cantidad de juegos indican la actualidad de sus productos, y la fascinación que han causado en sus fans. Son productos que son históricos, y que recrean algunos hechos del pasado, pero en los que la historia –y los contextos históricos– son puestos al servicio del juego, como excusa para presentar retos estratégicos al jugador. Gracias a ellos se puede aprender algo, debido a la información que se incluye en el juego, y a las dinámicas establecidas. Con la saga Rome podemos aprender algo sobre las invasiones bárbaras y los Hunos, o conocer la influencia de las reformas de Cayo Mario, o algunas leyes romas. Con *Empire Total War* podíamos comprender la expansión europea por América y la India durante el siglo XVIII, descubrir la importancia tecnológica de la maquina de vapor, o investigar conceptos como el empirismo o la fisiocracia para mejorar nuestra economía y producción; al mismo tiempo que el comercio de algunos productos traídos de América y la India (azúcar, tabaco, té, especias,...) se hacia capital en nuestro imperio. Es cierto que estos juegos nos proponen una imagen más o menos fija, y plausible, del pasado, pero el desarrollo de la experiencia del jugador en ellos es mucho más libre. Por ello, el jugador podía empezar liderando Suecia en 1700, con el paso de los turnos y años, podía progresar, y acabar la partida dominando el globo; algo que históricamente hubiera sido muy improbable. Resumiendo, son productos que, aunque son respetuosos con la historia, este no es su objetivo, sino su entorno de desarrollo. De ahí que sean productos que aunque pueden ser utilizados como foto fija, sean difíciles de usar en un aula. Pueden motivar al alumno por aprender conceptos históricos –y ha generar su curiosidad por los periodos históricos–, pero en general tras dedicar 10 horas a estos juegos no se ha

aprendido más historia que leyendo un libro, por mucho que el acercamiento a la historia haya podido ser más divertido.



Ilustración 4: Captura de pantalla del juego *Empire Total War* (The Creative Assembly, 2009)

Otra gran desarrolladora de videojuegos que destaca en su apuesta por juegos históricos es la multinacional sueca Paradox, una verdadera experta en la producción y comercialización de productos de estrategia con sello histórico. Desarrolladora que siempre se ha mostrado bastante receptiva a la opinión de los jugadores, y a la corrección de errores de tipo histórico en sus productos, los cuales en general intentan que los jugadores gestionen la economía, el comercio, la política interna, la diplomacia, el desarrollo tecnológico y las fuerzas militares de una nación en un periodo concreto de la historia. Sus juegos en ocasiones se caracterizan por la complejidad, pero también por la fidelidad histórica que siempre se intenta preservar, por lo que sus desarrollos –a pesar de tener decenas de miles de suscriptores– no son un producto de masas. Desde el año 2000 han desarrollado en sus entregas varios periodos históricos que van desde la época medieval (*Crusader Kings*, con dos entregas 2004 y 2014), a la segunda Guerra Mundial (*Hearts of Iron*, con cuatro entregas: 2002, 2005, 2009 y 2016), pasando por la Europa

moderna (*Europa Universalis*, con cuatro entregas: 2000, 2001, 2007 y 2013) y el siglo XIX (*Victoria*: 2003 y 2010).

Estos productos son algo diferentes a lo que solemos ver en el mercado, porque en muchos casos –como el de *Europa Universalis*– han priorizado el realismo, algo que no ha pasado desapercibido como herramienta de aprendizaje<sup>32</sup>. De esta manera, gracias a este juego podemos mostrar una imagen más realista, y cualquier jugador tiene problemas en no seguir ciertas reglas históricas. No sólo la gestión económica y diplomática es compleja, sino que es realista, por lo que también se pueden aprender cosas. Además, la inteligencia artificial –gracias al motor de juego Clausewitz, patentado por Paradox– está programada para seguir unos parámetros históricos. Es un juego complejo, que no se basa en la conquista global como otros juegos, sino que tiene un realismo especial. Así, cualquier guerra que emprende el jugador debe estar respaldada por un *casus belli*, ya que de otro modo la nación que emprende esa lucha recibe importantes penalizaciones. Todo ello hace que no sea un juego de estrategia al uso, y que el objetivo del jugador sea en muchos casos simplemente sobrevivir a las circunstancias históricas e intentar cumplir misiones bastante paralelas a las históricas. Todo ello dota al juego de grandes posibilidades como elemento innovador en las aulas.

