

LA PRESENCIA DEL PATRIMONIO EN LOS VIDEOJUEGOS. NUEVAS PERSPECTIVAS PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL

Ámbito 2: Investigaciones sobre el curriculum y la enseñanza de las Ciencias Sociales

Jiménez-Palacios, Rocío

Universidad de Huelva

rocio.jimenez@ddcc.uhu.es

Cuenca López, José M^a

Universidad de Huelva

jcuenca@uhu.es

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo forma parte de la tesis doctoral en proceso: “Análisis y experimentación del uso de videojuegos en la enseñanza y aprendizaje del Patrimonio. Estudio de caso.”, que se enmarca dentro del proyecto de investigación "Educación Patrimonial para la inteligencia territorial y emocional de la ciudadanía" EDU2015-67953-P (MINECO/FEDER).

La didáctica de las Ciencias Sociales está evolucionando en los últimos años adentrándose en la enseñanza y aprendizaje a través de la resolución de problemas, trabajo por proyectos y el uso de recursos como las TIC y las TAC en el contexto formal. Dentro de estos recursos, nuestro estudio se centra en el empleo de videojuegos para la enseñanza y aprendizaje del patrimonio.

El uso de videojuegos en el aula es una plataforma que combina la ludificación y la dinamización del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, es un portal en el que el patrimonio se ve expuesto en todas sus dimensiones mediante la contextualización y ambientación del juego. Así, consideramos que debemos aprovechar este recurso, el cual emplean muchos jóvenes fuera de sus horas lectivas, para atraer su atención y motivar su aprendizaje.

Nos proponemos con este estudio analizar qué tipo de patrimonio y cómo se muestra el mismo en los videojuegos, entendiendo este desde una visión holística, de manera que

pueda ser un recurso a utilizar en el aula a través de metodologías innovadoras. Para ello hemos seleccionado videojuegos, principalmente de género histórico, y, basándonos en las imágenes que emplean para la recreación de los espacios donde se desarrolla, haremos un análisis descriptivo y crítico de su contenido que expondremos en una tabla de categorías.

El objetivo principal de este estudio es conocer cómo se utiliza el patrimonio en los videojuegos y reflexionar sobre su posible introducción en el aula, proponiendo el diseño de propuestas didácticas acordes a este recurso en el contexto formal para la educación patrimonial.

2. NUEVAS PERSPECTIVAS DE LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL

En la investigación en el campo de la didáctica de las Ciencias Sociales cada vez está teniendo una mayor presencia la educación patrimonial, aunque aún, continúa siendo escasa. Tras la última modificación del curriculum en el año 2013, por la que se estableció la LOMCE, comprobamos que la dedicación a la educación patrimonial en el contexto formal es nimia. Las Ciencias Sociales en general siguen estando configuradas para que su aprendizaje sea una mera recepción de información, que se obtiene mediante memorización, por lo que las metodologías de enseñanza se orientan, en su mayoría, a tal fin. Muchas de las investigaciones surgidas en las últimas décadas proponen metodologías alternativas a través del uso de recursos innovadores (Prats, 2002; Correa, Ibáñez y Jiménez de Aberasturi, 2006; Cuenca y Martín, 2010a; Sobrino, 2013; Rivero y Mur, 2015, entre otros).

Nuestra concepción de patrimonio abarca el conjunto de elementos materiales e inmateriales que contiene información del pasado y evolución de su entorno y, además, es representativo e identificativo de un grupo. Podemos referirnos al patrimonio desde diferentes vertientes: natural, etnológico, científico-tecnológico, histórico, artístico, urbano e inmaterial. Por tanto, nos rodeamos de fuentes patrimoniales diariamente, sin embargo, en el contexto formal no se utilizan estas como recursos y actividades para los alumnos/as de manera que fomentaran el interés y mejoraran el conocimiento. *También a través de los referentes patrimoniales se puede potenciar el conocimiento reflexivo de la realidad (...)* (Cuenca, 2013), es decir que, además de proporcionar conocimiento, el patrimonio promueve el pensamiento crítico sobre el pasado, presente y futuro mediante la observación, tratamiento y análisis de los vestigios. Debemos tener en cuenta la

importancia de reconocer el potencial del patrimonio fuera del aula, sobre todo en el entorno del alumnado, y que los docentes propongan actividades prácticas para incentivar el interés por conocer y aprender (Pinto y Molina, 2015).

