

# Videojuegos y Ciencias Sociales ¿Un binomio imposible?

Por Javier Lima Estévez<sup>1</sup>

## Resumen

El artículo analiza algunos aspectos relacionados con la presencia de los videojuegos en nuestra sociedad y su implicación en la asignatura de Ciencias Sociales. Su uso y desarrollo, a pesar de las diferentes experiencias realizadas, no parece encontrar un espacio en el sistema educativo. El desconocimiento, la estigmatización o, incluso, la carencia en muchos casos de recursos para su desarrollo pueden ser factores que influyan y, al mismo tiempo, deriven en una imposibilidad para su implantación real en el aula.

## Abstract

The article analyzes some aspects related to the presence of video games in our society and their involvement in the subject of Social Sciences. Its use and development, despite the different experiences made, does not seem to find a space in the educational system. Ignorance, stigmatization or even the lack of resources for their development in many cases can be factors that influence and, at the same time, lead to an impossibility for their real implementation in the classroom.

## Palabras clave

Ciencias Sociales, nuevas tecnologías, experiencias, motivación, aprendizaje

## Keywords

Social Science, new technologies, experiences, motivation, learning

## 1. Introducción

En nuestra sociedad, la presencia de los videojuegos representa un aspecto esencial de nuestra vida diaria. Sin embargo, su uso no encuentra la repercusión que diferentes especialistas han manifestado al respecto, a pesar de las experiencias que se han

---

<sup>1</sup> Graduado en Historia por la Universidad de La Laguna. Especialista Universitario en Archivística por la Fundación Carlos de Amberes y la Universidad Nacional Española a Distancia. Máster en Formación del Profesorado en la Especialidad de Geografía e Historia por la Universidad de La Laguna. Doctorando en Educación (Especialidad de Didáctica de las Ciencias Sociales) por la Universidad de La Laguna. Correo electrónico: [jdlimaeste10@gmail.com](mailto:jdlimaeste10@gmail.com)



desarrollado al respecto y que manifiestan las posibilidades didácticas de su empleo como recurso educativo, que permiten facilitar “la comprensión de conceptos de gran abstracción y desarrollar procedimientos a través del empleo de las nuevas tecnologías”,<sup>2</sup> así como, a través de su desarrollo, manifestar el “planteamiento de hipótesis que den sentido a nuevas tomas de decisiones e incluso a interpretaciones del pasado y que tienen sentido para comprender el presente”.<sup>3</sup>

Su uso fomenta el desarrollo de la concentración del alumno, su implicación en la actividad que desarrolla y genera, al mismo tiempo, la adaptación de toda una serie de valores que pueden ser aprovechados desde el área de Ciencias Sociales. En nuestro mercado actual podemos acceder a toda una serie de videojuegos situados en diferentes contextos históricos y geográficos. Incluso la presencia de videojuegos inspirados en personajes canarios puede ser una experiencia de motivación para el alumno que se encuentra ante una asignatura como las Ciencias Sociales tan estigmatizada por parte de diferentes sectores y en especial entre el alumnado, que observa, por norma general, una asignatura a la que no le encuentran utilidad, uniéndose a esa circunstancia “en la pérdida de atención por parte del alumnado durante el desarrollo de las clases”.<sup>4</sup>

El videojuego es un recurso que utilizan de forma mayoritaria los jóvenes en diferentes formatos (consolas fijas o móviles) en su tiempo libre. Sin embargo, ¿Por qué no se fomenta su desarrollo? ¿Qué problemas se presentan? ¿Existen propuestas para fomentar su desarrollo en los ámbitos de educación formal? ¿Pueden actuar los videojuegos como un recurso educativo? ¿Qué consecuencias reales genera su uso?

En el siguiente artículo abordaremos algunas cuestiones relacionadas con los videojuegos y su relación con algunas experiencias en el ámbito de la Didáctica de las Ciencias Sociales, mediante el seguimiento de algunos autores que han reflexionado al respecto, analizando sus impresiones con la finalidad de generar, a grandes rasgos, una

---

<sup>2</sup> CUENCA, José M<sup>a</sup>; MARTÍN, Myriam, J. “La resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias sociales a través de los videojuegos”. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 63, 2010, p. 35.

<sup>3</sup> CUENCA, José M<sup>a</sup>; MARTÍN, Myriam, J. “La resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias sociales a través de los videojuegos”. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 63, 2010, p. 35.

