



EL VIDEOJUEGO EN EL AULA DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Gerardo F. Rodríguez
Stella Maris Massa
(Coords.)



Proyecto de investigación I+D+I:
*Historia y videojuegos (II): cono-
cimiento, aprendizaje y proyección
del pasado en la sociedad digital*
(HAR2016-78147-P)



**Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez
y Stella Maris Massa (Coords.)**

El videojuego en el aula de ciencias y humanidades

Colección Historia y Videojuegos nº 6



El videojuego en el aula de ciencias y humanidades / Juan Francisco Jiménez, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa (Coords.).– Murcia : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2018.

– (Colección Historia y Videojuegos ; 6) (Editum)
I.S.B.N.: 978-84-17157-65-4

Videojuegos-Aspectos culturales.
Jiménez Alcázar, Juan Francisco.
Rodríguez, Gerardo (Gerardo Fabián), (1967-)
Massa, Stella Maris
Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones.

794:004.4

1ª Edición 2018

Reservados todos los derechos. De acuerdo con la legislación vigente, y bajo las sanciones en ella previstas, queda totalmente prohibida la reproducción y/o transmisión parcial o total de este libro, por procedimientos mecánicos o electrónicos, incluyendo fotocopia, grabación magnética, óptica o cualesquiera otros procedimientos que la técnica permita o pueda permitir en el futuro, sin la expresa autorización por escrito de los propietarios del copyright.



Proyecto de investigación I+D+I: *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P). Financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España.

Todos los trabajos han sido sometidos a un sistema de revisión científica externa de originales (revisión anónima por al menos dos especialistas en el tema del estudio).

Director de la colección: Juan Francisco Jiménez Alcázar

© Los autores
Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2018



ISBN: 978-84-17157-65-4

Depósito Legal: MU 1204-2018

Diseño e impresión: Compobell, S.L.
Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

Presentación: Tecnologías, Humanidades y educación: encuentros posibles <i>Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa</i>	7
La Historia Contemporánea a través de un videojuego: un taller didáctico con el «Civilization III» <i>Carlos Andión Echarri</i>	9
Narrar la experiencia. La enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales para Ciencias Sociales y Prácticas del Lenguaje <i>Gisela Coronado Schwindt, Juan Manuel Gerardi y Viviana Talavera</i>	43
Educación con videojuegos: nuevos desafíos <i>Stella Maris Massa</i>	69
El uso de <i>newsgames</i> para el análisis de la imagen de la corrupción espa- ñola en el aula universitaria: un estudio de caso <i>Antonio César Moreno Cantano</i>	89
Aprender Ciencias jugando..... <i>Lucrecia E. Moro, Yanina B. Farías y Oscar A. Morcela</i>	105
«Bitácora de Mr. Jones». Una experiencia virtual..... <i>Adriana L. Pirro, María E. Fernández y Hernán Hinojal</i>	121
Educación y videojuegos: aula real y aula virtual..... <i>Gerardo F. Rodríguez y Juan Fco. Jiménez Alcázar</i>	135

EL USO DE *NEWSGAMES* PARA EL ANÁLISIS DE LA IMAGEN DE LA CORRUPCIÓN ESPAÑOLA EN EL AULA UNIVERSITARIA: UN ESTUDIO DE CASO¹

Antonio César Moreno Cantano
Universidad Complutense de Madrid

~ Ilustración 1 ~



Alumnas de Relaciones Exteriores de España analizando la imagen de Bárcenas en el juego *Chorizos de España y Olé*.

1 Este trabajo ha sido realizado en el marco del proyecto de investigación I+D+i *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital*, HAR2016-78147-P, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España. www.historiayvideojuegos.com.



1. A MODO DE INTRODUCCIÓN: EL USO DE *NEWSGAMES* COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA EN EL MUNDO UNIVERSITARIO

En el año 2001 el prestigioso profesor de la Facultad de Historia en la Universidad de Cambridge, Peter Burke (uno de los grandes teóricos de la Historia Cultural), publicó la relevante obra *Visto y no visto*. Uno de los aspectos más importantes que se apuntan en ella es que las imágenes no son un mero reflejo de la realidad, sino que “dan testimonio de las formas estereotipadas y cambiantes en que un individuo o un grupo de individuos ven el mundo social”². Este condicionante está más presente que nunca en los tiempos actuales, en la era de los *nativos digitales*, donde la principal fuente de información procede de un entorno audiovisual. En la *era ciberista* (expresión acuñada por Divina Frau-Meigs), gracias a la capacidad interactiva de internet y la creciente popularidad de distintas aplicaciones telemáticas vinculadas con el entretenimiento, han provocado que el juego, es decir, el ocio, el tiempo libre, reclamen un lugar preponderante en nuestras vidas³. No vamos a profundizar en estas páginas sobre las virtudes y ventajas que proporcionan los videojuegos como herramienta tecnológica de aprendizaje, pues a día de hoy es un asunto difícilmente cuestionable y profusamente tratado por la literatura especializada⁴. Nuestro interés se centrará en saber si este tipo de metodología activa e innovadora ha sido transvasada al ámbito universitario, poniendo el énfasis en aquella categorización o formato que presenta mayores posibilidades pedagógicas para dicho nivel de formación. El uso de juegos como herramienta de aprendizaje en la Universidad es una tarea compleja, no solo por la tarea de adaptar sus reglas y objetivos a la transmisión de contenidos curriculares de elevada complejidad, sino principalmente por las reticencias, rechazos y todo tipo de adjetivos descalificativos que gran parte (por suerte su número va disminuyendo) de la comunidad educativa profesa hacia ellos. Existen maravillosas excepciones a esta regla. En la Universidad McGill de Montreal (Canadá), los profesores

2 BURKE, P.: *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*, Barcelona, Crítica, 2001, p. 234.

3 LEVIS, D.: «El modelo de comunicación del videojuego en red social», en F.I. REVUELTA y G.A. ESNAOLA (coords.), *Videojuegos en redes sociales: perspectivas del Edutainment y la pedagogía lúdica*, Barcelona, Laertes, 2012, pp. 41-72.

