

Saltando del neolítico hacia la civilización

Florian Graefe Aguado
Deutsche Schule San Sebastián
fgraefe@colegioaleman.net
Enviada el 08/07/2021

Una propuesta de guía práctica del uso de videojuegos en clase

1. Introducción

Antiguamente las clases de Geografía e Historia tenían en cuanto se llegaba a los contenidos una gran desventaja: No eran muy visuales. Los docentes intentaban acercar el pasado al alumnado a través de imágenes en blanco y negro de los retroproyectors, enormes mapas (donde el mayor reto era extenderlos sin que se cayesen) y videos VHS, el gran evento en cuando llegó la televisión a clase.

Con el avance del tiempo fueron mejorando los equipos de los colegios. Hoy en día en los colegios tienen la suerte de tener proyectores (fijos o portátiles), salas de ordenadores y los centros más afortunados portátiles personales para el alumnado.

Esto aumenta nuestra gama de posibilidades pedagógicas considerablemente. El alumnado puede ver de forma pasiva videos sobre el pasado, de buena calidad en YouTube (como del canal Ted-ED), y además de producirlos, compartir documentos en GoogleDocs (dejando atrás la mítica excusa de *me he olvidado el USB*). Igualmente tiene la posibilidad de investigar en incontables páginas web. Gracias a las nuevas tecnologías, los videojuegos pueden jugar un nuevo papel, como herramienta didáctica. El alumnado puede participar de forma activa, involucrándose y explorando nuevos mundos. Pudiendo sumergirse en el pasado, explorar una aldea medieval andando por ella, observar al herrero en su trabajo, trabajar virtualmente como hicieron los campesinos o vivir la experiencia desde la perspectiva desprivilegiada de la clase baja, creando una paradoja, ya que esa posibilidad de poder jugarlo es de por sí de una persona privilegiada.

Sea por comodidad, sea por tradición, los contenidos curriculares de historia en varios países europeos, como Alemania o España, tienen la costumbre de estudiarla estrictamente de manera cronológica. En vez de aprender la historia por contenidos históricos, se estudia por épocas. Obligando a reducir y simplificar épocas complejas, como se da en ligero temario de 1º de la E.S.O.: La prehistoria hasta el fin de la Antigüedad clásica europea.

Hablando sobre civilizaciones desaparecidas, lejanas o extrañas: No todos los adolescentes europeos van cada verano a visitar Grecia o las ruinas romanas en la costa mediterránea. Incluso para los adultos les supone un esfuerzo imaginarse la duración de culturas como la egipcia. Por esta razón, me parece interesante utilizar los videojuegos en 1º ESO: Intentando ayudar a acercar al alumnado hacia las épocas más remotas e

incomprensibles para sumergirse en las mismas de forma virtual. Dudo que los equipos directivos dispongan de los medios para una excursión escolar al Nilo...

Los retos para la selección de dicha experiencia virtual son: El primero, la elección de un juego. Dado que, tiene que ser apto e interesante. El siguiente, la puesta en práctica desde el punto de vista técnico. He contado con la inestimable ayuda del apoyo del equipo directivo, del informático del centro y mis compañeros docentes. Por todo ello, al final expongo de manera escueta la experiencia, dado que depende del alumnado y las circunstancias (en nuestro caso, la semana de proyectos del colegio; la cual transcurrió durante la pandemia de Covid-19 del curso escolar 2020-21).

2. La Elección de juego

Encontrar un juego que se pueda utilizar en clase no es tarea fácil. Hay una serie de criterios que, aparentemente no tienen nada que ver entre sí, pero son necesarios para poder llevarlo a cabo:

Primer criterio: El contenido

Para Geografía e Historia la lista de posibles juegos es aparentemente muy amplia, pues varios géneros de videojuegos se ubican en escenarios históricos. Desde *The Oregon Trail* (1971) pasando por el *Age of Empires I* (1997) hasta el *Assassin's Creed Valhalla's Discovery Tour* (prevista para otoño de 2021), en este último los escenarios históricos más populares se pueden encontrar en el mundo virtual. Y es aquí donde comienza la aventura de la búsqueda, ya que el currículo escolar ha de limitarse, por lo tanto, los juegos que se ubican en el Oeste salvaje se descartan por tematizar escenarios imprevistos.

Para 1º ESO, se ha pensado en varios candidatos interesantes: el ya mencionado *Age of Empires I* (1997), *Caesar III* (1998), *Rome - Total War* (2004), *Predynastic Egypt* (2016), *Assassin's Creed Origins* (2017), *Assassin's Creed Odyssey* (2018) o *Dawn of Man* (2019).

