



# Historia y videojuegos

## Una propuesta de trabajo para el aula de 1.º de ESO

José M.ª Cuenca  
Myriam Martín  
Jesús Estepa  
Universidad de Huelva

*Partiendo de una estrategia de resolución de problemas, se presenta el diseño de una experiencia didáctica que gira en torno al uso educativo de los videojuegos de carácter histórico, para abordar en primer curso de ESO, una introducción al sentido social de la historia y al estudio del pasado. El videojuego se entiende como un laboratorio de experimentación histórica a partir del cual el alumnado puede interactuar virtualmente con el pasado, facilitando la comprensión de conceptos, procedimientos y actitudes de forma más concreta, práctica y motivadora. A partir de un problema socialmente relevante, se establecen hipótesis que se contrastan empleando diversos recursos y fuentes, siendo el uso de la tecnología el denominador común.*

### **History and videogames. An initiative for first-year secondary class**

*Based on a problem-solving strategy, this article presents a design for a teaching initiative that centres on the educational use of history videogames in a first-year secondary class, as an introduction to the social meaning of history and studying the past. The videogame is seen as a laboratory for historical experimentation where students can interact virtually with the past, thus facilitating comprehension of concepts, procedures and attitudes more exactly, practically and motivationally. Based on a relevant social problem, hypotheses are established and compared and contrasted through different resources and sources, with the use of technology and the common denominator.*

Palabras clave: *didáctica historia, videojuegos, resolución de problemas, evolución histórica, cambio/permanencia.*

Keywords: *history teaching, videogames, problem solving, evolution of history, change/permanence.*



## ■ La representación de la historia en los videojuegos

Los videojuegos se han convertido en un elemento más de la difusión de la historia, junto a otras formas de comunicación como el cine o la literatura, desde un plano más lúdico, o los documentales y los museos, desde una perspectiva en la que prima el rigor sobre la diversión. El juego de carácter histórico es uno de los

géneros más vendidos dentro del difícil mercado del videojuego en general. Estos juegos se centran en un periodo histórico determinado o en varios de ellos, diseñándose un mundo histórico virtual, donde los jugadores se encuentran inmersos. De este modo, se puede realizar una simulación del proceso de evolución histórica, componente que los hace mucho más complejos y atractivos, tanto en el plano lúdico como educativo.

En este tipo de juegos, los elementos patrimoniales son los que proporcionan el marco histórico y fundamentan las claves para identificar y diferenciar los diferentes periodos históricos y civilizaciones en los que se puedan situar los jugadores. Así, a través de la vestimenta de los personajes, las viviendas y edificios representados, los monumentos construidos y la tecnología empleada y/o descubierta en los juegos, podemos situarnos en un espacio y un tiempo determinado. Los jugadores suelen tomar el rol de gobernantes, para dirigir una civilización a lo largo del tiempo, o de detectives en el tiempo, con el objetivo de solucionar enigmas o cuestiones en un marco histórico determinado. Para ello, durante el desarrollo del juego es necesario usar, leer e interpretar diferentes instrumentos y recursos de tipo sociohistórico, como mapas, gráficos, imágenes, líneas temporales, etc., cuyo manejo es fundamental para la resolución del juego (Cuenca, 2006).

Dentro de estos juegos de corte histórico podemos encontrar diversos grupos en función de sus características y el papel, más o menos relevante, que presentan los contenidos históricos en ellos, que puede ir desde referencias cronológicas parciales y poco significativas para el desarrollo del juego hasta casos en los que los hechos y contenidos históricos son cruciales en sus diseños (Jiménez, 2009).

Los elementos patrimoniales son los que proporcionan el marco histórico y fundamentan las claves para identificar y diferenciar los diferentes periodos históricos y civilizaciones

Durante el desarrollo del juego es necesario usar, leer e interpretar diferentes instrumentos y recursos de tipo sociohistórico, como mapas, gráficos, imágenes, líneas temporales, etc., cuyo manejo es fundamental para la resolución del juego

En primer lugar existen juegos que usan la historia de manera anecdótica, como simple escenario en el que tiene lugar la aventura en cuestión. Normalmente estos juegos suelen emplear características históricas del periodo medieval o clásico

como meras ilustraciones, que parecen resultar más atractivas para el público, desarrollando elementos de carácter místico, incluyendo contenidos míticos, fantásticos o mágicos, como sucede, por ejemplo, en *Prince of Persia* (Ubisoft).