4 GEE, J.P.: *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga, Aljibe, 2004; CONTRERAS, R. et al.: «Videojuegos como un entorno de aprendizaje», *Revista Icono*, 14 (2011), pp. 249-261; o REVUELTA, F. y GUERRA, J.: «¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del jugador», *Revista de Educación a Distancia de la Universidad de Murcia*, 33 (2012), pp. 1-25.

Jim Wallman y Rex Brinen celebran encuentros anuales en los que alumnos de Estudios Internacionales y Ciencias Políticas analizan las crisis de estabilidad en el Este y Sur de Asia a través de un juego de simulación titulado *DIRE STRAITS*⁵. Otro ejemplo loable es el de varios profesores del Grado de Finanzas y Contabilidad de la Universitat de València y del ESADE de Barcelona, que utilizaron el «serious game» *Platform Wars Simulation* (diseñado por el MIT) para profundizar en los contenidos y procedimientos de la asignatura *Contabilidad de Gestión*⁶. De este estudio como del elaborado por un equipo docente universitario de Barcelona, Valladolid y Burgos se desprende el éxito de estas metodologías y el interés de este alumnado por incorporar estas prácticas a su rutina académica⁷. Esta positiva aceptación contrasta con informes y evidencias, como el *Inventario de Actividades de Aprendizaje con Tecnologías en la Universidad* elaborado por varios especialistas de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, que ponen sobre la palestra el pobre y deficitario uso de las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje entre la comunidad universitaria⁸. Esta carencia está muy presente en los diferentes órganos de gobierno de las universidades españolas. Como profesor del Departamento de Relaciones Internacionales e Historial Global de la Universidad Complutense de Madrid (en adelante, UCM) me referiré (sin despreciar ni minusvalorar al resto de entidades) a la iniciativa que dicha institución ha emprendido en los últimos años para paliar esta carencia metodológica y formativa. Es el caso de los Proyectos *INNOVA-Docencia*, impulsados por el Vicerrectorado de Calidad, cuyo elemento clave es “la mejora de la calidad docente vinculada a procesos de innovación”. Dos de las líneas básicas que incentivan las convocatorias de estos proyectos se vinculan a “las nuevas metodologías e innovación en enseñanza presencial” y “diseño de herramientas de aprendizaje para las nuevas generaciones de estudiantes”⁹.

5 Más información en: <https://paxsims.wordpress.com/2018/02/28/dire-straits-at-mcgill-university/> [Consultado el 24 de mayo de 2018].

6 CALABOR, M.^a S., MORA, A. y MOYA, S.: «Adquisición de competencias a través de juegos serios en el área contable: un análisis empírico», *Revista de Contabilidad*, 21 (2018), pp. 28-47.

7 GÓMEZ, S., PLANELLS, A.J. y CHICHARRO-MERAYO, M.: «¿Los alumnos quieren aprender con videojuegos? Lo que opinan sus usuarios del potencial educativo de este medio», *Educar*, 53/1 (2017), pp. 49-66.

8 MARCELO, C., YOT, C. y MAYOR, C.: «Enseñar con tecnologías digitales en la Universidad», *Comunicar. Revista Científica de Educomunicación*, 45, vol. XXIII (2015), pp. 117-124.

9 Más información en: <http://www.ucm.es/innova-docencia-1> [Consultado el 24 de mayo de 2018].

Si regresamos al punto de partida de este texto veremos a dos alumnas jugando desde sus ordenadores portátiles a un videojuego durante una sesión de prácticas de la asignatura Relaciones Exteriores de España. Como ya indicamos, el uso de imágenes tiene un valor enorme como documento explicativo, máxime si las mismas son interactivas y se acompañan de todo un elenco de sonidos y músicas, y toda una serie de reglas y objetivos. El título que aparece al pie de la imagen es *Chorizos de España y Olé* (sobre el que posteriormente profundizaremos), que se inscriben dentro de los *Serious Games*, en especial a lo que se conocen como *Newsgames*. El término juegos serios (*serious games*, en inglés) pudiera parecer un oxímoron, puesto que el vocablo “juego” se relaciona con alegría, diversión, fantasía; mientras que el adjetivo “serios” alude a responsabilidad, sensatez, realidad y acciones con consecuencias a considerar. Los *serious games* son aquellos que se usan para educar, entrenar e informar. La diversión está en un segundo plano¹⁰. El término se usó desde la década de los 60 por Clark Abt para hacer referencia a juegos que simulaban eventos de la Primera Guerra Mundial que recreaban las estrategias de guerra en el aula de clases¹¹. En la actualidad se le asigna este nombre a un grupo de videojuegos y simuladores cuyo objetivo principal es la formación antes que el entretenimiento. Combinan los beneficios de los videojuegos (pensamiento secuencial, razonado, toma de identidad...), su poder de penetración en la población y las necesidades de educación y formación efectiva tanto a nivel político-institucional (destaca el papel de ONGs) como empresarial y comercial. Entre las características distintivas de los *serious games* podemos nombrar las siguientes: 1) están destinados para la educación, el entrenamiento en habilidades determinadas, la comprensión de procesos complejos, sean sociales, políticos, económicos o religiosos; 2) están vinculados en forma evidente con algún aspecto de la realidad; 3) hay intereses manifiestos en sus contenidos (políticos, económicos, psicológicos, religiosos)¹². Dentro de ese segundo punto existe una categoría aún más específica conocida como *newsgames* (término acuñado por el diseñador y profesor Gonzalo Frasca¹³), es decir, videojuegos basados en no-

10 MICHAEL, D. y CHEN., S.: *Serious Games. Games That Educate, Train, and Inform*, Canadá, Thomson Course Technology, 2006.