<sup>4</sup> RODRÍGUEZ DOMENECH, M<sup>a</sup> Ángeles; GUTIÉRREZ RUIZ, Desirée. “Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos”. *Revista Ibero-americana de Educação*, vol. 72, núm. 2, 2016, p. 182.

valoración de tal proceso. Videojuegos y Ciencias Sociales; Ciencias Sociales y videojuegos ¿Se trata de un binomio imposible?

## 2. Videojuegos y su aplicación didáctica

### 2.1. Videojuegos y Ciencias Sociales

El origen y desarrollo de los videojuegos aparece asociado al sector informático, obteniendo su desarrollo una importancia cada vez mayor en nuestra sociedad. En el ámbito que nos interesa, resulta muy característica la valoración que realizan María Ángeles Rodríguez Domenech y Desirée Gutiérrez Ruiz respecto a las características más apropiadas que ofrecen los videojuegos de estrategia y la presencia de una serie de ejemplos que abarcan desde Age of Empires, pasando por Assassin's Creed, Call of Duty, Indiana Jones, Imperium Caesar, etc; diferenciando ambas autoras dentro de esa categoría aquellos videojuegos que son de tiempo real y los que son por turnos.<sup>5</sup>

### 2.2. Pros y contras

Los videojuegos responden a “las demandas y expectativas de la sociedad”<sup>6</sup>. Una sociedad que parte de un entorno donde las nuevas tecnologías se presentan casi de forma omnipresente en multitud de situaciones, convirtiéndose en “una buena estrategia didáctica para acercar a los alumnos materias como la historia, con aparatos que resultan tan cercanos a ellos”.<sup>7</sup> Y es que el alumnado actual, vive en una sociedad caracterizada por el desarrollo de “las redes sociales (donde transmiten la información a tiempo real), el ordenador, la consola o el Smartphone de nueva generación”.<sup>8</sup>

El uso de los videojuegos ha derivado en toda una bibliografía con análisis desde diferentes perspectivas y sectores para determinar las características derivadas de su uso, con especial atención a sus ventajas y desventajas.

---

<sup>5</sup> RODRÍGUEZ DOMENECH, M<sup>a</sup> Ángeles; GUTIÉRREZ RUIZ, Desirée. “Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos”. *Revista Ibero-americana de Educação*, vol. 72, núm. 2, 2016, p. 194.

<sup>6</sup> CUENCA, José M<sup>a</sup>; MARTÍN, Myriam J. “La resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias sociales a través de los videojuegos”. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 63, 2010, p. 35

<sup>7</sup> MARTÍN, Carolina. “Tecnologías digitales interactivas y didáctica de las ciencias sociales”. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, nº 68, 2011, p. 33.

<sup>8</sup> MARTÍN, Carolina. “Tecnologías digitales interactivas y didáctica de las ciencias sociales”. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, nº 68, 2011, p. 34.

En cuanto a las ventajas para el alumnado encontramos numerosos aspectos como el desarrollo de habilidades, siendo característica una mejora en la comprensión de la espacialidad, la presencia de estrategias de resolución de problemas y agilidad, así como el desarrollo de la atención, el razonamiento inductivo entre otras destrezas.<sup>9</sup> Al mismo tiempo, los videojuegos son transmisores “de gran cantidad de información que tanto alumnos, padres y docentes desconocen, pero, de forma generalizada, son vistos como instrumentos donde se promueve la violencia”.<sup>10</sup>

En la Geografía, por ejemplo, la utilización de juegos informáticos proporciona, además, indudables conocimientos en cuanto a la posibilidad de “automatizar e interiorizar aspectos topológicos y de puntos de vista y desde la más tierna infancia”.<sup>11</sup>

Por otra parte, en innumerables ocasiones se repiten los tópicos sobre adicción, aislamiento e incluso la influencia y la culpa que pesa sobre los videojuegos como responsable de determinadas actitudes o conductas entre los jóvenes, generando determinados comportamientos que, a partir de algunos casos, se generalizan para toda la sociedad.<sup>12</sup>

Al mismo tiempo, encontramos las limitaciones que en muchos casos ofrecen los videojuegos presentes en el mercado, dependiendo del uso que, por ejemplo, realicen con mayor o menor fidelidad en torno a la historia, estableciendo “ciertas licencias, planteándose una serie de incógnitas o enigmas característicos del periodo histórico al que se hace referencia”.<sup>13</sup>

En el aula, su aplicación contrasta en muchos casos con una carencia de materiales para desarrollar experiencias o elementos que, por sus características técnicas, no permiten ir un paso más allá en torno a esa experiencia. También hay que tener presente el hecho de las exigencias que su utilización exige y los recursos no solamente con los

---

<sup>9</sup> RODRÍGUEZ DOMENECH, M<sup>a</sup>. Ángeles; GUTIÉRREZ RUIZ, Desirée. “Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos”. En: Revista Ibero-americana de Educação, p. 185.