Ibáñez, Fontal y Cuenca (2015) resumen la educación patrimonial como estrategia en una secuencia de procedimientos (gráfico 1):

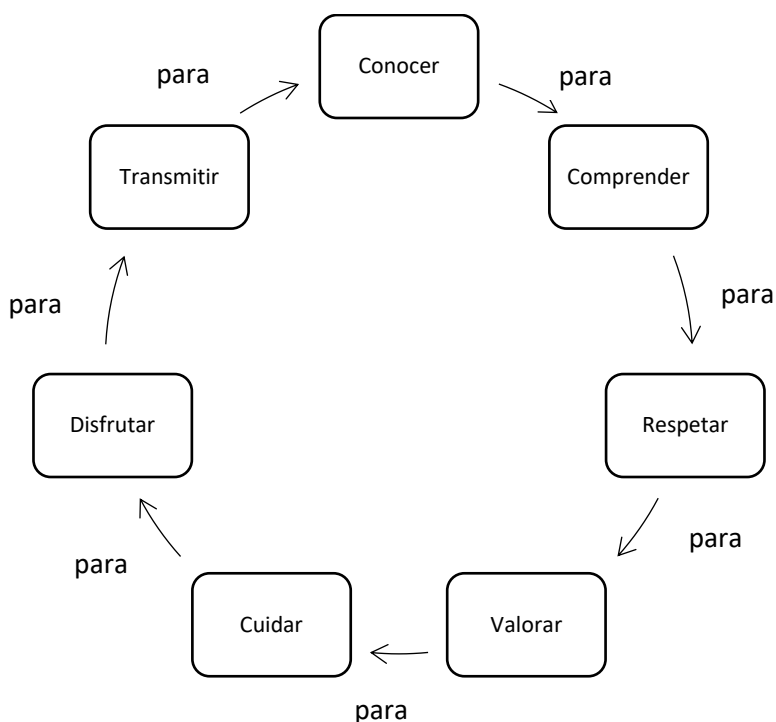


Gráfico 1. Secuencia significativa de procedimientos

3. EL PATRIMONIO COMO ELEMENTO CONTEXTUALIZADOR DE LOS VIDEOJUEGOS

Dentro del mundo de las tecnologías, el videojuego cada vez es un recurso más empleado en los procesos de enseñanza y aprendizaje como así lo confirman los estudios realizados por Etxeberría (2001), Gros (2004), Cuenca y Martín (2010a), Sánchez y Esnaola (2014), Jiménez-Palacios y Cuenca (2015) o Vázquez y Ferrer (2015), en los que se proponen estrategias didácticas como la simulación, la resolución de problemas o la creación de videojuegos en el aula.

Desde el surgimiento de los videojuegos, estos han formado parte del tiempo de ocio de los jóvenes. Esta es una de las razones por las que muchos de los investigadores, desde finales del S.XX y principios del S.XXI, han creído en su potencial dentro del contexto formal. Además, suscitan un interés que después se ve transformado en motivación por el aprendizaje, favoreciendo, de esta forma, el desarrollo intelectual y a su vez

emocional de los alumnos/as (González y Blanco, 2008). Hay que señalar, que existen videojuegos clasificados como educativos que cumplen una función específica que es la de que el usuario aprenda mientras juega, sin embargo, por la propia composición y dinámica que estos emplean, generalmente bastante simples, no repercute en el alumnado como pueden hacerlo otros que se crean con el fin de divertir y entretener (Gros, 2009).

Por otro lado, en los procesos de enseñanza-aprendizaje se valoran no sólo la adquisición de conocimientos conceptuales, sino que, están tomando mucha importancia los conocimientos procedimentales y actitudinales. El uso de recursos como el videojuego, con una metodología adecuada, contribuye en gran medida a ello, ya sea mediante la utilización o la creación propia de un videojuego (Calvo, 1998; Vázquez-Cano y Ferrer, 2015). Cabe señalar que el empleo de este tipo de recursos que influye positivamente en la motivación, a su vez, nos introduce en el campo de las emociones. La educación emocional es cada vez más necesaria para el desarrollo personal, que trasladado al aula implica el autoconocimiento, gestión y autorregulación de las emociones para llevar a cabo un aprendizaje más realizado y completo (Extremera y Fernández-Berrocal, 2003).