Otros juegos históricos tratan de reproducir en la actualidad acontecimientos históricos destacables y de gran relevancia, fundamentalmente guerras o batallas, que a través de simulaciones pueden dar como resultado alternativas a la realidad. Estos juegos son similares a los que hemos caracterizado en el grupo anterior, ya que prima el componente aventurero sobre el temporal en el desarrollo del juego, aunque por otro lado tienen una base histórica real de la que carecen los anteriores, como *Port Royale* (Ascaron Entertainment) desarrollado en el periodo de colonización americana, o, sobre todo, los ambientados en la Segunda Guerra Mundial o la guerra fría, como *Call of Duty* (Infinity Ward). En estos casos, el contexto del juego, sus características genéricas o ambientación cuentan con cierto rigor histórico, pero el desarrollo y, por supuesto, el desenlace se desmarcan de los

Los juegos de carácter histórico atienden de forma conjunta a gran diversidad de aspectos sociales, que incluyen referentes geográficos, históricos, económicos, políticos y urbanísticos, que proporcionan una visión integral de las sociedades, constituyéndose muy probablemente como uno de los simuladores históricos más conseguidos

acontecimientos históricos reales en función de las capacidades estratégicas de cada jugador o sus habilidades pilotando un avión, manejando un tanque o disparando un fusil.

Por otro lado, existen en el mercado otros juegos en los que la historia se constituye como eje central, aunque por supuesto con ciertas licencias, planteándose una serie de incógnitas o enigmas característicos del periodo histórico al que se hace referencia, que el jugador debe aclarar y resolver a lo largo del juego, actuando en el papel de un detective, en los que el patrimonio se utiliza como contextualizador histórico del juego.

Otra categoría dentro de los juegos de carácter histórico consiste en aquellos que atienden de forma conjunta a gran diversidad de aspectos sociales, que incluyen referentes geográficos, históricos, económicos, políticos y urbanísticos, que proporcionan una visión integral de las sociedades, constituyéndose muy probablemente como uno de los simuladores históricos más conseguidos, gracias a las posibilidades tecnológicas y virtuales proporcionadas por los recursos informáticos. Así, podemos citar juegos como *The Settlers* (Blue Byte), *Caesar* (Sierra) o las diferentes versiones de *Total War* (Sega), que

desarrollan diversas propuestas centradas en la civilización romana, el periodo medieval europeo y el lejano oriente.

Un paso más dentro de estos juegos, que los hacen aún más interesantes desde nuestra perspectiva, lo encontramos en los casos en los que se establece un proceso de evolución histórica de las diferentes culturas o civilizaciones, que suele producirse a partir de la consecución de una serie de condicionantes y variables.

Dentro de este tipo podemos hablar de *Age of empires* (Microsoft), *Civilization* (Infogrames) o *Empire Earth* (Sierra), como los ejemplos más destacables, quizá por la amplia diversidad de variables que interactúan en ellos. La evolución histórica que se traza en estos juegos (en función a la relación entre cambios y permanencias y la multicausalidad) parte de la relación hombre/hombre y hombre/medio, en lo referente a las formas de contacto interculturales y al aprovechamiento de los recursos naturales, como punto de partida para el desarrollo de cualquier sociedad y elemento básico de conflicto entre las diferentes civilizaciones representadas en el juego. Así, el proceso de evolución puede partir desde la edad de piedra hasta periodos históricos más avanzados, la actualidad o incluso el futuro. Cada uno de ellos con sus características propias que lo identifican, en función de la cultura con-

La evolución histórica que se traza en los juegos de carácter histórico parte de la relación hombre/hombre y hombre/medio, en lo referente a las formas de contacto interculturales y al aprovechamiento de los recursos naturales

creta de la que se trate y del periodo histórico en el que nos encontremos, en los que los jugadores compiten en un espacio determinado, por el control de sus recursos y por la primacía económica o militar dentro de un territorio donde conviven diversas civilizaciones.