11 ABT, C.: *Serious Games*, Lanham, University Press of America, 1987.

12 ÁLVAREZ, J. y MICHAUD, L.: *Serious Games. Advergaming, edugaming, training and more*, Montpellier Cedex, ICADE, 2008.

13 FRASCA, G.: «*Newsgames: el crecimiento de los videojuegos periodísticos*», en C.A. SCOLARI (ed.), *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Barcelona, Universitat de Barcelona, Laboratori de Mitjans Interactius, 2013, pp. 253-263; y BOGOST, I., FERRARI, S. y

ticias de actualidad, como bien puede ser la crisis del pueblo rohingya (destaca *Finding Home*), la crisis de refugiados (*Entiérrame, mi amor*) o la guerra de Siria (*Layla y la sombra de la guerra*), entre otros muchos. Plantean un rasgo fundamental: la relación entre la temática del videojuego y la actualidad a través de la simulación lúdica¹⁴. Como señalaba el profesor Miguel Sicart, autor de *The Ethics of Computer Games*, “los videojuegos, aquello que representan y el modo en que lo hacen debe ser analizado con la finalidad de contribuir a su comprensión y desarrollo no solo como máquinas de entretenimiento sino también como formas de expresión”¹⁵. En tal línea metodológica se han publicado en los últimos años una serie de trabajos, tales como los de Salvador Gómez¹⁶ y Eva Domínguez Martín¹⁷, que han destacado el importante papel que presentan los videojuegos, en sus diferentes formatos, como reflejo de la sociedad y de los sucesos —nacionales e internacionales— que en ellos suceden. Como analizaremos con un estudio de caso muy concreto, este formato videolúdico —debidamente planteado y con uno guión predirigido por el docente— es una excelente herramienta para su aplicación en el aula universitaria, en especial para aquellas asignaturas y grados relacionadas con nuestra realidad política, social, económica o cultural más próxima.

2. LA CARICATURA POLÍTICA EN LOS *NEWSGAMES*: LA CORRUPCIÓN ESPAÑOLA

El lector de estas páginas no se debe llevar a confusión. Los videojuegos de actualidad, de carácter informativo o periodístico, no siempre presentan un tono lúdico e irónico de los acontecimientos que aproximan al jugador. Ni mucho menos. Si nos adentramos, por ejemplo, en las producciones de la compañía danesa *Serious Games Interactive* encontraremos un conglomerado de títulos, “Global Conflicts”, centrados en Palestina o Afganistán, en los que el jugador toma el papel de un periodista que acaba de llegar a estos destinos y cuya tarea es escribir un artículo imparcial sobre el desarrollo de estos even-

SCHWEIZER, B.: *Newsgames. Journalism at play*. Massachusetts, MIT Press, 2010.

14 GÓMEZ, S. y NAVARRO, N.: «Videojuegos e información. Una aproximación a los *newsgames* españoles como nueva óptica informativa», *Icono 14*, 11-2 (2013), pp. 31-51.

15 Reproducido en PÉREZ, O.: *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*, Barcelona, Ediciones Laertes, 2012, p. 26.

16 GÓMEZ, S.: *¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo? Una introducción a los serious games*, Logroño, Publicaciones de la UNIR, 2014.

17 DOMÍNGUEZ, E.: *Periodismo inmersivo. La influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos*, Barcelona, Uoc Press, 2013.

tos. El dramatismo de estas situaciones borra cualquier conato de humor. No obstante, incluso las situaciones más crudas y duras del panorama político internacional no han escapado a la parodia e, incluso, al mal gusto en su fin de dar a conocer un episodio bélico o terrorista. En este sentido destacan los numerosos títulos que aparecieron en *Google Play* en el verano de 2014 a raíz de la “Operación Margen Protector” (la ocupación por parte de Israel de parte de la Franja de Gaza), que fue plasmada en *apps* como *Bomb Gaza* (PlayFTW), *Whack The Hamas* (HitsNapp) o *Gaza Defender* (AX Gears), siendo eliminadas rápidamente de dicha plataforma debido a las quejas de los usuarios¹⁸.

~ Ilustraciones 2 y 3 ~



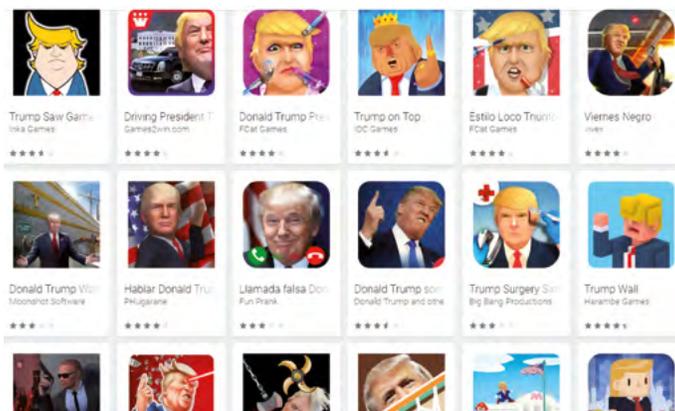
Captura de pantalla de *Global Conflict Palestine* (izquierda) y portada de *Whack The Hamas* (derecha).