#### **Elijamos un producto: Europa Universalis IV**

Dentro de las tutorías de las asignaturas de Historia Moderna de España I (1469-1665) e Historia Moderna de España II (1665-1808), comprendimos rápidamente que, tanto por la temática, como por el periodo histórico, el juego Europa Universalis era el más adecuado, ya que en su versión inicial comprende los periodos históricos que abarcan desde 1444 a inicios del siglo XIX, más que suficiente para dichas asignaturas. Y aunque el juego es en cierta manera eurocentrista, realmente abarca todo el globo conocido, ya que progresivamente, con el paso de los años, el mapa se va ensanchando apareciendo las nuevas tierras conocidas por los europeos. En el juego aparecen la mayoría de los países descubiertos, manteniéndose gran veracidad geográfica, lo que permite que los alumnos puedan incluso utilizar el juego para analizar la evolución histórica de cada nación, debido

---

<sup>32</sup> Podemski (2015).

a que todas las facciones pueden ser jugables a partir del año que nosotros decidamos. Además, hay muchos factores que están presentes en el juego, desde elementos como la religión, o la cultura predominante –los cuales limitan el orden público–; algo que mejora el trasfondo global. La tecnología también es importante, si no la desarrollamos adecuadamente puede lastrar nuestra economía y productividad, y hacer que nuestra nación se arruine.

Pero un aspecto destacado es la gestión económica, que en las clases de historia nos puede ayudar a transmitir a nuestros alumnos algunos conceptos de una manera más fácil. Así el juego introduce elementos importantes de análisis en el parámetro económico, como el origen de los ingresos –entre los que se encuentran los impuestos, los productos que se generan, el comercio, las minas de metales preciosos o los aranceles–, la distribución de los gastos –mayoritariamente empleados en el mantenimiento del ejército y de la administración del estado–, o el peligro a la inflación, todo ello dependiente de factores como el descontento, la legitimidad o la estabilidad, que nos limitan la efectividad de nuestra capacidad de recaudar impuestos. Otra faceta destacada dentro del juego es el comercio, estructurado en diferentes interfaces y mapas. Un elemento muy histórico son los flujos comerciales y su dirección, además de la presencia de nodos comerciales importantes. Los flujos comerciales tienen tres puntos de destino como principales puertos comerciales de la época: Génova, Venecia y Amberes/Ámsterdam, lo cual imprime bastante veracidad. Además, el comercio está estructurado por complejas dinámicas bastante realistas que dan un toque de autenticidad al conjunto; al mismo tiempo que la diferencia de productos producidos, y sus precios, nos haga apostar como jugadores por unos frente a otros, para así que nuestros mercaderes puedan tener más beneficios en los nodos comerciales donde están presentes. En conjunto todas estas dinámicas son interesantes para explicar múltiples cuestiones históricas del periodo.





Ilustración 5: Interfaz económico del juego *Europa Universalis* (Paradox, 2013)



Ilustración 6: Interfaz comercial del juego *Europa Universalis* (Paradox, 2013)

Para demostrar las capacidades del juego como herramienta lo sometimos a prueba dentro de las posibilidades que nos ofrece la UNED. Dentro de las tutorías del centro asociado Gregorio Marañón de Madrid conseguimos que 14 alumnos voluntarios se sumaran a la actividad, la cual desarrollaron en varias tutorías extra 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. La metodología aplicada fue sencilla, ya que tras recomendar la lectura a los alumnos de varios temas del manual en donde se detallaban cuestiones como la Revolución de Precios, la crisis del siglo XVII, la evolución del comercio durante el siglo XVI, o el papel de la plata americana en el orden mundial, les invitamos a jugar en sus casas, para que luego nos entregaran un cuestionario crítico evaluable. La apuesta era jugar con España durante varios periodos concretos desde 1492, para así poderse hacer una idea total de las posibilidades del juego. Dicho cuestionario debía mezclar las experiencias adquiridas en el juego con las lecturas, y contaba con estas sencillas preguntas que debían desarrollarse en un máximo de tres folios:

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. ¿Cual 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. ¿Cual 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?

El resultado del cuestionario fue bastante adecuado, si bien algunos alumnos se quejaron de la propia dificultad del juego, ya que con demasiada facilidad debían acudir a prestamos, y su inflación se disparaba. Pero en general los alumnos afirmaron como elemento negativo que debieron dedicar demasiadas horas para avanzar en el juego. Como parte positiva es que muchos afirmaban que habían entendido mejor las cosas que con la simple lectura, y que el juego les había motivado a aprender, y a intentar encontrar en los manuales algunas pautas para ser mejores en el juego, algo que lamentablemente la mayoría no consiguieron por la inherente complejidad del mismo. A pesar de los defectos de la puesta en práctica de la idea, la respuesta del alumnado fue buena, y es evidente de que lo aprendido por esta vía fue interesante para ellos, al mismo tiempo que comprendieron mucho mejor los procesos de largo recorrido, o la importancia de distintos

factores económicos dentro de la economía histórica, siendo para muchos una experiencia motivadora.

