

## PROPUESTA DEL USO DE GAMEPLAY PARA LA DOCENCIA EN HISTORIA ANTIGUA

### PROPOSAL OF GAMEPLAY FOR TEACHING IN ANCIENT HISTORY

**Pedro TRAPERO FERNÁNDEZ**

#### **Resumen**

Los gameplays son recursos con potencial didáctico que los alumnos usan en su día a día, pero los docentes no conocen. Se trata de un método poco explotado, pero con gran potencial didáctico, especialmente si son expertos en la materia en cuestión los que realizan estos contenidos. Se analiza la metodología, viendo las cuestiones técnicas y legales, así como una selección de videojuegos para la docencia en Historia Antigua y viendo la importancia de crear recursos compartidos entre docentes.

#### **Palabras claves**

Gameplay, teledocencia, Historia Antigua, recursos docentes.

#### **Abstract**

Gameplays are resources with didactic potential that students usually use, but teachers do not know. It is a under-utilized method with great didactical potential, especially if they are carried out by experts. We analyse a methodology, looking at technical and legal issues, as well as a selection of video games for teaching in Ancient History and the importance of create shared resources among teachers.

#### **Key words**

Gameplay, tele-teaching, Ancient History, teaching resources.

**Pedro TRAPERO.**  0000-0001-5808-054X

Área de Historia Antigua. Departamento de Historia, Geografía y Filosofía. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Cádiz. Cádiz. España. Correo electrónico: [pedro.trapero@uca.es](mailto:pedro.trapero@uca.es)

**Recepción: 29/XII/2020**

**Revisión: 18/I/2021**

**Aceptación: 04/II/2021**

**Publicación: 30/III/2021**

# PROPUESTA DEL USO DE GAMEPLAY PARA LA DOCENCIA EN HISTORIA ANTIGUA

## 1. INTRODUCCIÓN

**E**n la práctica docente es necesario recurrir a recursos audiovisuales para ejemplificar contenidos de diverso tipo, siendo los vídeos e imágenes los más ilustrativos y motivadores para el alumnado. Actualmente está en alza las grabaciones de videojuegos con una persona jugando, los *gameplay*. Muchos de ellos son tutoriales en los que se explica algunos aspectos de los mismos. Este método aplicado a la docencia permitiría trabajar determinados contenidos de una manera visual y amena, siendo un recurso útil en la teledocencia y con potencial motivador. Nos hemos centrado en juegos para Humanidades, específicamente en Historia Antigua.

El uso de videojuegos como recurso didáctico no es algo nuevo (Eguía Gómez *et al.*, 2013) y tiene en los últimos años una gran profusión de estudios recientes especialmente en la gamificación (Torres-Toukaumidis y Romero-Rodríguez, 2018; Castellá-Pujols y Gallinari, 2018) y por tanto como medio para motivar al alumnado (González y Blanco, 2008; Sánchez Aparicio 2014). Más allá de este potencial los videojuegos pueden ser origen de un material audiovisual de calidad, aunque evidentemente con una serie de cautelas, que también han sido previamente investigadas (Armando, 2010; Pérez-García, 2014; Casado-Ahumada, 2016; Jiménez-Alcazar y Rodríguez, 2018). La principal es la calidad de los contenidos incluidos en dichos juegos, que trastocan parcialmente su veracidad o directamente se la inventan. Ade-

más, existe una tendencia a recurrir a los mismos lugares comunes en la Historia, como una estrategia de marketing para captar a determinados públicos y basada en el conocimiento popular histórico. Es probable que por ello que se repiten los mismos tópicos, como puede ser César y Cleopatra, en vez de hacer un videojuego en otros conflictos importantes, como la Segunda Guerra Púnica menos conocida.

De entre todas las opciones que tenemos para utilizar este recurso, no vemos implementado en el estado actual de manera clara y concisa la posibilidad de usar *gameplays* para la docencia (Roncancio-Ortiz *et al.*, 2017), cuando es un elemento actual que ya usan nuestros alumnos, acostumbrados a los distintos videotutoriales de Youtube.

En este artículo se analizan los medios técnicos, legales y didácticos para poder realizar este tipo de actividades, con el objeto de proponer tres grandes cuestiones: un método efectivo para realizar esta potencial teledocencia; un listado de recursos informáticos y de videojuegos para Historia Antigua, que bien pudieran utilizarse para otras materias como arte; y finalmente un análisis de su potencial para la gamificación y la creación de contenidos de calidad para otros docentes, mediante el uso de *gameplay* por expertos en la materia.

