



La historia a través de los videojuegos

Evaluación mediante Civilization y Assassin's Creed

Diego Iturriaga
Ignacio Medel
Universidad Internacional de La Rioja

PALABRAS CLAVE

- VIDEOJUEGOS
- EVALUACIÓN
- CIVILIZATION
- ASSASSIN'S CREED



El siguiente artículo explora las ventajas de los usos de los videojuegos como recurso educativo y analiza las posibles formas de evaluación de los mismos. Como ejemplos se toman las conocidas sagas Civilization y Assassin's Creed, exponemos su temática y mecánicas de juego, y aportamos ideas relativas a un posible uso de las mismas que, además, ayude a la evaluación del trabajo del alumnado.

■ Por qué evaluar el aprendizaje con videojuegos? Antes de contestar a esta cuestión, queremos exponer varias ventajas que poseen los videojuegos como herramientas educativas y que tienen como consecuencia una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- La gran mayoría de los juegos tienen unos parámetros estandarizados que nos permiten conocer la evolución del alumno dentro del juego: puntuaciones, consecución de objetivos, metas...
- Está demostrado que los videojuegos aumentan la motivación y reducen el estrés.
- Provocan una inmersión total por parte del alumno, lo que reduce considerablemente las posibilidades de distracción.
- Ayudan a que los alumnos experimenten sin riesgo, potenciando su creatividad a la hora de afrontar y resolver los diferentes problemas que les plantea el juego.

Antes de elegir un título para aplicar en nuestra clase, hay una serie de preguntas que debemos hacernos:

- ¿Qué época vamos a estudiar?
- ¿Qué queremos que aprenda, conozca o comprenda el alumno?
- ¿Por qué hemos elegido este juego en concreto?
- ¿Es el videojuego elegido adecuado para la etapa educativa de nuestros estudiantes?

Cada videojuego tiene una forma de representar la historia, haciendo que ésta sea sólo un mero pretexto para enmarcar el juego y no sea tratada en profundidad, o bien puede ser representada con una alta veracidad. Dependiendo de la importancia que se le dé a la historia en el juego, ésta será mostrada al jugador-estudiante de una forma u otra. Hay que tener en cuenta que un

videojuego tiene la capacidad de representar en una misma pantalla diferentes tipos de información: textos, gráficos, datos, mapas, etc.

Además, es importante conocer cuál es la mecánica del juego, es decir cómo jugamos, cómo manejamos a nuestro personaje, el país... y qué acciones podemos tomar o no. Si conocemos la forma en la que el juego nos permite interactuar con la historia (personajes, eventos, relaciones tecnología-explotación-recursos...), podremos definir de una manera más efectiva el modo de evaluación.

A continuación mostramos dos ejemplos de juegos con mecánicas y formas muy diferentes de presentar la historia: Civilization y Assassin's Creed.

CIVILIZATION

Por un lado, la saga de videojuegos Civilization (Firaxis) nos pone a los mandos de una civilización desde sus inicios en la prehistoria hasta mediados del siglo XXI, compitiendo con el resto de civilizaciones que nos vamos encontrando (imagen 1). Estamos ante un juego de estrategia por turnos, lo cual hace que el ritmo de cada



Imagen 1. Pantalla inicial de Civilization V, con Alejandro Magno, tras haber elegido Grecia

Civilization nos pone a los mandos de una civilización desde la prehistoria hasta la primera mitad del siglo XXI



partida esté marcado por el profesor, ya que, hasta que no se da la orden de finalizar turno, las civilizaciones controladas por la máquina u otros jugadores no pueden tomar decisiones, beneficiando en este sentido las explicaciones que el docente vaya dando a medida que se desarrolla el juego.

El juego nos ofrece diferentes elementos en su desarrollo y mecánicas que podemos mostrar a los alumnos:

- **Geografía.** Los mapas presentan una serie de superficies y lugares (bosques, llanuras, desiertos...) que permiten una mayor o menor productividad según el terreno y las mejoras que hagamos en él. De igual manera, los terrenos nos brindan una serie de recursos relacionados con la ganadería, la agricultura, la minería, etc., que cada jugador puede explotar siempre que disponga de la tecnología necesaria. Como ejemplo sencillo mostramos que, si nuestra civilización todavía no ha descubierto la ganadería, difícilmente podrá acceder a recursos tales como ovejas, vacas o caballos.
- **Árbol tecnológico.** La evolución de la humanidad aparece representada por los diferentes descubrimientos tecnológicos que aquella ha llevado a cabo, descubrimientos que han permitido a los seres humanos avanzar de la época antigua a la clásica, de ésta a la medieval, etc. Estos avances facultan al jugador a

crear nuevos edificios, unidades o mejoras en el terreno circundante, entre muchas otras opciones.