Segundo criterio: La edad

Si se limita la lista de los juegos considerados desde el punto de vista de contenido, afortunadamente quedan numerosos juegos: *Battlefield 1* (2016), *Kingdom Come: Deliverance* (2018), *Assassin's Creed Odyssey* (2018), *A Plague Tale: Innocence* (2019) ... Que tienen todos uno o incluso dos inconvenientes: El valor pedagógico desde punto de vista de desarrollo de las competencias, y el PEGI que oscila entre 16 y 18 años, lo que dificulta la selección de candidatos.

La PEGI es un sistema de clasificación de validez de juego para los jugadores del videojuego según las edades llamado *Pan European Game Information*. A pesar de la voluntariedad del PEGI, es un criterio importante a tener en cuenta, dado que tanto el equipo directivo pedagógico del centro como la AMPA se podrían quedar estupefactos si el alumnado se enfrenta con experiencias no recomendables para su edad en el colegio. Desgraciadamente, en múltiples casos, habrá alumnado de 2º ESO comentando en el pasillo con detalle su



Imagen 1 Ejemplos de los logos de edades del PEGI.

Headshot al jugador enemigo del *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020). Un juego apto desde los 18 años. En nuestro caso, afortunadamente, muchos juegos cumplen este requisito y se puede jugar en 1º ESO. En el caso de los *Assassins Creed*, por este motivo, se elegirían las ediciones educativas (*Discovery Tour*).

Tercer criterio: El valor pedagógico

Volvamos a lo indicado anteriormente: El valor pedagógico del juego desde el punto de vista de las competencias. Existen una serie de competencias, tanto transversales como propias de la materia, que queremos (y tenemos!) que intentar el fomento de desarrollo en el alumnado. La conclusión “Videojuegos ⇒ Competencias para la comunicación verbal, no verbal y digital” es rápida, pero cortoplacista. Incluso en un Videojuego podemos y debemos desarrollar otras competencias, como la competencia para convivir (Como gestiona un/a alumn@ su reino en *Civilization VI* (2016)? Busca la guerra, o soluciona problemas con la diplomacia?), la competencia para la iniciativa y espíritu emprendedor (En *Banished* (2014) el/la alumn@ empieza con apenas ocho aldeanos en mitad de un bosque, sin instrucciones de como continuar) y, claro, los criterios de evaluación (Identificar las causas y consecuencias de hechos y procesos históricos significativos estableciendo conexiones entre ellas y reconociendo la causalidad múltiple que comportan los hechos sociales..... Donde mejor que en *Humankind* (2021) se puede aprender ello?).

Ese análisis exhaustivo tiene como consecuencia que se descartan otros tantos juegos, dado que su jugabilidad se reduce a una veloz reacción ante una acción, y el jugador termina siendo más bien un espectador en vez de partícipe con decisiones interesantes, como ocurre en el bonito, pero peculiar *Call of Duty* (2003) - otro juego desde los 16 años, por cierto.

Este criterio comienza a descartar algunos de los juegos posibles para nuestro proyecto en 1º ESO, como por ejemplo el *Rome - Total War* (2004), ya que se enfoca solo en el aspecto político - militar de la historia.

Cuarto criterio: La hard- y software

Eso nos lleva al mayor obstáculo de nuestras aulas: Si tenemos juegos que encajan perfectamente con nuestro currículo, tenemos el beneplácito consentimiento del equipo pedagógico, y el apoyo del informático del centro, nos topamos con los recursos de la realidad: Los ordenadores. En la mayoría de los casos, suele existir una sala de ordenadores, que esperemos, tengan un sistema operativo más avanzado que *Microsoft Windows 95* (1995). En el otro extremo tenemos unos pocos colegios, donde todo el alumnado tiene su propio ordenador, como los *Chromebooks* con su peculiar sistema operativo, el *Google Chrome OS* (2009).

Eso hace que tengamos que revisar nuestra lista de juegos: La maravillosa *Discovery Tour: Ancient Greece* (2019), que es nada menos que el *Assassin's Creed Odyssey* (2018) adaptado específicamente para los colegios, tiene unos requisitos de gráficos y tarjeta memorística tan grandes, que su uso se descarta (por ahora). Eso nos obliga emplear juegos con mayor antigüedad, que exigen menos al ordenador, como por ejemplo el *Age of Empires II* (1999). En el siguiente paso, nos podemos topar con que, por ejemplo, ni este juego, ni sus dos otras versiones (*HD Edition* de 2012 & *Definitive Edition* de 2017), funcionan en sistemas operativos como el *Google Chrome OS* (2009).

Este criterio es el que más criba ha hecho para nuestro proyecto, dado que todo nuestro alumnado tiene acceso a ordenadores - pero con el sistema operativo *Chrome OS*. Tanto *Age of Empires I* (1997) como *Caesar III*

(1998) no funcionan en este sistema; y ambas versiones pedagógicas del *Assasins Creed* como *Origins* (2017) y *Odyssey* (2018) tenían requisitos demasiado elevados. Tampoco el *Dawn of Man* (2019), moderno, pero menos exigente, funcionaba. Al final, la decisión entre los pocos candidatos (ya que muchos no los he mencionado) cayó en el más desconocido *Predynastic Egypt* (2016).