La imagen de los principales líderes políticos de las últimas décadas tampoco ha escapado a su ridiculización y caricatura en algunos formatos video-lúdicos. Muchos de ellos, simplemente, se apoyaban en caricaturas que previamente habían sido empleadas en la prensa gráfica. Si hacemos un breve repaso de esta temática, los personajes más representado en el mundo de los píxeles interactivos en los últimos años han sido, en el plano internacional, los presidentes de EE.UU., Barack Obama y Donald Trump. Los títulos centrados en

¹⁸ SCHULZKE, M.: «War by other means: Mobile gaming and the 2014 Israel-Gaza Conflict», *Review of International Studies*, 42 (2016), pp. 575-596.

este último rayan lo obsesivo, pues si entramos en *Google Play* constataremos casi 250 *apps* centradas en su figura, la mayoría de ellos de tono humorísticos y caricaturesco. Algunos de ellos, como *Derrotar a Trump* (Badabun, 2015) o *Viernes Negro* (Vivex, 2018), superan las cien mil descargas llegando incluso al medio millón, lo que es un claro indicio de la aceptación de este género de *apps* entre la ciudadanía.

~ Ilustración 4 ~



Captura de pantalla en *Google Play* en la que aparecen algunas de las *apps* centradas en Donald Trump.

Sobre España, una primera referencia se remonta al año 1983, fecha en la que apareció *El Golpe* (Software Center), un juego de *cassette* para Spectrum centrado en el 23-F y en el que el jugador manejaba al teniente coronel de la Guardia Civil, Tejero, con el objetivo de que triunfase el golpe de Estado, para lo que debía sortear a los líderes políticos de los diferentes grupos parlamentarios del Congreso de los Diputados como Adolfo Suárez, Felipe González, Manuel Fraga y Santiago Carrillo. El hecho de convertir al golpista en un héroe movió a los creadores del juego a insertar un texto aclaratorio en el que se explicaba que “«El golpe» no pretende ser más que un juego. No intente ver intencionalidad política, pues no la hay”¹⁹. A partir de ahí, todos los representantes destacados de la política española, desde Aznar (*Trama Wars*, *Chaotic Kingdoms*, 2017) a Rajoy, pasando por Zapatero (*Yo*

19 CANO, I.: «Cuando Suárez, González, Fraga y Carrillo eran los malos del videojuego», *ABC*, 18 de mayo de 2015. Online: <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20150516/abci-politicos-videojuegos-201505132101.html> [Consultado el 25 de mayo de 2018].

Presidente: Crisis Global, Planeta Interactive, 2009), han tenido un espacio reservado en el mundo del videojuego, la simulación y la crítica. Desde las protestas del 15-M y la irrupción de Podemos en la escena política²⁰, el nombre de Pablo Iglesias también ha ocupado un lugar relevante, como se puede apreciar en *Pablo Iglesias Bros* (TriviralSoft, 2015) o *Pacta conmigo* (Javi García, 2016).

En la mayoría de estos títulos florece un tema capital y repetitivo, la corrupción española, en concreto el caso Gürtel y la evasión de capitales a Suiza, incorporando a este repertorio de nombres todos los que se relacionaron con esta trama: Luis Bárcenas, Luis Crespo o Francisco Correa²¹. No solo eso, la crisis económica y sus efectos en la población han dado lugar a creaciones de un gran realismo, como es el caso de *Qué se puede hacer con 25 m²* (El Mundo, 2015), en el que debemos situar toda una serie de ítems en un espacio sumamente reducido y lograr un hogar confortable. Como se explica en la página de acceso: “El Ministerio de Vivienda ha anunciado que estudia la modificación de la ley de VPO para incluir viviendas de entre 25 y 30 m². Pero ¿cómo meter lo necesario para hacerla habitable...?”²². Sucesos tan contemporáneos, nutridos de cientos de crónicas y artículos periodísticos, han generado también una serie de frases célebres y caricaturas que han tenido una amplia influencia en este género de *newsgames* a la española. Portadas como las de la revista satírica *El Jueves*, del 14 de octubre de 2015, en la que Bárcenas aparecía como un mafioso que entregaba sobres a Rodrigo Rato se van a repetir en ciertos videojuegos sobre esta temática como *Dársenas, tesorero corrupto*. Se va a producir un *feedback*, como es lógico, entre el reflejo de estos sucesos en la prensa escrita y visual, además de en otro tipo de formatos (como propaganda o carteles), y su plasmación en formato digital como videojuego. Incluso algunos de ellos irán tan lejos en su crítica que fueron eliminados rápidamente de *Google Play*, es el caso de *Trama Wars* (Chaotic Kingdom, 2017) y *PolitiKO* (Ó&O, 2016). En el primer de ellos, nos poníamos en el papel de Pablo Iglesias y con su “mirada fulminante” para acabar con sus adversarios políticos, Esperanza Aguirre o Mariano Rajoy, y poder llegar a

20 TORREBLANCA, J. I.: *Asaltar los cielos. Podemos o la política después de la crisis*, Barcelona, Debate, 2015.

21 MUÑOZ, J. y PRESTON, P.: *Historia de la corrupción española (de la Restauración a nuestros días, 1875-2016)*, Granada, Comares, 2016.