- **Historia.** Cada civilización posee un personaje histórico que le guía, unidades militares y edificios singulares, además de la arquitectura genérica común a todos. Por ejemplo: los españoles cuentan con los tercios como unidad militar destacada, mientras que los babilonios pueden construir las murallas de Babilonia en vez de murallas normales para proteger sus ciudades.
- **Gestión de ciudades-gobiernos.** El jugador ha de encontrar el equilibrio para su civilización, atendiendo a factores tales como la alimentación, el crecimiento de la población, el esfuerzo destinado a la investigación científica, la difusión cultural, el comercio o la relación con otras civilizaciones, entre otros factores.

Igualmente, debemos señalar como otro elemento de interés que el juego cuenta con un glosario denominado «Civilopedia» que incluye tanto información útil para el desarrollo del juego como datos históricos (de carácter general pero fiables desde un punto de vista histórico) de edificios, tecnologías, personajes, etc. (imagen 2).



Imagen 2. Pantalla de «Civilopedia» en donde se explica el origen y usos del acueducto

ASSASSIN'S CREED

Por su parte, *Assassin's Creed* (Ubisoft) se basa en un conflicto imaginario entre los Templarios y la orden de los Asesinos que les llevará a luchar entre ellos desde la Tercera Cruzada hasta el Londres victoriano, época en la que está ambientada la última entrega: *Syndicate*. Este enfrentamiento se representa en lo que en el mundo de los videojuegos se denomina *sandbox* o «mundo abierto», al poder movernos con libertad por los diferentes escenarios. Dichos escenarios dibujan con gran realismo cada período histórico, apareciendo personajes históricos propios de cada momento y pudiendo pasear por la Jerusalén de la Tercera Cruzada, la Florencia del Renacimiento o el París de la Revolución francesa. La libertad de movimientos del protagonista nos permite visualizar con detalle los estilos arquitectónicos de cada época, la vestimenta de los personajes y ciertas actividades propias de esos años, como pueden ser los galenos representados en el videojuego *Assassin's Creed: Brotherhood*. En esta misma entrega, centrada en la Roma de los Borgia, tendremos la oportunidad de entrar en algunos de los edificios más importantes de la historia del arte, como el panteón de Agripa (imagen 3), u observar de cerca algunas de las pinturas de los maestros renacentistas (imagen 4). Esta cercanía a la época histórica viene reforzada por una base de datos que, en cada entrega de la saga, recoge información sobre las personas y los lugares que vamos descubriendo, con una pequeña explicación de los edificios y personajes más importantes de la época, lo que ayudará a la comprensión de los mismos, y a que el conocimiento por parte del alumno sea mayor.

En este caso aprovecharemos la libertad de movimiento de nuestro personaje para crear una visita virtual por alguna de las ciudades que, con



Imagen 3. Ezio Auditore ante el Panteón de Agripa, en *Assassin's Creed: Brotherhood*

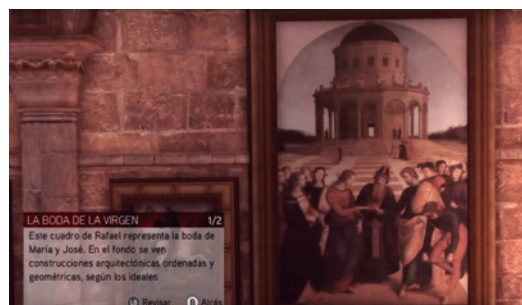


Imagen 4. Vista detallada de uno de los cuadros que Ezio Auditore posee en su refugio, en *Assassin's Creed: Brotherhood*

increíble realismo, se representan en los juegos. La oportunidad de ver edificios, monumentos y a las diferentes clases sociales ejerciendo sus tareas cotidianas, así como conocer «en persona» a los grandes protagonistas de la historia, nos ofrece un fresco de la época donde combinar información artística, social, histórica...