### ■ Una propuesta didáctica: enseñanza de la historia a través de los videojuegos

Este último tipo de videojuegos al que hemos hecho referencia, puede ser el más interesante para su integración en el ámbito educativo formal, ya que la gran cantidad de variables que interactúan, su carácter evolutivo y la versatilidad de su uso, convierten a estos juegos, gracias a la tecnología, en un laboratorio histórico en el que el alumnado puede investigar y experimentar con la propia historia, de manera que la abstracción y complejidad de estos procesos se concreten, posibilitándose una mayor comprensión y acercamiento a las sociedades actuales e históricas.

Dadas las características de estos videojuegos y su potencial motivador, el primer curso de la ESO es el más indicado para la aplicación de este tipo de recurso a la materia de ciencias sociales, geografía e historia, abordando el bloque referido a «sociedades prehistóricas, primeras civilizaciones y edad antigua»; periodos históricos con una mayor incidencia en los videojuegos más habituales. Concretamente, su empleo es de gran interés para abordar una unidad didáctica introductoria al papel y sentido social del estudio de la historia, sus procedimientos de análisis y trabajo y los valores de respeto a los que van asociados.

A partir de aquí, se trabajan diversas competencias básicas establecidas en el Real Decreto 1631/2010 para este nivel educativo, entre ellas: competencia en el conocimiento e interacción en

El empleo de los videojuegos es de gran interés para abordar una unidad didáctica introductoria al papel y sentido social del estudio de la historia, sus procedimientos de análisis y trabajo y los valores de respeto a los que van asociado

el medio físico, competencia social y ciudadana, competencia cultural y artística y, por el mismo medio en el que se desarrolla esta experiencia, tratamiento de la información y competencia digital.

Todo ello partiendo de una propuesta de trabajo interdisciplinar, en la que se realizan sesiones de trabajo virtual, a través del uso del videojuego en el ordenador o del diseño de un blog, junto al análisis de otras fuentes de información. De esta manera, se conectan los contenidos propios de las ciencias sociales, de carácter espacial y sociohistórico, con otros de ámbito medioambiental, procedentes de las ciencias de la naturaleza, junto a los referentes a la tecnología mediante el uso y manejo de la informática.

Los objetivos que se proponen desarrollar consisten en conocer el proceso de evolución histórica en diferentes ámbitos de las sociedades, emplear distintos modos de representación temporal, usar diversas fuentes de información sociohistórica, reconocer el sentido social de la historia y valorar la conservación del patrimonio y del medio ambiente.

En este sentido, se abordan una gran cantidad de datos, conceptos, procedimientos y actitudes dentro de diferentes ámbitos de carácter temporal, espacial, económico, artístico y social a partir del uso de este recurso, partiendo del trabajo de los contenidos de tiempo, cambio/permanencia, evolución y diversidad como conceptos estructurantes de la propuesta (cuadro 1, en la página siguiente).

Ámbito de trabajo	Tipo de contenido	Contenidos
Temporal	Conceptual	Tiempo, cronología, evolución, cambio/permanencia, multicausalidad, espacio, patrimonio, comercio, recursos económicos, relación ser humano/medio, sociedad, civilización, diversidad sociocultural, instituciones políticas.
	Procedimental	Observación, orientación temporal, interpretación de gráficos, líneas temporales.
	Actitudinal	Resolución de conflictos, empatía histórica, conservación medio ambiente/patrimonio histórico.
Espacial	Conceptual	Espacio, recursos económicos, relación ser humano/medio, infraestructuras, sociedad, cultura, diversidad sociocultural/natural, instituciones políticas.
	Procedimental	Observación, destrezas manuales, orientación/representación espacial, interpretación/elaboración de gráficos.
	Actitudinal	Resolución de conflictos, empatía social, conservación del medio ambiente.
Económico	Conceptual	Comercio/mercado, producción/productividad, recursos económicos.
	Procedimental	Destrezas manuales, agilidad mental, interpretación/elaboración de gráficos.
	Actitudinal	Respeto, resolución de conflictos, competitividad positiva.
Social	Conceptual	Sociedad, cultura; tradiciones, identidad, diversidad sociocultural.
	Procedimental	Creatividad, destrezas manuales, observación, orientación espacial, intercomunicación.
	Actitudinal	Respeto, resolución de conflictos, empatía social, competitividad positiva.
Artístico	Conceptual	Arte, patrimonio, tiempo, cultura, diversidad sociocultural.
	Procedimental	Creatividad, observación, orientación espacial/temporal, análisis estilístico.
	Actitudinal	Empatía histórica, conservación del patrimonio histórico.