22 Acceso al texto y al simulador gráfico en: http://www.elmundo.es/elmundo/2005/graficos/abr/s2/casa_25.html [Consultado el 25 de mayo de 2018].

La Moncloa²³. En el segundo, se podía elegir cualquier personaje de la escena política de esas fechas (Artur Mas, Pedro Sánchez, Mariano Rajoy...) y arrastrando el dedo debíamos cortar las cabezas de los personajes que aparecían por la pantalla sumando el mayor número de puntos²⁴.

~ Ilustración 5 y 6 ~



Los *newsgames* sobre corrupción española tienen numerosas fuentes de inspiración visual. A la izquierda, el *Tramabús* de Podemos, y a la derecha, portada de *El Jueves*.

Dentro del amplio espectro de *apps* de Google Play sobre la corrupción española sobresale, por su número de descargas (más de medio millón) y su tono político-irónico, *Alcalde Corrupto Clicker* (MeigaLabs, 2016), en el que se anima al jugador a afiliarse al “Partido del Dinero” para poder “robar, estafar, timar, engañar, sobornar, chantajear, pasarte las leyes por el forro de los... sobres”. A lo largo de la partida (debemos acumular dinero pulsando rápidamente el dedo sobre los billetes de la pantalla) irán apareciendo frases irónicas relacionadas directamente con los más escandalosos casos de corrupción de los últimos años. Una de las más llamativas es la que simula un cheque suizo con el siguiente mensaje: “No he dormido nada. No me pregunten demasiado si hacen el favor”. Fue pronunciada por el presidente del Gobierno, Mariano Rajoy, en una rueda de prensa del 8 de febrero de 2013 tras una intensa reunión del Consejo Europeo y que, además, era su primera comparecencia pública

²³ *El Mundo*, «Trama Wars, el juego de Podemos en el que Pablo Iglesias acaba con los ‘corruptos’ gracias a su mirada», 18 de mayo de 2017.

²⁴ GUZMÁN, D.: «*PolitiKO*, el juego con el que rendir cuentas con políticos como Rajoy y Pablo Iglesias», *Andro4all*. Online: <https://andro4all.com/2016/03/politiko-mariano-rajoy-donald-trump-matar-android> [Consultado el 25 de mayo de 2018].



tras el estallido del caso de la contabilidad “B” del Partido Popular²⁵. También hay que resaltar la aparición en dicho juego de la desacertada y criticadísima opinión del ministro de Agricultura, Alimentación y Medioambiente en 2013, Arias Cañete, sobre la caducidad de los alimentos: “Veo un yogur caducado y ya puede poner la fecha que quiera, que me lo como”. Desde MeigaLabs se quería denunciar, de manera irónica, una afirmación que causó un gran rechazo entre diferentes sectores de la sociedad española en un tiempo en el que los efectos económicos de la crisis aumentaban los índices de pobreza de manera alarmante. En definitiva, todos los videojuegos enunciados se caracterizan por una “estética subversiva” y unas “reglas subvertidas”, ya que se modifica el marco primario de referencia y se anima al jugador a actuar contrariamente a lo que dictaminan las más elementales normas de moralidad y sentido común²⁶

Llegados a este punto, y regresando al objetivo principal de esta investigación, ¿cómo podemos utilizar estos *newsgames* de una manera coherente y estructurada para el estudio de una materia a nivel universitario? ¿Qué títulos en concreto escogimos para el análisis de la imagen de España y el tema de la corrupción? ¿Qué razones nos llevaron a decantarnos por ellos dentro del amplio abanico de posibilidades existentes? A estas cuestiones nos enfrentaremos en la última sección de este texto.

3. ESTUDIO DE CASO: *DÁRSENAS, TESORERO CORRUPTO Y CHORIZOS DE ESPAÑA Y OLÉ* COMO HERRAMIENTA DE ESTUDIO DE LA CORRUPCIÓN ESPAÑOLA

La asignatura a la que hemos aplicado esta experiencia docente es *Relaciones Exteriores de España*. Se trata de una asignatura obligatoria cuatrimestral del tercer curso del Grado de Relaciones Internacionales de la Universidad Complutense de Madrid. Tiene un volumen de trabajo para el estudiante equivalente a 6 ECTS, que se concretan en actividades presenciales y no presenciales, como varias prácticas y un trabajo de investigación. Uno de los objetivos de la asignatura es lograr que el alumno comprenda el funcionamiento básico de las relaciones exteriores de España, en sus aspectos políticos y culturales, todo ello partiendo de sus antecedentes históricos. Asimismo, se pretende que el estudiante adquiera los instrumentos

25 *Europapress*, «Rajoy a los periodistas: ‘No he dormido nada. No me pregunten demasiado, si hacen el favor’», 8 de febrero de 2013. Online: <http://www.europapress.es/nacional/noticia-rajoy-periodistas-no-he-dormido-nada-no-me-pregunten-demasiado-si-hacen-favor-20130208180950.html> [Consultado el 26 de mayo de 2018].