## 2. METODOLOGÍA

Para responder a los tres grandes objetivos antes planteados, tenemos que partir de una se-

rie de planteamientos previos. La Historia como otras disciplinas de las Humanidades, tiene un método científico para su realización, solo que su objeto de estudio se encuentra en el pasado y por tanto es difícilmente contrastable empíricamente (Sánchez-Jaramillo, 2005). También se está produciendo cada vez más una transformación de una Historia de los datos, hacia un mayor aprendizaje de los procedimientos y actitudes. Este último contenido puede ser especialmente bien trabajado desde la comparativa histórica (González y Blanco, 2008; Peiró-Martín, 2014). Por tanto, partimos de un contexto metodológico, donde el docente tiene que tener claro cuáles son contenidos a trabajar y donde la utilización de recursos TIC para la docencia debe ser una constante (Garrido *et all.*, 2013).

Nos interesa investigar un potencial método para poder combinar los gameplays en la docencia. Para ello hemos realizado diversas experiencias prácticas, viendo por un lado recursos existentes en internet y las mecánicas propias tanto de grabación como de difusión de estos contenidos. En este aspecto ha sido relevante considerar las cuestiones legales propias de la utilización de este tipo de material audiovisual, que es una pregunta que muchos docentes pueden tener. Junto a ello, evaluamos tres aspectos: conocimiento técnico para realizar el gameplay y el videojuego; conocimiento pedagógico para poder utilizar este recurso en una docencia efectiva (Dolors, 2004); y conocimiento histórico para poder discernir qué elementos son los veraces. Para la realización tanto del listado de recursos, así como el propio análisis de los datos, hemos optado por un enfoque histórico, utilizando el conocimiento aprendido para catalogar los videojuegos de una manera práctica para el lector. En concreto, los videojuegos que tratan la Historia Antigua no son los más numerosos y muchos de ellos tienen gran cantidad de errores históricos. En muchos casos ya tenemos análisis previos de otros investigadores, como es el caso de la saga *Assassins Creed*

(Tellez-Alarcia y Iturriaga-Barco, 2014; Karsenti, 2019) un referente para este aspecto, recientemente con videojuegos en Historia Antigua, aún más didácticos (Quintero-Mora, 2017). Hemos emitido un listado de los principales videojuegos que existen en el sector, viendo su veracidad y ambientación histórica, ya que pueden ser elementos contrapuestos. En uno tenemos datos veraces, mientras que en el otro consideramos que el contexto puede aportar elementos útiles en la docencia. Nos hemos quedado con los videojuegos que cumplen una o ambas cuestiones. También se ha considerado si una parte concreta tiene potencial didáctico. Esto se expresa a veces no en el propio juego, sino en cosas que los acompañan, como descripciones de personajes, fichas de unidades, o aspectos secundarios del mismo.

### 3. RESULTADOS

#### 3.1. Cuestiones legales

Todo documento audiovisual que no genere nosotros mismos tiene unos derechos de propiedad, regulado por normativas generales (Directiva 2001/29/CE, 2001), caso que por ejemplo en España se revisó hace poco tiempo (Ley 21/2014, 2014). Su uso como recurso docente siempre está permitido en una pequeña porción de los mismos para ilustrar nuestras clases. Ahora bien, la creación de un gameplay consiste en grabar un recurso modificándolo, por lo que podrían entrarnos dudas respecto a su validez legal. Este problema se acrecienta si consideramos la posibilidad de compartir esta documentación al mundo exterior, como un recurso docente para otros profesores.

La legislación en este sentido es muy tajante, no se puede compartir este tipo de recursos (Ramón-Fernández, 2014), sin embargo, encontramos continuamente gameplays de muchos videojuegos en muchos casos con fines lucrativos, por la publicidad asociada. La reali-

# PROPUESTA DEL USO DE GAMEPLAY PARA LA DOCENCIA

Pedro TRAPERO FERNÁNDEZ

dad es que la legislación está muy atrás en estas cuestiones, siendo muy poco efectiva a la hora de garantizar el correcto uso de la propiedad intelectual (Mora-Astaburuaga, 2020). En nuestro caso al menos, para usos docentes, podemos considerar dos escenarios distintos.