Los videojuegos, por su propia estructura, emplean una serie de elementos que favorecen la enseñanza de las Ciencias Sociales, ya que en su mayoría utilizan una contextualización, ambientación, temporalidad, espacio y personajes que pueden ser usados en pro del aprendizaje. Además, es común la aparición de elementos vinculados con el patrimonio que los relacionan con un periodo histórico, una ciudad o un paisaje, personajes y el uso de objetos y herramientas dentro del juego. Así, los docentes pueden diseñar unidades didácticas relacionadas con la educación patrimonial y hacer uso de los diferentes tipos de patrimonio para desarrollarlas. Los diseñadores de videojuegos procuran recrear para el jugador, contextos que lo familiarice e identifique con el momento y lugar donde está jugando, al igual que ocurre con los personajes y objetos que aparecen. De esta manera, si el juego está ambientado en el período clásico, las construcciones, armas, herramientas de construcción e incluso los nombres de los lugares y personajes que aparecen evocarán de manera directa a dicho contexto.

4. OBJETIVOS, METODOLOGÍA, INSTRUMENTOS Y MUESTRA DEL ESTUDIO

El objetivo que nos planteamos con este trabajo se centra en el análisis de videojuegos de carácter cualitativo que utilicen una contextualización histórica y/o patrimonial para su desarrollo y detectar las posibilidades que ofrece para el diseño de actividades que favorezcan la comprensión y el conocimiento del patrimonio y de la historia. Para ello hemos seleccionado videojuegos que se adecuan significativamente a nuestros intereses y objetivos. Estos son: Imperivm, Age of Empire y Civilization, que en investigaciones anteriores se ha comprobado su potencial educativo (Cuenca y Martín, 2010b), y Watch Dogs 2, videojuego más actual que tiene una gran repercusión en ventas, con el que contrastar y comprobar su validez como recurso educativo. Todos ellos utilizan diferentes periodos de la historia, ofreciéndonos una visión más amplia de lo que pretendemos trabajar.

Para el análisis se ha elaborado una tabla simple a modo de registro de observación (Tabla 1) en la que tenemos dos grandes categorías: tipos de patrimonio y videojuegos. A un lado a parecen los videojuegos que hemos seleccionado para la observación y en las columnas, los tipos de patrimonio a observar, señalando con una X en las casillas en las que se ha detectado la existencia del tipo de patrimonio en cada uno de los videojuegos. En una segunda rejilla de observación (Tabla 2), se analiza el potencial de estos videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo en cuenta los aspectos físicos de los mismos, es decir, lo que el jugador ve en la pantalla y el desarrollo interno de estos. En esta ocasión se ha utilizado una escala de gradación del 1 al 5 (de menor a mayor grado de implicación) utilizando para ello nuestra experiencia, aportando de manera crítica y objetiva los resultados.

A continuación mostramos el análisis de estos videojuegos para exponer qué elementos patrimoniales incluyen y cómo aparecen, para que sirva como estudio previo al diseño de unidades didácticas para la enseñanza y aprendizaje del patrimonio.

5. UTILIZAR EL VIDEOJUEGO PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL

En la tabla 1 y 2 podemos ver el análisis y resultados correspondientes a nuestro estudio de investigación.

TIPO DE PATRIMONIO						
	Natural	Histórico -artístico	Urbano	Científico- tecnológico	Etnográfico	Inmaterial

VIDEOJUEGOS	Imperivm	X	X	X	X	X	
	Age of Empire	X	X	X	X	X	
	Civilization	X	X	X	X	X	
	Watch Dogs 2			X	X	X	

Tabla 1. Rejilla de observación. Presencia de los tipos de patrimonio en los videojuegos seleccionados.

Podemos comprobar que en su mayoría encontramos los distintos tipos de patrimonio en cada uno de los juegos, lo cual nos lleva a pensar que podríamos emplear estos videojuegos en el aula. El hecho de que en ninguno de ellos aparezcan elementos del patrimonio inmaterial puede servirnos a la hora de planificar las actividades, diseñando una específica de búsqueda de información acerca del mismo para completarlo. Veamos a continuación cada uno de los videojuegos de forma individual.