26 PLANELLS, A.: «El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia», *Anàlisi*, 42 (2011), pp. 65-78.

básicos que le permitan analizar la política exterior de España ante las diferentes situaciones o crisis que puedan surgir o respecto a asuntos clásicos y por eso, recurrentes de sus relaciones internacionales. Una de las competencias generales de la asignatura, que se recoge en la guía docente de la misma, hace referencia a la “capacidad de obtención y gestión de la información y documentación relacionadas con las áreas científicas objeto de estudio” y el “conocimiento de las sociedades, culturas y costumbres”. Esta experiencia docente que presentamos se desarrollo en el marco de contenidos del tema 11 del programa de la asignatura, titulado “Percepciones y opinión pública. La imagen exterior de España y la marca país”. Con el fin de desarrollar las competencias generales señaladas, así como otras más específicas relacionadas con el conocimiento actual de la imagen de nuestro país a raíz de la crisis económica y los casos de corrupción que han envuelto al gobierno del Partido Popular desde 2013, se diseñó una práctica de clase en la que el instrumento de análisis fuese dos *newsgames* cuya temática gravitase sobre esos ejes.

El papel del profesorado es esencial en el desarrollo de esta práctica, totalmente ajena a la metodología más tradicional y rutinaria del sistema educativo universitario. En primer lugar, tras realizar un análisis de la situación de partida, es decir, de los conocimientos previos y habilidades de los alumnos, se intentó que estos fueran conscientes de que la actividad se enmarca dentro de un plan docente estructurado. Es decir, se les explica que la utilización de videojuegos informativos es una herramienta para conseguir un fin por lo que, en primer lugar, se les explica qué objetivos de aprendizaje se pretenden alcanzar y se les describe los medios y procedimientos necesarios para conseguir dichas metas u objetivos. Posteriormente se les plantea las características del juego de simulación concreto que se va a utilizar estableciendo de manera clara que es lo que queremos que aprendan con su uso, diferenciando entre el conocimiento del contenido teórico de la asignatura o información que se necesita y el conocimiento del proceso, es decir, de cómo utilizar los videojuegos y las técnicas y herramientas que necesitan para utilizarlo. Así pues, el profesor debe asegurarse, previamente a la utilización del juego, que los alumnos conocen y practican un conjunto de técnicas necesarias para poder utilizarlo correctamente. Una vez comenzada la práctica, el profesor sigue orientando, facilitando apoyo, planteando estrategias a seguir, así como información de carácter conceptual que van precisando a lo largo del desarrollo de la actividad. Es importante guiar al alumno para que no pierda de vista el objetivo de aprendizaje. La motivación, orientación y evaluación a lo largo de la actividad permiten al alumno ser consciente de por qué y cómo está practicando tanto, competencias (genéricas y específicas) como los conocimientos de la materia.

Para el desarrollo de nuestra práctica escogimos dos videojuegos: *Chorizos de España y Olé* (Ravalmatic, 2013), y *Dársenas, Tesorero corrupto* (4d3 Animation Studio, 2013). Se optó por ellos, entre una amplia variedad y oferta de títulos de similares características, por varias razones. Son gratuitos, no requieren que el alumno realice un pago por su uso ó descarga, lo que podría crear un rechazo a su empleo como herramienta de aprendizaje. Así, *Chorizos de España y Olé* se encuentra online en la página de minijuegos.com; mientras que *Dársenas* se localiza en Google Play. Se respaldan teóricamente por dos excelentes artículos con los que el alumnado puede profundizar en el proceso de diseño, narrativa y contextualización histórica de los mismos. Nos referimos a las investigaciones de Luis Navarrete, de la Universidad de Sevilla, “La imagen romántica de España en el videojuego” (2014) y de Salvador Gómez García, de la Universidad de Valladolid, y Jorge Cabeza, de la Universidad Rey Juan Carlos, de Madrid, con “El discurso informativo de los *newsgames*: el caso Bárcenas en los dispositivos para juegos móviles” (2016). Además, su narrativa nos permitía profundizar en el tema de la corrupción española en los últimos lustros y el protagonismo de Bárcenas de una manera irónica y humorísticas, lejos del dramatismo y seriedad con el que están acostumbrados a aproximarse a esta información. Aparecían en los mismos muchos estereotipos y clichés propios de la imagen de España a lo largo del siglo XX²⁷, como su carácter folclórico y costumbrista, que había sido previamente explicado en clase. Y, por último, y no menos importante, no recurrían a ningún tipo de acción violenta o condenable en su narrativa para la comprensión de estos conceptos.

La muestran la conforma un alumnado que ha nacido a principios o mediados de la década de los 90, por lo que son considerados en la literatura previa como *nativos digitales*, es decir, que pertenecen ya a las primeras generaciones que han llegado a las aulas universitarias habiendo estado desde temprana edad inmersos en la tecnología digital. Por lo que el empleo de este tipo de soportes, como se analizará en el “Cuestionario de valoración” que diseñamos, es altamente valorado y motivador para dicho alumnado. Para el desarrollo de la actividad señalamos varios aspectos que se tenían que analizar de dichos videojuegos:

1. Contexto histórico.
2. Discurso narrativo.
3. Empresa responsable del videojuego.

27 GIRALDO, L.: «Los estereotipos sobre la imagen de España», *Norba. Revista de Historia*, 19 (2006), pp. 219-229.

4. Mensaje.
5. Análisis de las imágenes empleadas: estereotipos y clichés.
6. Relaciones con noticias de prensa de diferentes medios.

Y, por supuesto, en primer lugar, jugar en todo su amplio sentido. El juego es libre, y cuando se realiza de manera obligatoria o con un fin específico, como en este caso, se convierte en un ejercicio. Por esa razón, casi la mitad del tiempo dedicado a la práctica en clase (una hora de un total de dos) se dedicó a este fin. Posteriormente, en el aula o en su lugar de trabajo o estudio, completarían los puntos requeridos.