El primero es utilizar este tipo de documentación en un ambiente cerrado, solo para nuestros alumnos y nunca compartiéndolos en contextos públicos, por lo que sería tratado como cualquier otro material docente.

En un segundo escenario sería compartirlo al exterior, siendo también legal, pero con algunos condicionantes. No es la propia legislación la que nos dice qué hacer, sino los propios propietarios de los derechos. Si miramos tres de las empresas más importantes de este sector, Paradox Interactive, Ubisoft y Totalwar, podemos ver que nuestro contenido puede compartirse sin problemas, sea educativo o no. En algunos casos existen restricciones si se pretende un lucro con ello, pero en general la única restricción de derechos es sobre la música. Los sonidos de los juegos suelen tener los derechos externos y por tanto no podemos reproducirlas sin más (Paradoxplaza, 2020; Legal.ubi, 2020; Totalwar, 2020). En general no es un problema si el sonido es nuestra propia voz como docentes.

Por tanto, son las propias empresas las que regulan su uso, otorgando los derechos de su explotación. En caso de duda siempre podremos consultar sus distintos avisos legales. En algunos casos incluso, nos animan a que compartamos nuestro material docente con ellos (Totalwar, 2020).

## 3.2. Cómo grabar gameplays

A nivel técnico, existen diversas herramientas que podemos utilizar. Desde programas profesio-

sionales, aunque gratuitos como OBS Studio, hasta sistemas de grabación más simples que vienen incorporados en muchos sistemas operativos como Windows 10 o sistemas propios de grabación de juegos de las tarjetas gráficas como Nvidia. Dado que se trata de videos que van a ser reproducidos o descargados de internet no requieren de una especial calidad visual, aunque sí de sonido. Este ha sido la principal problemática técnica, ya que en muchos casos el docente no va a contar de un buen micrófono. Esto puede paliarse utilizando micrófonos más profesionales o grabando el sonido con móviles y después incorporados al video.

Otra problemática técnica que tiene este tipo de implementación en la docencia es que en muchos casos será necesario hacer recortes de los videos para conseguir una optimización de las imágenes. En este caso, ya depende de la propia habilidad del docente, pero se puede recurrir a un simple truco. Se navega dentro del videojuego hasta llegar a la escena o lugar requerido para la explicación y se graba esa zona específica. Tras ello se puede sumar varios cortes de videos y grabar el audio más tarde.

## 3.3. Listado de videojuegos para Historia Antigua

Los videojuegos y la historia tienen una especial relación, ya que podemos encontrar en los eventos pasados muchos hitos relevantes a narrar. Muchas veces estos se centran precisamente en eventos específicos, a veces tópicos o directamente en un subgénero que es el del mundo bélico o militar. En estos dos casos, los videojuegos no suelen ser muy susceptibles a cambios, recurriendo la mayoría a la repetición de los mismos temas comunes. En la siguiente tabla 1 se encuentran los videojuegos seleccionados después de aplicar la metodología para elegir juegos con potencial para historia.

Tabla 1: Juegos con potencial por año, temática y cronología. Fuente propia.

Videojuego	Fecha	Temática	Cronología
Age of Empires	1997	Militar/Construcción	Todos los periodos
Pharaoh	1999	Construcción	Antiguo Egipto
Zeus: Master of Olympus	2000	Construcción	Antigua Grecia
Saga Imperium	2002-09	Militar/Construcción	Diversos momentos de la historia de Roma
Age of Mythology	2002	Militar/Construcción	Antiguo Egipto, Grecia y mundo nórdico
Total War: Rome	2004	Militar/ Estrategia	(-300/500)
Legión arena	2005	Militar	República e imperio romanos
Titan Quest	2006	Rol	Antiguo Egipto, Grecia y China
Europa Universalis Rome	2008	Estrategia	(-300/500)
Total War: Rome II y Attila	2013-15	Militar/ Estrategia	(-300/500)
A.S. Origins y Odissey	2017-18	Rol/Mundo Abierto	Antiguo Egipto y Grecia
O.A.D.	2018	Militar/Construcción	(-500/0)
Imperator: Rome	2020	Estrategia	(-300/500)
Total War: Troya	2020	Militar/ Estrategia	Guerra de Troya
Builders of Egypt	2020	Construcción	Antiguo Egipto

En general tenemos una tendencia cuando nos acercamos al presente a encontrar juegos con mayor potencial gráfico, pero también un mayor interés por la fiabilidad histórica. A pesar de las deficiencias que todos tienen, podrían clasificarse de varias maneras.