Por su relación con los planes de estudios actuales y su contenido, recomendamos las siguientes entregas de la saga:

- *Assassin's Creed II: Renacimiento* (Florencia y Venecia).
- *Assassin's Creed: Brotherhood: Renacimiento* (Roma, siglo XVI).

Assassins Creed II y Brotherhood pueden catalogarse como un museo virtual donde observar obras de la época



Si queremos centrarnos en la enseñanza del arte, Assassins Creed II y Brotherhood pueden catalogarse como un museo virtual donde observar edificios y obras de la época, lo cual puede servir para que los alumnos descubran las principales características del estilo renacentista. Asimismo, la posibilidad de grabar partidas y comentarlas puede servirnos para crear una guía de arte de Florencia o Roma.

A continuación, dejamos varios enlaces al canal en Youtube de Ignacio Medel Marchena, donde nos muestra, desde un punto de vista pedagógico, varios episodios de estos videojuegos:

- Civilization IV:
<http://bit.ly/2exnSf2>
- Civilization V:
<http://bit.ly/2emObAU>
- Assassin's Creed Brotherhood:
<http://bit.ly/2dY9RF4>

LOS VIDEOJUEGOS COMO ELEMENTO EVALUADOR

Es necesario hacer una clara distinción entre los videojuegos destinados únicamente al mero entretenimiento y aquellos otros que, aunque también cumplen este rasgo, pueden ser utilizados en el aula como herramienta del proceso de aprendizaje. Hablamos de juegos que permiten el desarrollo de determinadas habilidades, que

abordan problemas sociales o que están contextualizados en determinados momentos históricos. En cualquiera de estos *casual games*, *serious games* o videojuegos comerciales tenemos que identificar los objetivos que de una forma más o menos explícita subyacen bajo los mismos. Es fundamental que el docente conozca perfectamente el contenido y temática del videojuego de una forma pormenorizada, y que a partir de ahí evalúe si con su utilización nuestros estudiantes van a poder abordar hechos históricos, resolver problemas o encontrar información complementaria, en función del curso escolar y el currículo de su contexto.

En este sentido, es clave que exista una identificación entre las competencias marcadas por la ley educativa en cada momento y los contenidos que podemos trabajar en los videojuegos, por lo cual se impone un sistema de evaluación de habilidades de nuestros estudiantes a través de rúbricas.

Siguiendo a Del Moral (2012), la rúbrica de evaluación es un instrumento favorecedor del aprendizaje de competencias y la consolidación de los aprendizajes por parte de los estudiantes, ya que los resultados obtenidos son sensiblemente mejores en los alumnos que utilizan rúbricas, mejorando tanto en el conocimiento de los contenidos de la materia como en el dominio de las competencias vinculadas. Sin duda, estamos ante un recurso que faculta una evaluación objetiva y



Es fundamental que el docente conozca el contenido y temática del videojuego de forma pormenorizada



formativa de los aprendizajes y de las competencias transversales.

En la misma línea se presentan los resultados de Contreras *et al.* (2011), que reflejan cómo, a través del uso de cuestionarios con preguntas cerradas y abiertas antes y después de la utilización de un videojuego, el 45% de los niños aprendieron conceptos relacionados con los protagonistas de los mismos. En este estudio se muestra cómo las cuestiones realizadas en el seguimiento a los estudiantes, así como las entrevistas llevadas a cabo, estaban orientadas a comprender las experiencias dentro de la clase a partir de las perspectivas de estudiantes y profesores, pero igualmente también para justificar el valor del videojuego como un medio al alcance para el proceso educativo.