Quinto criterio: El dinero

Una vez llegado al último punto de nuestra lista, queda el tema del dinero - afortunadamente, este criterio, aunque aparece que por ser el último sea el de mayor importancia, es el de menos dificultad cara a la práctica. La mayoría de los juegos que cumplen todos las premisas hasta ahora mencionados suelen tener un coste económico. Por ejemplo, mirando precios a comienzos de julio de 2021, un *Stronghold HD* (2001) cuesta 1,11 €, *Civilization III* (2001) 1,25 €, *Papers Please* (2013) 4,49 €, *Rise of Venice* (2013) 5,99 €, llegando a los ya más caros como *Dawn of Man* (2019) para 12,59 €.

El *Predynastic Egypt* (2016) elegido para el proyecto no tenía obstáculo en este criterio, dado que adquirimos 31 ejemplares a 2,49 € el juego en la propia plataforma de Steam.

3. La Puesta en práctica - una guía con Steam

La puesta en práctica del proyecto tiene, independiente del sistema operativo, con los ordenadores fijos, es el control de su accesibilidad. Normalmente queremos integrar los videojuegos en clase, y por ello, el alumnado no está única y exclusivamente en nuestra materia con “su” ordenador, sino también en otras materias. Si el juego se encuentra instalado, la tentación de jugar durante otra materia, como las matemáticas, es elevado - y el conflicto con los docentes correspondientes asegurado (¡Tus chic@s están jugando en mi clase con algún juego tuyo!). Un reto mayor si es el alumnado que se lleva los ordenadores a casa, como ocurre con portátiles particulares y Chromebooks: “¡Mi hij@ está jugando en casa con algún juego tuyo!”.

Independiente del hecho que se podría supervisar mejor en clase y casa el manejo del ordenador, quisiera hacer una propuesta con la plataforma de videojuegos actual más grande: *Steam*.



Imagen 2. Logotipo de Steam.

Para ponernos en contexto: En mi centro cada alumn@ tiene su propio ordenador portátil, que se lo lleva a casa. No es factible comprar cada curso nuevo 30 veces para cada clase un videojuego específico, que se utilizara durante solo una unidad didáctica. Aunque se consiga hacer una actividad transversal con otras materias.

Tampoco se podía pedir a las familias adquirir los juegos, ya que mayoritariamente están en plataformas digitales (desde *Steam* por *Epic Games Store*, *Ubisoft Connect*, *Origin*, *GOG Galaxy* hasta el *Microsoft Store* *Xbox*) que requieren una tarjeta de crédito. Tanto la protección de datos como el uso de datos tan sensibles hacen necesario una alternativa, y esa termina siendo, que es el centro educativo quien adquiere, gestiona y paga los juegos.

Para ello creó nuestro informático 30 cuentas gratuitas con correo electrónicos propios (alumn1@gmail.com, alumn2@gmail.com, etc...), cada uno con propia contraseña, más un correo solo para los docentes, quienes utilizaron la plataforma conjuntamente (admin0@gmail.com).

Como plataforma elegimos a *Steam*, principalmente por la visión parental y por la amplia biblioteca de juegos interesantes.

Después cree en *Steam* una cuenta nueva, usando el correo electrónico de admin0@gmail.com. Y - lo hice otras 30 veces más. Las contraseñas para cada cuenta *Steam* serán muy importantes, dado que será la única contraseña que tendrá el alumnado, y es la única que, por motivos de seguridad, el docente ha de cambiar después del proyecto. Las cuentas de correo electrónico del alumnado (alumn1@gmail.com) únicamente son necesarias para poder reiniciar la cuenta en *Steam*, y para poder cambiar la contraseña de la misma.

El siguiente paso es que la cuenta administrativa encuentre y se haga amiga de las otras 30 cuentas (abajo derecha ⇒ encontrar amigos). Una vez realizado este paso, se compra con la cuenta principal o se activan los juegos comprados en otras plataformas pero disponibles en *Steam* en la cuenta principal. Para ello es necesario que la cuenta administrativa tenga una tarjeta de crédito activado. Posteriormente, esta cuenta “regala” los juegos a las 30 cuentas. De esta manera nos aseguramos que en ningún momento ninguna cuenta de alumnado de *Steam* tenga el menor acceso a los datos sensibles necesarios para la compra. Después se puede borrar sin problema la tarjeta de crédito de la cuenta principal.



Imagen 3. 1º ESO A durante la primera hora del proyecto.