- Un primer grupo de juegos más antiguos que tienen potencial en una parte concreta del mismo, los de tipo Militar/Construcción cuyas fichas de unidades y eventos históricos en campañas son medianamente veraces y útiles. Por ejemplo, Age of Mythology no tiene ninguna veracidad histórica, pero las fichas explicando la mitología son bastante completas e interesantes para los alumnos.
- Un segundo grupo serían los juegos de tipo Construcción, donde prima un escenario. Aquí las dinámicas son más realistas, así como los eventos que ocurren. Pueden ser muy útiles para explicar cuestiones económicas.
- Los juegos de tipo Militar/Gestión o solo de Gestión son el tercer grupo, bastante veraces en sus parámetros de juego y generalmente más complicados. En ellos tenemos que tomar el control de un “estado” antiguo y por tanto podemos modificar la historia. El principal potencial es su alta veracidad en detalles, pero brillan sobre todo por sus potentes mapas interactivos y diacrónicos, con lo que se puede aprender mucho de geografía histórica.

# PROPUESTA DEL USO DE GAMEPLAY PARA LA DOCENCIA

Pedro TRAPERO FERNÁNDEZ

- Un cuarto grupo son los juegos de Rol que incluyen parte de mundo abierto (juegos con libertad de movimiento en un gran mapa). Suelen ser los más vistosos e inmersivos, como son *Assassins Creed Origins* u *Oddisey*, por lo que su potencial para grabar gameplays es óptimo (Figura 1).
- Finalmente existen otros juegos seleccionados, como *Titan Quest* o *Legión Arena*, que no terminan de cumplir todos los requisitos, pero son potencialmente didácticos por su gamificación y capacidad de explicar la historia bélica.

Todos los juegos pueden ser utilizados para docencia en primaria y secundaria. Su aplicación al ámbito universitario también es posible, pues a pesar de no tener un contenido histórico suficiente para estos niveles, puede servir para la crítica razonada histórica y analizar cuestiones complejas como las económicas. Es evidente que videojuegos como *Age of Empires* no tiene el impacto visual que los *Assasins Creed* y por ello serían recomendados estos últimos para los niveles bajos e intermedios, mientras que otros, como las sagas *Europa Universalis*, tiene un gran potencial didáctico para niveles avanzados como en Bachiller y Universidad.

## 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Podemos decir que este tipo de recursos tiene un gran potencial para la docencia y no se están explotando. Creemos que puede ser por la falta de medios y preparación técnica, pero cada vez los docentes están más preparados. También es posible que no existan estos recursos ante el posible miedo a su uso, por lo que hemos analizado la implicación legal que tienen. Podemos decir que usar los videojuegos para la docencia tiene muchas ventajas, comenzando por la propia mejora en la motivación, para continuar con la posibilidad de trabajar diversas cuestiones, como las emociones (González y Blanco, 2008),

el análisis espacial (De Miguel-González, 2016) o la mejora en la toma de decisiones del alumno (Irigaray y Luna, 2014; Rodríguez-Peña, 2018).

Buscamos con este artículo poner en común un recurso al alcance de todos, poco explotado, pero con gran potencial, sobre todo si expertos en la materia son los que graban y comparten estos videos. Para ello todavía queda un largo camino a recorrer, pues está la cuestión fundamental de compartir los recursos docentes (TIC, 2020). Es por ello que se analiza un posible método, las herramientas técnicas, las implicaciones legales y finalmente un listado de potenciales videojuegos, para que los docentes interesados generen sus propios contenidos y los compartan.

## REFERENCIAS

- Armando, J. (2010). Lo que podemos aprender de los videojuegos sobre la enseñanza y los materiales educativos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC*, 9 (1), 2941 [<http://campusvirtual.unex.es/caladeditio/>]
- Casado Ahumada, A.M. (2016). *Los videojuegos como herramienta de apoyo en la enseñanza E/LE*. Trabajo fin de Máster. Universidad Internacional de la Rioja.
- Castellà Pujols, M.B. y Gallinari, L. (Eds.) (2018). *Las humanidades y su estudio a través de los videojuegos, la gamificación y las redes sociales*. Special Issue. RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea.
- De Miguel González. (2016). Pensamiento espacial y conocimiento geográfico en los nuevos estilos de aprendizaje. En L. Alanis Falantes, J. Almuedo Palma, G. De Oliveira Neves, R. Iglesias Pascual y B. Pedregal Mateos (Eds.), *Nativos digitales y geografía en el siglo XXI. Educación geográfica y estilos de aprendizaje*, (pp. 11-39). <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/62289>