CATEGORÍAS		INDICADORES	Imperivm	Age of Empire	Civilization	Watch Dogs 2
aprendizaje	Aspectos físicos del videojuego	Gráficos	4	4	4	5
	Personajes	5	3	3	2	
	Mapas	5	4	5	3	
	Argumento	5	5	4	4	
	Contexto	5	5	4	5	
	Textos	4	4	4	4	
	Símbolos y Patrimonio	5	5	5	4	

Desarrollo interno del videojuego	Contenido	5	5	5	4
	Modos de juego	5	4	2	4
	Jugabilidad	4	4	4	4
	Visión espacial	5	5	5	5
	Visión temporal	4	4	3	3

Tabla 2. Rejilla de observación. Potencial de los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En esta segunda tabla cabe destacar que los videojuegos que hemos seleccionado cumplen, en gran medida, de manera favorable con los aspectos físicos del videojuego. Es importante para el atractivo del recurso el empleo de buenos gráficos que den una mejor visibilidad a lo que ocurre. Excepto *Watch Dogs 2* que es más actual, el resto utiliza imágenes de menor calidad pero bastante buenas para su desarrollo. En cuanto al contexto y argumentación son muy competentes para su uso en el contexto formal, al igual que ocurre con la aportación de mapas en el juego para que el jugador se sitúe en todo momento. En lo que respecta al desarrollo interno de estos videojuegos, destacamos en el modo de juego *Civilization*, porque es el único que sólo permite un jugador mientras que el resto tiene modo multijugador o incluso juego en red, lo cual posibilita el uso de estrategias metodológicas de trabajo en grupo. La visión espacial y temporal junto con el uso de mapas, visto anteriormente, sitúa al jugador en el contexto apropiado, no teniendo que recurrir a un pensamiento tan abstracto en lo que al espacio y tiempo se refiere.

Imperivm

Es un videojuego que se desarrolla en la etapa clásica, y cada una de las sagas hace alusión a hechos históricos concretos como: la Guerra de las Galias, la Conquista de Hispania o las Grandes Batallas de Roma. Aunque los gráficos son de baja calidad, la ambientación está muy bien diseñada mostrando el paisaje natural, las diferentes ciudades y las herramientas características del momento en el que se contextualiza, pudiendo conocer, también, el comportamiento de la cultura del momento. El jugador puede ver la evolución de los diferentes hechos y ser consciente de los cambios que

suponen cada uno de ellos. Este videojuego es muy útil para ver el desarrollo y evolución de los acontecimientos, más que el fin último que se persigue, teniendo un mayor protagonismo el procedimiento a seguir durante el juego.

Age of Empire

Este juego ofrece muchas posibilidades en cada una de las sagas. Comienza en la Edad de Piedra pudiendo ser partícipes de los procesos coyunturales hasta llegar a la Edad de Hierro. Igualmente carece de buenos gráficos pero permite ver el paisaje, la urbanización, encarnar a personajes de diferentes dinastías y estratos de la sociedad, por lo que es un juego idóneo para conocer el comportamiento de la población. Tiene sagas ambientadas desde la Edad Media hasta la colonización de América. Destacamos la aparición de utensilios, armas, herramientas y recursos del periodo correspondiente. Para la educación patrimonial es un videojuego que permite ver los cambios que se producen de un periodo a otro y el desarrollo de los mismos, por lo que plantear al alumnado su utilización puede ser una buena forma de indagar en los aspectos más explícitos del juego.

Civilization

Al igual que Imperivm o Age of Empire, los gráficos que emplea este videojuego son muy superficiales, aun así tiene una importante presencia el patrimonio natural con el uso de diferentes paisajes en función del lugar donde se encuentre el jugador. En esta ocasión, el usuario tiene como objetivo crear una civilización con un sistema político, fundar y diseñar ciudades, dirigir a la población, etc... hasta conquistar el planeta, tiene total libertad a la hora de desarrollar el juego, por lo que es idóneo para el progreso de habilidades como la resolución de problemas o la toma de decisiones entre otras. Plantear una unidad con este recurso puede ser muy enriquecedor para los alumnos/as, de manera que al finalizar sean capaces de explicar y justificar todo lo que han creado por sí mismo.

Watch Dogs 2

Este videojuego es el más actual de todos en cuanto a diseño y contextualización, ya que se enmarca en la era actual. Está ambientado en los Estados Unidos y su objetivo es hackear sistemas informáticos de sus enemigos. En esta ocasión están muy presentes elementos del patrimonio urbano y científico-tecnológico, además de la cultura

tecnológica de la que nos rodeamos a diario. Es un buen recurso para conocer el patrimonio más cercano a nuestros días y para el desarrollo de habilidades mediante metodologías que propongan la simulación como método de aprendizaje.