Ahora bien, si se quiere evitar que el alumnado, cuando esté en *Steam*, esté jugando a otros juegos, o intente, por ejemplo, comprar con otra tarjeta de crédito juegos para la cuenta del colegio, se puede y debe limitar su acceso. En cada una de las cuentas del *Steam* del alumnado se encuentra bajo usuario con un PIN (Configuración la opción de “Familia” - y allí “Activar la visión familiar con PIN”). El alumnado nunca deberá conocer esta clave PIN, con la que se limitan y concretan los juegos que se pueden utilizar, el uso de las redes sociales dentro del *Steam* y se impide el acceso a la tienda *Steam*.

De esta forma, el alumnado solo puede acceder a los juegos elegidos por nosotros, y después del proyecto, se puede cambiar la contraseña y crear una nueva. Como se necesita el PIN para

cambiar la contraseña, el alumnado no podrá malversar la cuenta, y se podrá llevar al cabo al proyecto.

4. Primera Experiencia en práctica con Predynastic Egypt.

El alumnado conocía tanto a la sociedad prehistórica como a las primeras civilizaciones fluviales de Mesopotamia e Egipto. En las anteriores clases lo habían estudiado, y fueron evaluados. Es entonces cuando empleé este juego.

Predynastic Egypt es un juego creado por *Clarus Victoria* en 2016, que cumple los cinco criterios anteriores mencionados, y lleva al/la jugador/a a una Egipto previo al antiguo imperio, en concreto, en ese periodo entre los primeros asentamientos neolíticos y la creación de la escritura.

Al mismo tiempo es un juego cuya jugabilidad es tan intuitiva, que la gran mayoría del alumnado aprendió su manejo tras apenas 30 minutos. Durante la primera hora, los primeros 10 minutos se enseñó al alumnado proyectando el juego en la pantalla principal del aula los pasos básicos para manejar el juego, como la colocación de un obrero, encontrar dónde están redactados los objetivos, y explicar la superficie del manejo del juego. También se enseñaron pasos básicos del tipo “guardar y cerrar el juego”.

Tras ello, se dejó libre al alumnado, sin ningún objetivo, para el resto de la hora. En el fondo, sí había un objetivo: Que el alumnado se sensibilizase y acostumbrase con el manejo del videojuego, preguntase dudas y tuviese ayuda con problemas meramente técnicos, por si el juego no estuviese bien instalado. Durante esta actividad podían moverse en el aula, y hablar libremente con sus compañeros.

Rápidamente surgieron debates sobre la mejor estrategia para someter a una tribu vecina. Mientras unos optaron por la conquista, otros recomendaron “comprarlos” mediante regalos y donaciones. El alumnado tenía que tomar decisiones para el bienestar de su comunidad, decidir si necesitan ahora campesinos (por la temible llegada de una tormenta de arena), o artesanos (para construir mejores casas para protegerse). Tenían que decidir sobre las tecnologías a investigar (un tanto curioso, que se sabe que tecnología se puede descubrir por adelantado), y rezar a los dioses que más oportunos les pareció (ya que el juego, de vez en cuando, daba una bonificación según si la divinidad le apetezca).

Se decidió que el alumnado pudiese jugar, si lo desease, por las tardes hasta la siguiente clase en casa. El resultado fue un cierto desequilibrio en la siguiente hora: Unos tenían prácticamente medio Egipto bajo control, mientras que otros apenas habían urbanizado su mapa inicial. Para la siguiente vez, será algo que tener en cuenta.

Por ello se decidió que todo el alumnado empezase de nuevo - y las siguientes dos horas tenían unos objetivos claros (como alcanzar un número determinado de habitantes, descubrir unos conocimientos científicos concretos, o controlar un número concreto de provincias). De nuevo se permitía que el alumnado pueda apoyarse y ayudarse entre sí - y tenía la gran ventaja, que los ahora ya veteranos podían ayudar a sus compañeros - ¡el alumnado enseña al alumnado!



Imagen 4. 1º ESO B durante la tercera hora del proyecto.

5. Conclusión

La experiencia tras apenas tres horas, repartidas a lo largo de la semana, fue muy positiva, y en un posterior trabajo escrito que hicieron (tras haber acompañado durante esas tres horas las sesiones de jugar con momentos de redacción y toma de notas) se notó una mayor concienciación sobre la compleja estructura social y mayor sensibilización hacia los cambios de época creados por los historiadores.

Tanto el alumnado jugón, que en su tiempo libre juega a todo, desde *Dota 2* (2013), *Fortnite* (2017) hasta *FIFA 21* (2020), como el alumnado que nunca juega o ni tiene videoconsola ni móvil, se integraron en la experiencia, nueva para ellos, y salieron, al aparecer, muy satisfechos de ellos.

Yo, como docente, espero y quiero creer que les ha ayudado a comprender un poco mejor el complejo funcionamiento de una sociedad histórica, y acercarse a ella de forma activa en vez de un documental pasivo.