# PROPUESTA DEL USO DE GAMEPLAY PARA LA DOCENCIA

Pedro TRAPERO FERNÁNDEZ

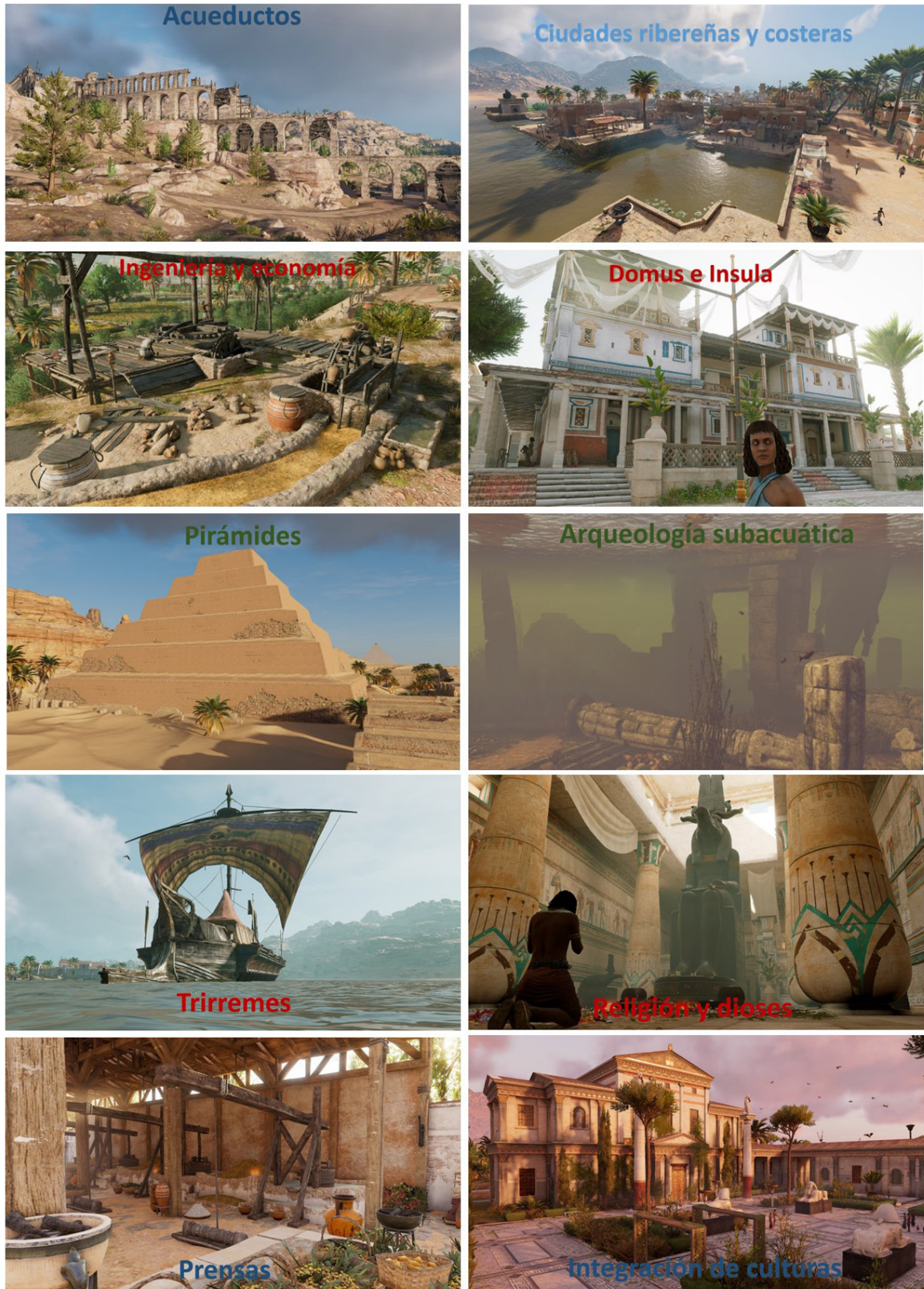


Figura 1: Ejemplo en Assassin's Creed Origins de posibles temáticas docentes. Fuente propia.