### **Conclusiones:**

Casi todos los especialistas que se han acercado a los videojuegos desde el mundo de la historia suelen coincidir que en afirmar que éstos pueden tener utilidad didáctica, y que con ellos también se puede aprender. Algo que en muchos casos hemos intentado advertir en nuestra propia investigación, probando que pueden aportar, y que elementos concretos se puede aprender con ellos. De ahí que siempre hayamos intentado evitar los riesgos de juegos que no son respetuosos con la historia. Es cierto que hay juegos bastante realistas, y que aportan información adicional sobre entornos históricos, donde cualquiera pueda aprender cosas, o aprender experiencias concretas; pero realmente son muy pocos los productos comerciales que puedan mostrar una dinámica realista y que con ellos se pueda aprender un contexto histórico más allá de su estética, o de la información verás que nos transmita. De esta manera, nuestra apuesta es intentar encontrar productos de la industria que puedan ser útiles para aportar contenidos históricos sustantivos dentro de los currículos educativos, porque el principal problema es que aunque un videojuego de contenido histórico pueda llegar a ser muy fiel reconstruyendo el pasado, eso no garantiza que nuestros alumnos aprendan, y lo hagan eficazmente, más allá de que el método les pueda parecer atractivo al diferenciarse de la típica clase magistral en la que el profesor habla y los alumnos escuchan. Por eso mismo, como algunos trabajos han demostrado, es esencial integrar el videojuego elegido en estrategias didácticas más amplias, junto a otros recursos didácticos, para aprovechar toda su potencialidad, creando para ello una planificación exhaustiva de lo que se pretende inculcar a los alumnos con el proceso<sup>33</sup>.

Dentro de nuestra mirada global a los juegos citados hemos advertido que la gran mayoría realmente no sirven en exceso para lo que nos planteamos al principio: que nuestros alumnos comprendieran algunos procesos históricos, gracias a gestionarlos de primera mano con los videojuegos. Demasiados productos sirven sólo como una foto fija, o una fuente de información adicional, pero no siempre pueden generar comprensión de

---

<sup>33</sup> Squire (2004), p. 124.

procesos. Europa Universalis es un videojuego que puede sorprender por lo que se puede aprender, pero su complejidad hace que no siempre pueda motivar a todos los jugadores, que en ocasiones se ven frustrados. Aún así es evidente que es una herramienta útil, pero que por su complejidad no siempre es atractiva para todos los alumnos, y visualmente no es una apuesta tan atractiva, aunque a su favor tiene que es un producto con grandes dosis de realismo y veracidad histórica.

**Bibliografía:**

BORJA, María de (1983). *El juego como actividad educativa. Instruir deleitando*. Barcelona: Universidad de Barcelona.

BREU, R. (2007). *Cine y educación: el cine en el aula de primaria y secundaria*, Barcelona: Graó.

CAFFREY, M. (2000): "Toward a History-Based doctrine for wargaming". *Aerospace Power Journal*, nº14-3, pp. 33-56.

CAILLOIS, R. (1994). *Los Juegos y los hombres: La Máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica (original de 1958).

CUENCA LÓPEZ, J.M<sup>a</sup>. (1999). "Los juegos de simulación informáticos como recurso para la enseñanza de la Historia. Análisis de caso: Age of Empires". *Aula de Innovación Educativa*, nº80, pp. 22-24.

CUENCA LÓPEZ, J.M<sup>a</sup>. (2006). "La enseñanza de contenidos sociohistóricos y patrimoniales a través de los juegos informáticos de simulación". *Treballs d'Arqueologia*, nº12, pp. 111-126.

CUENCA LÓPEZ, J.M<sup>a</sup>. (2007). "Los videojuegos en la enseñanza de la Historia". *Seminario Internacional Taula d'Història celebrado en Barcelona*. En: <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/viideojuego%20en%20la%20ens.pdf>

CUENCA LÓPEZ, J.M<sup>a</sup>. (2012). "¿Se aprende Geografía e Historia a través de los videojuegos?". En: F.J. SÁNCHEZ I PERIS *et. alli.* (Coord.)", *Actas del I Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*. Valencia: Universidad de Valencia, pp. 50-61.