**Cuadro 1.** Contenidos trabajados por ámbitos dentro de la propuesta

Así, partiendo de una metodología basada en la resolución de problemas, se plantea una cuestión básica de partida: ¿qué son las civilizaciones y cómo evolucionan a lo largo del tiempo? Este interrogante guía toda la propuesta de trabajo y se le

debe dar respuesta en las últimas actividades desarrolladas (Estepa, 2007; Hernández, 2010).

La propuesta se lleva a cabo en cinco actividades de trabajo, combinando sesiones en el aula con otras que realizarán de forma virtual.

Previamente es necesario seleccionar el videojuego a emplear y constituir los diferentes grupos que van a trabajar en la experiencia. Sobre el juego, ya se ha comentado que los más interesantes para este tipo de actividad educativa son los que cuentan con un desarrollo evolutivo de carácter histórico, como pueden ser *Age of Empires* o *Empire Earth* (Cuenca, 2006), ya que el interés fundamental es precisamente trabajar la evolución y las relaciones cambio/permanencia a lo largo del tiempo. Con respecto a la constitución de los grupos de trabajo, se pueden crear tantos como subproblemas derivados del problema principal queramos abordar. De esta manera

planteamos una serie de cuestiones asociadas a los problemas socioambientales que hemos considerado relevantes: conflictos bélicos, urbanismo y gestión del territorio, democracia y ciudadanía, economía y comercio y medio ambiente, por ejemplo (Cuenca y Martín, 2010).

Partiendo de una metodología basada en la resolución de problemas, se plantea una cuestión básica de partida: ¿qué son las civilizaciones y cómo evolucionan a lo largo del tiempo?

### Actividad 1: ¿Qué sabemos y qué queremos saber sobre las civilizaciones?

En la primera actividad, tras la presentación del tema por parte del profesorado, a cada grupo se le asigna un problema que deben analizar a lo largo de la propuesta. Sobre cada una de estas temáticas se le plantea una serie de cuestiones a las que han de dar respuesta a modo de hipótesis de trabajo y que más adelante corroborarán o no en función de los datos que vayan obteniendo (cuadro 2). Se realiza una puesta en común de las respuestas que cada grupo da a las diferentes cuestiones planteadas.

Ámbito del problema	Cuestiones a desarrollar asociadas al problema
Conflictos bélicos	¿Qué guerras hay en la actualidad? ¿Por qué hay guerras? ¿Cuáles pueden ser las consecuencias? ¿Se pueden evitar las guerras? ¿De qué depende la victoria o derrota en una guerra?
Urbanismo y gestión del territorio	¿Qué son las ciudades? ¿Qué necesidades tiene y qué infraestructuras requiere? ¿Cómo se gestionan los recursos?
Democracia y ciudadanía	¿Quién manda en una sociedad? ¿Qué responsabilidades tiene? ¿Cómo se estructura la población?
Economía y comercio	¿Para qué sirve la economía? ¿Por qué consideramos a una sociedad rica o pobre? ¿Qué importancia tiene la economía en una sociedad?
Medio ambiente	¿Cómo influye el medio ambiente en la evolución de una sociedad? ¿Es importante conservar el medio ambiente? ¿Por qué? ¿Cómo y qué tipo de contaminación medioambiental existe? ¿Cuáles son las consecuencias de la destrucción o modificación del medio ambiente?