<sup>10</sup> RODRÍGUEZ DOMENECH, M<sup>a</sup>. Ángeles; GUTIÉRREZ RUIZ, Desirée. “Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos”. *Revista Ibero-americana de Educação*, p. 183.

<sup>11</sup> XAVIER HERNÁNDEZ, Francesc; CARDONA, Gemma. “Cartografía y concepto del espacio”. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 67, 2011, p. 70.

<sup>12</sup> RODRÍGUEZ DOMENECH, M<sup>a</sup>. Ángeles; GUTIÉRREZ RUIZ, Desirée. “Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos”. *Revista Ibero-americana de Educação*, p. 183. <sup>13</sup> CUENCA, José M<sup>a</sup>; MARTÍN, Myriam; ESTEPA, Jesús. “Historia y videojuegos. Una propuesta de trabajo para el aula de 1.º de ESO”. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 69, 2011, p. 66.

que cuente el aula o centro escolar, sino también los recursos que disponga o pueda llegar a disponer el alumnado para el desarrollo correcto de actividades con videojuegos adecuados al ámbito que nos ocupa.<sup>13</sup>

### 3. Los videojuegos en Ciencias Sociales

#### 3.1. Sus resultados

Durante los últimos años se han generado diversas experiencias que permiten valorar la presencia de los videojuegos en el aula y su uso en la asignatura de Ciencias Sociales, confirmando la posibilidad de demostrar que existen posibilidades reales al respecto, con especial incidencia en torno a los juegos de simulación por sus beneficios para facilitar la adquisición de conceptos abstractos y concretos.<sup>14</sup>

Múltiples proyectos se han realizado al respecto en tal ámbito, demostrando, en algunos casos, el atractivo y la motivación del uso de los videojuegos en la asignatura,<sup>15</sup> genera, por otra parte, nuevas herramientas en el aprendizaje del alumno,<sup>16</sup> creando un interesante proceso de “socialización virtual, a través del uso de Internet”,<sup>17</sup> fomentando el desarrollo de la creatividad y, al mismo tiempo, la transferencia de ideas y participación del alumno para superar ciertos retos que los videojuegos plantean<sup>18</sup>, así como la posibilidad de que el alumno pueda, por ejemplo “interactuar virtualmente con la historia, experimentando contenidos de gran dificultad de comprensión debido al alto grado de abstracción que requiere su trabajo”.<sup>19</sup>

---

<sup>13</sup> RODRÍGUEZ DOMENECH, M<sup>a</sup> Ángeles; GUTIÉRREZ RUIZ, Desirée. “Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos”. *Revista Ibero-americana de Educação*, vol. 72, núm. 2, 2016, pp. 193-194.

<sup>14</sup> VILLALONGA MUNCUNILL, Albert; PINEDA-ALFONSO, José A. “El uso de los videojuegos en el aprendizaje de las Ciencias Sociales”, p. 3.

<sup>15</sup> RODRÍGUEZ DOMENECH, M<sup>a</sup> Ángeles; GUTIÉRREZ RUIZ, Desirée. “Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos”. *Revista Ibero-americana de Educação*, vol. 72, núm. 2, 2016, p. 197.

<sup>16</sup> TÉLLEZ ALARCIA, Diego. “Plague Inc: Pandemias, videojuegos y enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales”. *Enseñanza de las Ciencias Sociales*, núm. 14, 2015, p. 140.

<sup>17</sup> CUENCA, José M<sup>a</sup>; MARTÍN, Myriam J. “La resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias sociales a través de los videojuegos”. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 63, 2010, p. 41.

<sup>18</sup> VILLALONGA MUNCUNILL, Albert; PINEDA-ALFONSO, José A. “El uso de los videojuegos en el aprendizaje de las Ciencias Sociales”.

<sup>19</sup> CUENCA, José M<sup>a</sup>; MARTÍN, Myriam; ESTEPA, Jesús. “Historia y videojuegos. Una propuesta de trabajo para el aula de 1.º de ESO”. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 69, 2011, p. 73.

#### **4. Conclusión**

En atención a los documentos y teorías analizadas, observamos los pros y contras que el uso y desarrollo de los videojuegos generan, a grandes rasgos, en las Ciencias Sociales.

Diferentes propuestas que giran en torno a un mismo problema respecto a la mejora de la enseñanza y valoración de las Ciencias Sociales bajo un mismo hilo conductor.