ESTALLO, J. A. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.

FORNIS, C. (2011). “Un sendero de tópicos y falacias: Esparta en la ficción y en la Historia popular”. *SPAL: Revista de prehistoria y arqueología de la Universidad de Sevilla*, nº20, pp. 43-51.

GEE, J.P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Nueva York: Palgrave MacMillan.

GREENFIELD, P.M. (1996). "Video Games as Cultural Artifacts". En GREENFIELD, P.M. y COCLING, R.R. (ed.), *Interacting with Video*. Norwood: NJ.Ablex Publishing.

GROS SALVAT, B. (2000). “La dimensión socioeducativa de los videojuegos”. *Eduotec: Revista electrónica de tecnología educativa*, nº12.

GROS SALVAT, B. (Coord.) (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.

GROS SALVAT, B. (2009a). “Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje”. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, nº7, pp. 251-264.

GROS SALVAT, B. (2009b). “El uso de los videojuegos para la formación universitaria y corporativa”. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, nº 239-240, pp. 14-18.

HUIZINGA, J. (2000). *Homo ludens*. Madrid: Alianza (original de 1938).

IRIGARAY, M.V. y LUNA, M.R. (2013). “La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia: dos experiencias áulicas en la escuela secundaria”, *Clío & Asociados*, nº17, pp. 411-437.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F. (2010). “The other possible past: simulation of the middle ages in videogames”. *Revista Imago Temporis. Medium Aevum*, nº5, pp. 299-340.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2016). *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medieval y videojuegos*. Murcia: Ed. Compobell.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2018). “La Historia vista a través de los videojuegos”, en VV.AA. *Juego y ocio en la Historia*. Valladolid: Universidad de Valladolid-Instituto Universitario de Historia Simancas, pp. 141-170

LAPEÑA, O. (2004). “La imagen del mundo antiguo en la ópera y el cine. Continuidad y divergencia”. *Veleia*, nº21, pp. 201-215.

MARÍN DÍAZ, V. (2013). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos. Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en educación inclusiva*. Madrid: Síntesis.

MARQUÉS GRAELLS, P. (2000). “Videojuegos. Las claves del éxito”. *Cuadernos de Pedagogía*, nº291, pp. 55-62.

MUGUETA, I. (2016). “Las representaciones sociales de la Historia al servicio de la didáctica en Educación Superior”. *Contextos Educativos*, Nº. Extr. 1, pp. 9-30.

PEÑATE DOMÍNGUEZ, F. (2017). “La verosimilitud de la Historia en el videojuego histórico”. *Presura*, 21/3/2017. <http://www.presura.es/2017/03/21/la-verosimilitud-videojuego-historico/>

PÉREZ GARCÍA, A (2014). “El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas”, *Escuela Abierta*, nº17, pp. 135-156.

PODEMSKI, P. (2015). “Teaching middle school history through grand strategy video games: the case of Europa universalis”. *Yearbook of the International Society of History Didactics / Jahrbuch der Internationalen Gesellschaft für Geschichtsdidaktik*, nº36, pp. 115-29.

PRIETO ARCINIEGA, A. (2005). “Troya sin Homero: Troya (2004)”. *Studia Histórica. Historia Antigua*, nº23, pp. 23-37.

RODRÍGUEZ SAN JULIÁN, E. (Ed.) (2002). *Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos*. Madrid: Instituto de la Juventud.

SÁDABA, R. y NAVAL, C. (2008). “Una aproximación a la virtualidad educativa de los videojuegos”. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, nº9 (3), pp. 167-183.

SHELLEY, B. (2001). *Guidelines for Developing Successful Games*. URL: [http://www.gamasutra.com/features/20010815/shelley\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/features/20010815/shelley_01.htm)

SQUIRE, K. (2004). *Replaying History: Learning World History through playing Civilization III* (tesis doctoral). Indiana University.

TURCOT, L. (2015). “Au coeur de la Révolution: les leçons d’histoire d’un jeu vidéo”, París: Vendémiaire.

VALVERDE, J. (2008). “Aprender a pensar históricamente con apoyo de soportes informáticos”. *Cultura y Educación*, nº20 (2), pp. 181-199.

VON HILGERS, P. (2000). “Eine Anleitung zur Anleitung. Das taktische Kriegsspiel 1812-1824”. *Board Games Studies Journal*, nº3, pp. 59-77.