**Cuadro 2.** Ejemplos de cuestiones que se pueden plantear al principio de la propuesta para establecer unas hipótesis iniciales de trabajo

## Actividad 2: ¿Podemos experimentar cómo evolucionan las civilizaciones?

La segunda actividad, en función de las características del centro educativo, puede realizarse de forma presencial, en los ordenadores de que se disponga en el aula o en los espacios específicos de informática, o de forma virtual en los espacios que cada grupo de alumnos determine. La finalidad de esta actividad es que puedan experimentar la evolución de los periodos históricos a través del uso del videojuego como un laboratorio de simulación sociohistórico. Para evitar que el sentido de la sesión de trabajo se pierda y el alumnado disperse su atención en otros temas, se plantean una serie de cuestiones asociadas a los problemas establecidos por grupo (cuadro 3). De esta manera, se centra el trabajo en los aspectos del tema a desarrollar, sin que el potente aspecto lúdico del juego oculte su componente didáctico, guiándose al alumnado en la línea que se pretende abordar en las siguientes actividades y que dan sentido a la experiencia. Para ello, deben tomarse imágenes, como capturas de pantalla, que ejemplifiquen los hitos que sean más relevantes para el alumnado, así como las diferentes fases de evolución del juego, de tal manera que se puedan ejemplificar los cambios y permanencias que se van produciendo.

Ámbito del problema	Cuestiones a desarrollar asociadas al problema
Conflictos bélicos	¿Qué parte del mundo exploras, cómo y con qué? ¿Qué recursos explotas? ¿Tomas una postura defensiva u ofensiva hacia el resto de civilizaciones con las que convives? ¿Evolucionas hacia sociedades más desarrolladas? ¿Qué industria o maquinaria bélica desarrollas para enfrentarte a otras civilizaciones o para evolucionar? ¿Qué estrategia es la más adecuada? ¿Dónde sitúas las infraestructuras básicas de tu civilización para ser más competitivo? ¿Con qué civilizaciones buscas una alianza? ¿Por qué sucedieron las cosas? ¿Dónde está el origen del conflicto? ¿Cuáles son sus consecuencias? ¿Podría evitarse?
Urbanismo y gestión del territorio	¿Cuáles son las características de una ciudad? ¿Qué necesidades tiene? ¿Qué infraestructuras requiere? ¿Cómo se gestionan los recursos? ¿Cuáles son los límites de su crecimiento? ¿Qué papel juegan los habitantes? ¿Cómo actuar en caso de una catástrofe?
Democracia y ciudadanía	¿Con qué civilización o sociedad jugamos? ¿Con quién y cómo convivimos? ¿Cómo se configura una ciudad y qué necesidades e infraestructuras requiere? ¿Quién manda y qué responsabilidades tiene? ¿Qué diferentes grupos de población existen? ¿Qué función tienen cada uno de ellos?
Economía y comercio	¿Cuáles son los recursos económicos más importantes para una sociedad? ¿De qué depende la riqueza o pobreza de una civilización? ¿Cómo influye la economía en la evolución de una sociedad?
Medio ambiente	¿Qué residuos produce el ser humano en cada uno de los diferentes periodos históricos? ¿Cuándo, cómo y por qué se transforma más el paisaje? ¿Qué tipo de producción puedo desarrollar en un determinado paisaje para que sea sostenible? ¿De qué depende la calidad de vida? ¿Cómo consigo un entorno armónico y equilibrado? ¿Cómo afecta la destrucción del medio ambiente a la evolución de una sociedad?

**Cuadro 3.** Ejemplos de cuestiones que se pueden plantear para orientar la actividad de uso del videojuego

Una vez que se ha desarrollado la fase de experimentación del juego, que habitualmente no cuenta con el rigor histórico requerido para el ámbito educativo, se comienza a desarrollar una fase de análisis y contraste de la información obtenida a través de este recurso.

---

### **Actividad 3: ¿Qué nos dice el videojuego acerca de cómo evolucionan las civilizaciones?**

La tercera actividad consiste en elaborar una línea temporal en la que se sitúen, con la ayuda de los datos proporcionados por el libro de texto u otro recurso de apoyo, los diferentes periodos históricos, desde la prehistoria hasta la actualidad, que hayan aparecido reflejados en el juego, comprobando errores o ausencias. Para ello se emplean las imágenes obtenidas como capturas de pantalla en la fase de experimentación anterior.