Una posible actividad o forma de evaluación del juego Civilization, líneas arriba citado, es transformar a los alumnos en cronistas de nuestra civilización. Al ser un juego por turnos, los participantes podrán tomar notas y adoptar decisiones con tranquilidad tras pensar en las posibles consecuencias, así como consensuar tales decisiones si decidimos trabajar el juego en grupos. A continuación, mostramos un ejemplo de crónica o de posibles preguntas que nuestro cronista puede hacerse:

-
- ¿Quién soy? (el líder de nuestra civilización).
 - ¿Quién es mi pueblo? (describir nuestra civilización).
 - ¿Cuáles son mis principales habilidades o ventajas?
 - Mi capital es...
 - Está rodeada de... (describir el espacio geográfico que rodea a nuestra capital, con sus ventajas e inconvenientes).
-

A partir de aquí, los alumnos pueden hacer un resumen de los aspectos más importantes que van sucediendo en el juego, como pueden ser:

-
- Descubrimiento de otras civilizaciones (quiénes son, quién es su líder).
 - Creación de edificios y unidades (cuál es su función, por qué han decidido crearlas...).
 - Tecnologías y políticas sociales que adoptan (por qué las han adoptado, qué beneficios tienen...).
 - Cómo gestionan las ciudades.
 - Elementos reales presentados (desde un punto de vista geográfico, histórico...).
 - Elementos que les generen dudas relativas a su fiabilidad histórica o reflejo real en su momento histórico o en la actualidad.
-

CONCLUSIONES

Ayudarnos de los videojuegos en nuestra docencia puede ser ya una realidad en nuestras aulas. La oferta es amplia y atractiva pero debemos ser reflexivos a la hora de llevar a cabo una experiencia de este tipo, y sobre todo adoptar una metodología adecuada y adaptada a nuestro contexto educativo. Es el propio docente quien tiene que asegurar una metodología de trabajo en sintonía con el currículo a la hora de abordar el aprendizaje, también a través de la utilización de los videojuegos como un recurso más. Los videojuegos, en sí mismos, no proporcionan una calidad educativa ni facultan los procesos cognitivos, por lo que el rol del docente es fundamental en este sentido.

Nuestro objetivo como docentes tiene que ser la búsqueda y adquisición de aprendizajes significativos por parte de nuestros estudiantes por lo que, siguiendo los presupuestos de Ausubel, la función de los mismos tendrá que pasar por

Es el propio docente quien tiene que asegurar una metodología de trabajo en sintonía con el currículo



la creación de un contexto de instrucción donde los alumnos comprendan lo que se les está enseñando, así como destacar la necesidad de una disposición por parte del alumno para que no relacione de forma literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva, sabiendo discriminar y reflexionar de forma racional.

El objetivo es explotar de una forma educativa los videojuegos con objeto de mejorar la alfabetización tecnológica de nuestros alumnos y alcanzar los objetivos formativos, pues los estudiantes, a través de su inmersión en entornos virtuales, van a adoptar un papel más activo, facilitando así un aprendizaje más constructivista. El uso de videojuegos como *Civilization* o *Assassin's Creed*, visualmente atractivos y con una narración interesante, son una herramienta educativa de gran potencial.

No obstante, abogamos por una enseñanza aristotélica, en el sentido de que debemos encontrar el equilibrio a la hora de usar los videojuegos, ya que en ningún caso su utilización debe o puede sustituir la enseñanza que debe proporcionar el docente. La finalidad es que el estudiante relacione enseñanzas previamente adquiridas con las que pueda encontrar jugando o, al contrario, realizar un primer acercamiento al videojuego para luego contrastar lo allí aprendido con otras fuentes. El papel del profesor en este proceso tiene que ser el

de guía a través del juego, siempre con un fin determinado, y teniendo en cuenta el proceso de evaluación, que debe ser inicial, observacional, sumativo y final. ◀

Referencias bibliográficas

- CONTRERAS, R. et al.: «Videojuegos como un entorno de aprendizaje». *Revista Icono*, núm. 14, 2011.
- DEL MORAL, M.E. et al.: «Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de práctica». *RED. Revista de Educación a Distancia*, núm. 33, 2012.
- GROS, B. (coord.): *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona. Graó, 2008.
- TÉLLEZ ALARCIA, D.; ITURRIAGA BARCO, D.: «Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga *Assasin's Creed*». *Contextos Educativos*, núm. 17, 2014.

Direcciones de contacto

Diego Iturriaga Barco

Ignacio Medel Marchena

Universidad Internacional de La Rioja

diego.iturriaga@unir.net

ignacio.medel@unir.net

Este artículo fue solicitado por ÍBER. DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, GEOGRAFÍA E HISTORIA en junio de 2016 y aceptado en septiembre de 2016 para su publicación.