~ Ilustración 7 ~



Captura de pantalla de *Chorizos de España y Olé* realizado por el alumnado de la asignatura.

Durante la realización de la práctica el alumnado expresó un gran interés por el diseño y dinámica de los videojuegos escogidos, quedando sorprendidos por el mensaje e ideología que hay tras sus disparatadas imágenes. El profesor, a la par, les fue mostrando en el proyecto de clase otros títulos sobre la corrupción de carácter menos jocoso —con el propósito de ampliar su conocimiento de los mismos— como, por ejemplo, el diseñado por *Transparency International España* en el que “el jugador se convierte en un Ministro o en un Director de empresa, y habrá de tomar decisiones que le afectarán a él y en consecuencia a la sociedad en su conjunto”²⁸.

²⁸ Acceso al videojuego y la página oficial en: https://media.transparency.org/games/web_depenDeTi/ [Consultado el 26 de mayo de 2018].

~ Ilustración 8 ~



Captura de pantalla de *Dársenas, Tesorero corrupto*, realizado por el alumnado de la asignatura.

El alumnado presentó su práctica de manera oral en la siguiente sesión de la asignatura y la entregó, además, ya fuese en formato digital o físico, al profesor para una revisión más detallada de la misma. Los resultados fueron muy satisfactorios, ya que a través de esta actividad se logro profundizar y reflexionar profusamente sobre un apartado del referido tema que, debido a la carga curricular del programa y a la falta de tiempo, suele ser referida de pasada en las explicaciones teóricas en el aula. Finalmente, se diseñó un “Cuestionario de valoración” de la práctica con las siguientes cuestiones:

1. Previamente a la realización de la práctica y las lecturas que la complementaban, ¿sabías qué era un *NEWSGAMES* o *SERIOUS GAMES*? ¿Conocías algún videojuego de significación política? En caso afirmativo, ¿cuál?
2. ¿Crees que este tipo de metodología es útil para el estudio de los diferentes aspectos del Grado de Relaciones Internacionales? Argumenta tu respuesta.
3. ¿Ha mejorado tu conocimiento del tema de la imagen sobre la corrupción de España tras la realización de la práctica?
4. ¿Qué destacarías de los dos títulos analizados: *CHORIZOS DE ESPAÑA Y OLÉ*, y *DÁRSENAS, TESORERO CORRUPTO*?
5. ¿Crees que una asignatura que analizase los conflictos internacionales a través de *Serious Games* tendría cabida en el grado de RRII? ¿Por qué?
6. ¿Qué valoración tienes de la actividad?

Resumiendo brevemente las respuestas del alumnado podríamos resaltar los siguientes aspectos. Previamente a la realización de esta práctica, había un desconocimiento generalizado sobre las características de este tipo de vi-

deojuegos de significación política e informativa. Solo alguno de ellos había accedido a títulos de esta índole (durante la etapa de Secundaria) como era el caso de *El Secreto de la Buena Vida* (Plan Nacional sobre Drogas / Obra Social Caja Madrid, 2007), enfocado a prevenir el consumo de drogas entre la juventud. En cuanto a la utilización de este tipo de metodología todas las contestaciones van dirigidas en el mismo sentido, “vivimos en una sociedad tecnológica y creo que la Universidad debería ser consciente de ello”, además “los videojuegos son un elemento muy presente en los jóvenes en la actualidad, difícilmente vas a conocer a un universitario actual que no haya dedicado tiempo a ellos”. Igualmente, se reconoce su utilidad para profundizar en la imagen sobre la corrupción en España en los últimos años, “el detalle y la simbología utilizadas en los juegos te invitan a profundizar en el tema sin obligarte a ello” y “hacen mucho más interesante y natural el camino hacia la profundización en el tema”. De los videojuegos seleccionados destacaron “la cantidad de detalles que escondían: desde la música de fondo, típica del folklore español; hasta las imágenes que encontrabas en el fondo de la pantalla mientras ibas pasando nivel, asociadas con diferentes tramas corruptas”. Y finalmente, con respecto a la valoración general de la actividad se puso el énfasis en su carácter enriquecedor, su metodología original y divertida, y completa desde el punto de vista didáctico, “ya que profundizamos en el tema sin ser obligados a ello, sino motivados por la propia dinámica del juego”. Poco más podemos añadir como docentes, y citando de nuevo a uno de estos alumnos, “quiero recordar que buscar la motivación es esencial para nosotros y creo que estos videojuegos lo consiguen”.

Siguiendo los dictados del propia Comisión Europea en un informe de 2013²⁹, es responsabilidad del docente capacitar digitalmente a su alumnado, empleando aquellas metodologías y herramientas que favorezcan su aprendizaje significativo y activo (no memorístico únicamente). Si entendemos que los videojuegos no son un simple producto de ocio, sino un ente cultural propio³⁰, seremos capaces de explotar todo el potencial de los mismos con fines educativos. Animamos a todo el profesorado universitario a incorporar este potente recurso en su día a día, con el sueño de lograr que algún día existan materias específicas en los diferentes grados de la Universidad que

29 FERRARI, A.: *DIGCOMP a FrameWork for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, Luxemburgo, European Commission, Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies, 2013.