## PROPUESTA DEL USO DE GAMEPLAY PARA LA DOCENCIA

Pedro TRAPERO FERNÁNDEZ

- Directiva 2001/29/CE (2001). Directiva europea de derechos de autor. <https://www.boe.es/doue/2001/167/L00010-00019.pdf>
- Dolors, Q. (2004). Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación. *Iber* 40, 7-22.
- Eguía Gómez, J.L., Contreras-Espinosa, R.S. y Solano-Albajes, L. (2013). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. Revista de investigación editada por Área de innovación y desarrollo S.L., 1-14.
- Garrido, J., Contreras, D., & Miranda, C. (2013). Análisis de la disposición pedagógica de los futuros profesores para usar las TIC. *Estudios Pedagógicos*, 39, 59-74.
- González, C.S. y Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. *Revista electrónica teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad de la información*, 9(3), 69-92.
- Irigaray, MV. y Luna, M.R. (2014). La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia. Dos experiencias áulicas en la escuela secundaria. *Clío & asociados*, 18-19, 411-437.
- Jiménez Alcázar, J.F. y Rodríguez, G.F. (2018). *Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura*. Colección Historia y Videojuegos nº5. Universidad de Murcia.
- Karsenti, T. (2019). Can students learn history by playing Assassin's Creed? Montreal: CRIF-PE. [https://karsenti.ca/Assassins\\_creed\\_Report\\_EN.pdf](https://karsenti.ca/Assassins_creed_Report_EN.pdf)
- Legal.ubi (2020). Derechos de uso videojuegos Ubisoft. <https://legal.ubi.com/VideoPolicy/es-ES>
- Ley 21/2014 (2014). Ley de Propiedad Intelectual. <https://www.boe.es/boe/dias/2014/11/05/pdfs/BOE-A-2014-11404.pdf>
- Mora Astaburuaga, A. (2020). ¿Juego o "me la juego"? Reflexiones jurídicas sobre los gameplays. <https://adefinitivas.com/abol-del-derecho/nuevas-tecnologias/gameplay/>
- Paradoxplaza (2020). Derechos de uso videojuegos Paradox. <https://www.paradoxplaza.com/letsplay-static-info-ca.html>
- Peiró Martín, I. (2004). La era de la memoria: reflexiones sobre la historia, la opinión pública y los historiadores. *Memoria y civilización*, 7, 243-494.
- Pérez García, A. (2014). El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas. *Escuela abierta*, 17, 135-156.
- Quintero Mora, D.L. (2017). Didáctica de las Ciencias Sociales a través de los videojuegos: Investigación y experimentación del juego Assassin's Creed Origins, para posible propuesta didáctica sobre la enseñanza del patrimonio y la cultura del Antiguo Egipto. *CLIO. History and History teaching*, 43, 54-81.
- Ramón Fernández, F. (2014) La realización de material audiovisual para los cursos masivos en abierto (MOOC): cuestiones legales no resueltas en el ámbito de la propiedad intelectual. *Revista de estudios de Derecho y Ciencia Política IDP* 19, 78-91.
- Rodríguez Peña, J.E. (2018). Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones. *Trabajo de grado, Facultad de Comunicación Social para la Paz, Universidad Santo Tomás*, 1-22.
- Roncancio-Ortiz, A.P., Ortiz-Carrera, M.F, Llano-Ruiz, H., Malpica-López, M.J. y Bocanegra-García, J.J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Revista ingeniería, investigación y desarrollo*, 17 (2), 36-46.
- Sánchez Aparicio, J.C. (2014). Videojuegos y gamificación para motivar en educación. *Andalucíaeduca*, 120, 6-8.



- Sánchez Jaramillo, L.F. (2005). La historia como ciencia. *Revista Latinoamericana de estudios educativos*, 1, 54-82.
- Téllez Alarcía, D. y Iturriaga Barco, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la historia: la saga Assassin's Creed. *Contextos Educativos*, 17, 145-155.
- TIC (2020). Recursos para los docentes TIC. <https://ticeducacion.com/>
- Torres-Toukoumidis, A. y Romero-Rodríguez, L.M. (Eds.) (2018). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación*. Universidad politécnica salesiana.
- Totalwar (2020). Derechos de uso videojuegos Totalwar. <https://www.totalwar.com/faq/>