6. A MODO DE CONCLUSIÓN

El trabajo que hemos llevado a cabo forma parte de la investigación en la innovación en didáctica de las Ciencias Sociales, aportando visiones y recursos diferentes que proporcione al alumnado, nuevas formas de interactuar con el patrimonio y con la historia en el contexto educativo formal. Precisamente, los videojuegos proporcionan un importante material con el que trabajar dentro del aula, aunque, al igual que ocurre en el cine, es frecuente que se cometan errores o se tomen licencias para hacer más atractivo el juego. En estos casos, también se pueden utilizar esos “obstáculos” como actividades de investigación e indagación, de forma que el alumnado sea capaz de reconocer qué es lo correcto y qué es lo ficticio y construir así su propio conocimiento.

Los videojuegos que hemos escogidos reflejan el interés, por parte de los creadores y diseñadores, del uso de elementos patrimoniales para la ambientación y contextualización de los mismos, así como el empleo de hechos y períodos históricos para su desarrollo. Es por ello que estos juegos pueden ser un perfecto laboratorio virtual con el que el alumnado experimente con la Historia y el Patrimonio obteniendo una visión significativa de los procesos de cambio, la evolución y las consecuencias de la intervención con el patrimonio, basando todo ello en su propia práctica y experiencia. Además, conforman un recurso que ayuda al desarrollo de habilidades y capacidades como la comprensión de conceptos muy abstractos a través de su visualización, utilización e interacción. Hay que tener en cuenta el uso de un lenguaje acorde al juego con el que se mejora la alfabetización patrimonial e histórica.

Sin embargo, para que este recurso cumpla favorablemente con su función, es imprescindible la formación de los docentes relacionada con las tecnologías y, en concreto, estos deben tener un amplio conocimiento de los videojuegos para poder hacer un correcto diseño de unidades didácticas donde se incluyan y aporten correctamente todo su potencial.

Por todo esto, consideramos que el empleo de videojuegos en el contexto formal mejora notablemente el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que, las generaciones actuales

tienen una estrecha relación con ellos, incrementando la motivación y el interés por su aprendizaje mediante el aprovechamiento de los recursos que nos ofrece.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Calvo, A.M. (1998). Videojuegos: del juego al medio didáctico. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 152, 63-70.

Correa, J.M., Ibáñez, A. y Jiménez de Aberasturi, E. (2006). Lurquest: Aplicación de tecnología M-Learning al aprendizaje del patrimonio. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 50, 109-123.

Cuenca, J.M. (2013). El papel del patrimonio en los centros educativos: hacia la socialización patrimonial. *Tejuelo*, 19, 76-96.

Cuenca, J.M. y Martín, M. (2010a). La resolución de problemas en la enseñanza de las Ciencias Sociales a través de videojuegos. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 63, 32-42.

Cuenca, J.M. y Martín, M. (2010b). Virtual games in social science education. *Computers & Education*, 55, 1336-1345.

Etxeberria, F. (2001). Videojuegos y educación. *Revista electrónica-Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 1(2), 1-22.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2003). La inteligencia emocional en el contexto educativo: hallazgos científicos de sus efectos en el aula, *Revista de Educación*, 332, 97-116.

González, C. y Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultural en la Sociedad de la Información*, 3(9), 69-91.

Gros, B. (2004). *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao: Desclée De Brouwer.

Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación: revista internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 7, 251-264.

Ibáñez, A., Fontal, O. y Cuenca, J.M. (2015). Actualidad y tendencias en Educación Patrimonial. *Educatio Siglo XXI*, 33(1), 11-14.

Jiménez-Palacios, R. y Cuenca, J. M. (2015). El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales. *Clio. History and History teaching*, 41, 14-58.

Pinto, H. y Molina, S. (2015). La educación patrimonial en los currículos de ciencias sociales en España y Portugal. *Educatio Siglo XXI*, 33(1), 103-128.

Prats, J. (2002). Internet en las aulas de educación secundaria. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 31, 7-16.

Rivero, P. y Mur, L. (2015). Aprender ciencias sociales en la web 2.0. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 80, 30-37.

Sánchez, F. y Esnaola, G. (2014). Los videojuegos en la educación. *Aularia. Revista digital de comunicación*. 3(1), 21-26.

Sobrino, D. (2013). El trabajo con blogs en ciencias sociales, geografía e historia. *Clio: History and History Teaching*, 39, 26-49.

Vázquez-Cano, E. y Ferrer, D. (2015). La creación de videojuegos con scratch en educación secundaria. *Communication papers-Media literacy & Gender studies*, 6(4), 63-73.