---

### **Actividad 4: ¿Qué información puede complementar la que proporciona el videojuego?**

Seguidamente, el alumnado, por grupos, busca información e imágenes en Internet, respecto a cada uno de los problemas relevantes que se están estudiando, empleando para ello direcciones de Internet facilitadas por el docente. Esta documentación completa la línea temporal elaborada anteriormente. Para ello es interesante contar con el portal histodidáctica,<sup>1</sup> en el que se pueden localizar gran cantidad de recursos y enlaces que facilitan esta labor (Prats y Albert, 2004).

En estas dos últimas actividades, el profesorado actúa como coordinador de las sesiones, facilitando información y recursos para las tareas que desarrolla el alumnado, de tal manera que por grupos se elabore una presentación en power point de cada tema de trabajo en el que se expongan, debatan y defiendan las diferentes posturas en función de las cuestiones planteadas en el cuadro 3.

---

### **Actividad 5: ¿Qué hemos aprendido sobre la evolución de las civilizaciones?**

Por último, y como actividad de síntesis, se diseña un blog (Sobrino, 2011), en el que cada grupo aporta la documentación obtenida y consensuada en clase a través del debate que se ha llevado a cabo en la sesión anterior. En el blog se dan respuestas a los problemas establecidos inicialmente y que han guiado todo el proceso de trabajo, corroborando las hipótesis que plantearon los grupos en la primera actividad y dando nuevas explicaciones, más elaboradas, complejas y justificadas que las que se dieron en un principio.

El proceso de evaluación de la propuesta se realiza mediante una rúbrica en la que se valora el progreso de los diferentes grupos y el contraste con respecto a sus concepciones sobre los temas tratados, desde la evaluación inicial, teniendo en cuenta las hipótesis dadas a los primeros problemas planteados (cuadro 2), así como las respuestas a las cuestiones que se plantean tras la realización del juego, hasta la consecución de los criterios establecidos en la valoración final, como corroboración de las hipótesis iniciales (cuadro 4).



Suspense	Aprobado-Bien	Notable-Sobresaliente
No reconoce criterios de causalidad	Reconoce criterios de unicausalidad	Reconoce causalidad múltiple
No valora criterios de conservación	Valora criterios de conservación irreflexiva	Conservación reflexiva
No uso fuentes	Uso fuentes sin contraste	Contraste de fuentes
No representación periodos históricos	Representación unilineal periodos históricos	Representación multilineal periodos históricos
No reconoce cambios/permanencias	Reconocimiento simple cambios/permanencias	Reconocimiento complejo cambios/permanencias
No reconoce relaciones entre diversos ámbitos	Reconoce relaciones entre varios ámbitos de problemas	Reconoce relaciones entre todos los ámbitos de problemas

Cuadro 4. Rúbrica de evaluación de la propuesta

## ■ Consideraciones finales

El uso de la tecnología en la enseñanza de la historia y su utilidad en los procesos para su enseñanza y aprendizaje es un hecho ya comprobado, para mejorar sustancialmente la comprensión de los fenómenos históricos, el manejo de sus procedimientos asociados y la comunicación de los resultados del trabajo educativo por parte del alumnado (Trepát y Rivero, 2010; Valverde, 2008).

Los videojuegos históricos de carácter evolutivo proporcionan un recurso de mayor relevancia didáctica, ya que no sustituyen a otros recursos más tradicionales, sino que aportan un nuevo valor educativo inexistente hasta que se ha desarrollado esta tec-

nología y se ha aplicado al ámbito educativo. Estos juegos se convierten en laboratorios de experimentación histórica, al igual que se experimenta en los laboratorios en las materias de ciencias de la naturaleza.

Sin embargo, a pesar de esta capacidad de interacción y su potencial motivador, el uso educativo de estos videojuegos presenta también sus limitaciones y obstáculos. En primer lugar, hay que tener en cuenta que el diseño de estos juegos va diri-

gido al mercado lúdico, no al educativo, por lo que es necesario cuidar su selección para su uso didáctico.