30 MURIEL, D. y CRAWFORD, G.: *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Videogames in Contemporary Society*, London and New York, Routledge, 2018.

tengan como eje central el análisis de todo género de videojuegos. Todo ello, sin duda, repercutirá positivamente en el aprendizaje de nuestro alumnado. Como decía F.D. Roosevelt, “en la vida hay algo peor que el fracaso, el no haber intentado nada”³¹.

31 PALOMO, E.: *Cita-Logía*, Sevilla, Punto Rojo, 2013, p. 137.

IDENTIFICACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

LA HISTORIA CONTEMPORÁNEA A TRAVÉS DE UN VIDEOJUEGO: UN TALLER DIDÁCTICO CON EL «CIVILIZATION III» (C. Andión Echarri).

- Ilustración 1 (página 14): Entrada en *Civilopedia sobre la central nuclear*.
- Ilustración 2 (página 15): Avances en la etapa industrial en el Civilization III. El consejero científico reclama más inversiones en este ámbito.
- Ilustración 3 (página 16): Pantalla de administración de una ciudad contemporánea en el Civilization, que muestra mejoras construidas, producción actual, disposición de recursos y su explotación, la felicidad ciudadana, nivel de contaminación, etc.
- Ilustración 4 (página 18): Información en Civilopedia sobre Alemania y Bismarck.
- Ilustración 5 (página 21): Alumna jugando al Civilization III durante el taller de Historia y Videojuegos.

NARRAR LA EXPERIENCIA. LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES PARA CIENCIAS SOCIALES Y PRÁCTICAS DEL LENGUAJE (G. Coronado Schwindt, J.M. Gerardi y V. Talavera).

- Ilustración 1 (página 52): Asentamiento a orillas del Nilo. Pozo de agua, bazar y granero. Segunda misión. Faraón (Impressions Games, 1999).
- Ilustración 2 (página 53): Asentamiento de los trabajadores de la mina, adoradores de Ra (templo de la imagen). Tercera misión. Faraón (Impressions Games, 1999).
- Ilustración 3 (página 54): Tiempo de cosecha. Campos de cebada y cereales en tierras aluviales. Faraón (Impressions Games, 1999).

EDUCACIÓN CON VIDEOJUEGOS: NUEVOS DESAFÍOS (S.M. Massa).

- Ilustración 1 (página 71): Entornos personalizados de aprendizaje (PLE).
- Ilustración 2 (página 73): Captura de pantalla de un videojuego comercial.
- Ilustración 3 (página 75): Videojuegos y engagement.
- Ilustración 4 (página 76): Estado Flow.
- Ilustración 5 (página 77): Sesión de juego en un aula.
- Ilustración 6 (página 78): Sesión de debriefing.
- Ilustración 7 (página 80): Conocimiento tecnológico, pedagógico y disciplinar.
- Ilustración 8 (página 81): La Web 2.0.

EL USO DE NEWSGAMES PARA EL ANÁLISIS DE LA IMAGEN DE LA CORRUPCIÓN ESPAÑOLA EN EL AULA UNIVERSITARIA: UN ESTUDIO DE CASO (A.C. Moreno Cantano).

- Ilustración 1 (página 89): Alumnas de Relaciones Exteriores de España analizando la imagen de Bárcenas en el juego Chorizos de España y Olé.

- Ilustraciones 2 y 3 (pág. 94): Captura de pantalla de Global Conflict Palestine (izquierda) y portada de Whack The Hamas (derecha).
- Ilustración 4 (página 95): Captura de pantalla en Google Play en la que aparecen algunas de las apps centradas en Donald Trump.
- Ilustraciones 5 y 6 (pág. 97): Los newsgames sobre corrupción española tienen numerosas fuentes de inspiración visual. A la derecha, el Tramabús de Podemos, y la izquierda, portada de El Jueves.
- Ilustración 7 (página 101): Captura de pantalla de Chorizos de España y Olé realizado por el alumnado de la asignatura.
- Ilustración 8 (página 102): Captura de pantalla de Dársenas, Tesorero corrupto, realizado por el alumnado de la asignatura.

APRENDER CIENCIAS JUGANDO (L.E. Moro, Y.B. Farías y O.A. Morcela).

- Ilustración 1 (página 107): Videojuego Lincity.
- Ilustración 2 (página 117): Representación gráfica en una evaluación.

«BITÁCORA DE MR. JONES». UNA EXPERIENCIA VIRTUAL (A.L. Pirro, M.E. Fernández y H. Hinojal)

- Ilustración 1 (página 126): Entorno Minetest.
- Ilustración 2 (página 126): Creación de objetos.
- Ilustración 3 (página 126): Avatar.
- Ilustración 4 (página 128): Interior pirámide inicial.
- Ilustración 5 (página 131): Sesión inicial, formación de grupos.
- Ilustración 6 (página 131): Comenzando el juego.
- Ilustración 7 (página 131): Experiencia de juego previa.
- Ilustración 8 (página 131): Jugando la “misión”.

EDUCACIÓN Y VIDEOJUEGOS: AULA REAL Y AULA VIRTUAL (G.F. Rodríguez y J.F. Jiménez Alcázar).



ISBN 978-84-17157-65-4



9 788417 157654

edit.um

EDICIONES DE LA UNIVERSIDAD DE MURCIA

CEM
Centro de Estudios
medievales
UNIVERSIDAD DE MURCIA



IGN
ESPAÑA

KOCH MEDIA

Virtualware
Labs



Compobell
ediciones



Proyecto de investigación I+D+I:
Historia y videojuegos (II): cono-
cimiento, aprendizaje y proyección
del pasado en la sociedad digital
(HAR2016-78147-P)