Existen, en general, algunos problemas básicos en su diseño, fundamentalmente referidos a

Los videojuegos históricos de carácter evolutivo convierten en laboratorios de experimentación histórica, al igual que se experimenta en los laboratorios en las materias de ciencias de la naturaleza

diversos aspectos anacrónicos, algunos factores de carácter mágico o ficticio que pueden determinar el resultado del juego, una tendencia al desenlace del juego a través del conflicto bélico o el papel secundario o prácticamente inexistente de la mujer. En este sentido, el tratamiento que reciben los valores sociales en este tipo de juegos es muy variable, siendo en este aspecto donde podemos realizar las consideraciones más negativas, ya que habitualmente el respeto por las personas, la vida y el medio ambiente es muy escaso o incluso inexistente.

Por otro lado, es importante determinar claramente el objeto de trabajo y el sentido educativo de las actividades propuestas, ya que el gran componente lúdico de estos juegos puede llevar a que el alumnado obvie el interés académico y se centre en los aspectos anecdóticos, escasamente rigurosos y poco apropiados para nuestra labor.

De esta manera el trabajo a desarrollar por el profesorado es mucho más complejo: se pierde protagonismo en el proceso educativo en favor del alumnado y de los propios recursos, por lo que puede bajar el control disciplinario de la clase; la preparación de las sesiones es menos concreta, ya que pueden aparecer muchas más variables inesperadas, y es necesario conocer los juegos perfectamente y relacionarlos con los contenidos propios de la propuesta educativa que se esté desarrollando en ese momento concreto y en periodos posteriores.

A pesar de todo ello, el uso de estos recursos, teniendo en cuenta los condicionantes indicados, puede dar un nuevo sentido al aprendizaje de la historia, dando lugar a que el alumnado pueda interactuar virtualmente con la historia, experimentando contenidos de gran dificultad de comprensión debido al alto grado de abstracción que requiere su trabajo.

## Nota

1. [www.ub.edu/histodidactica](http://www.ub.edu/histodidactica)

## Referencias bibliográficas

- CUENCA, J.M.: «La enseñanza de contenidos sociohistóricos y patrimoniales a través de los juegos informáticos de simulación». *Treballs d'Arqueologia*, núm. 12 [en línea]. Barcelona, 2006, pp. 111-126. <<http://ddd.uab.cat/pub/tda/11349263n12p111.pdf>>.
- CUENCA, J.M.; MARTÍN, M.: «La resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias sociales a través de videojuegos». *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 63, 2010, pp. 32-42.
- ESTEPA, J.: *Investigando las sociedades actuales e históricas*. Sevilla. Díada, 2007.
- HERNÁNDEZ, F.X.: «¿Problemas de historia?». *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 63, 2010, pp. 18-24.
- JIMÉNEZ, J.F.: «Videojuegos y Edad Media». *Imago temporis. Medium Aevum*, núm. 3, 2009, pp. 551-587.
- PRATS, J.; ALBERT, M.: «Enseñar utilizando Internet como recurso». *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 41, 2004, pp. 8-18.
- SOBRINO, D.: «El blog en el aula de historia: experiencias didácticas». *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 68, 2011, pp. 92-99.
- TREPAT, C.A.; RIVERO, P.: *Didáctica de la historia y multimedia positiva*. Barcelona. Graó, 2010.
- VALVERDE, J.: «Aprender a pensar históricamente con apoyo de soportes informáticos». *Cultura y Educación*, núm. 20(2), 2008, pp. 181-199.

## Direcciones de contacto

José M.<sup>a</sup> Cuenca

Myriam Martín

Jesús Estepa

Universidad de Huelva

[jcuenca@uhu.es](mailto:jcuenca@uhu.es)

[myriam.martin@ddcc.uhu.es](mailto:myriam.martin@ddcc.uhu.es)

[jestepa@uhu.es](mailto:jestepa@uhu.es)

Este artículo fue solicitado por ÍBER. DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, GEOGRAFÍA E HISTORIA en noviembre de 2010 y aceptado en abril de 2011 para su publicación.