

Las cruzadas en la era digital: una propuesta a la enseñanza de la historia por  
medio del videojuego Age Of Empires II

Juan Felipe Castillo Gonzalez

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Humanidades

Departamento de Ciencias Sociales

Licenciatura en Ciencias sociales

2024

Las cruzadas en la era digital: una propuesta a la enseñanza de la historia por  
medio del videojuego Age Of Empires II

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Ciencias Sociales

Juan Felipe Castillo Gonzalez

Director:

Dr. Carlos Andrés Plazas Díaz

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Humanidades

Departamento de Ciencias Sociales

Licenciatura en Ciencias sociales

2024

## Índice

Índice.....	3
Agradecimientos .....	4
Introducción .....	5
Capítulo 1: Los Videojuegos Como Rasgo Cultural En La Juventud. ....	10
Los Videojuegos Como Un Fenómeno Cultural.....	12
Videojuegos y Educación/Didáctica .....	22
Videojuegos y Enseñanza de la Historia/Ciencias Sociales .....	30
Videojuegos y Enseñanza De La Historia De La Edad Media. ....	40
Conclusiones .....	48
Capítulo 2: La Narrativa Histórica Provista Por Age Of Empires II .....	51
La Construcción De Narrativa Histórica Por Medio Del Videojuego .....	51
El Rigor Histórico Dentro De Age Of Empires II .....	58
La Teoría Pedagógica En La Enseñanza Con Videojuegos.....	81
Práctica Exploratoria En El Instituto Pedagógico Nacional .....	84
Capítulo 3: La Creación De Pixels y Pergaminos.....	88
La Narrativa Histórica De Las Cruzadas a través Del Videojuego Age Of Empires II.....	88
Conclusiones .....	110
Bibliografía .....	115
Anexos .....	121

## Agradecimientos

Francamente nunca creería haber llegado tan lejos sin la guía de mi padre Orlando Castillo, o el apoyo de mi hermano Camilo Castillo, sin lugar a duda ambos merecen mi mas sincero agradecimiento y estaré en deuda con ellos por la dedicación que ambos han tenido conmigo. También mencionar a pancha, mi gata, mi compañera peluda me ha acompañado y reconfortado en tantos momentos que seria injusto no reconocer que su compañía me ha mantenido fuerte. También agradecer a mi tutor Carlos Plazas por la gran paciencia que ha tenido conmigo, pues se perfectamente que soy alguien de tolerar. También dar las gracias por el apoyo de mi familia y amigos, los cuales han logrado dejar en mis varias enseñanzas que siempre llevare conmigo.

Por último, dedicar este trabajo y los logros que obtenga en la vida a mi madre, Ana Roció Gonzalez, sin ella yo no sería la persona que soy hoy en día. Su amor y cuidado hicieron gran parte de mi vida y sin lugar a duda siempre los recordare con cariño, donde quiera que este espero que este orgullosa y descansando en paz.

## Introducción

En la actualidad, la industria del videojuego actualmente es uno de los mercados más rentables y extensos en el mundo. En Colombia. (Semana, 2021) publicó la cifra estimada de video jugadores a nivel nacional en 19.9 millones de personas, cifras suministradas por Logitech Colombia, por otra parte, el diario la República estimó que el número de jugadores solo en aparatos móviles fue de 2.1 millones de personas, 32.20% se encuentran entre los 16-24 años. El periódico El Colombiano (Torres, 2019) publicaría los resultados del DANE sobre la frecuencia a la cual se consume este tipo de entretenimiento, las cifras arrojan que el 41.84% de video jugadores juega varias veces a la semana, el 25.51% lo hace una vez a la semana, el 20.41% juega todos los días y el 12.24% al menos juega 1 vez al mes. Ahora bien, no sería descabellado pensar que gracias a la pandemia los usuarios y consumidores de estos productos hayan incrementado.

Dichas cifras demuestran la popularidad de estos medios electrónicos entre los jóvenes<sup>1</sup> de y el tiempo que pueden llegar a dedicarles, siendo al menos un 62.25% de video jugadores los que tienen un contacto continuo con este medio de entretenimiento (al menos una vez a la semana). En este sentido, no sería extraño pensar en aprovechar la popularidad de los mismos para que sean utilizados en el campo educativo con el fin de captar la atención, motivación e interés de los jóvenes en diferentes temas, asignaturas, conceptos, etc. Se han llevado a cabo estudios y artículos<sup>2</sup> para evaluar la potencialidad, viabilidad y consecuencias de implementar los

---

<sup>1</sup> El artículo, al igual que el DANE, toma el termino joven como las personas pertenecientes a la generación Z, ósea, personas entre los 12 a 23 años de edad.

<sup>2</sup> Dichos trabajos se expondrán a lo largo de este trabajo, más precisamente en el capítulo 1, aun así, para referencias se pueden leer los trabajos de Ramírez, Leal. Et al. (2020). *Videojuego caimán: conocimiento de la morfología, uso y significado de la cerámica de los ancestros del Tolima*. Revista EIA, 17(34), 1–15. O también, Costa, Adrián.

videojuegos en la enseñanza de las ciencias sociales, gran parte de estos textos han concordado que la implementación de estas herramientas ha dejado gratos resultados en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, sobre todo cuando se habla de eventos ajenos a ellos, ya que no sienten especial fascinación e interés por lo mismo.

Este trabajo precisamente se desenvuelve en este contexto académico y teórico, cuyo objetivo es elaborar una propuesta pedagógica que permita incorporar estos nuevos medios de entretenimiento y comunicación al servicio de la educación, para así poder ampliar el repertorio de herramientas pedagógicas, pero sobre todo incrementar las posibilidades de que estudiantes aprendan temas que pueden llegar a ser difíciles o de percepción aburrida. De igual manera, este trabajo sigue aportando al estudio de este campo educativo relativamente nuevo, sobre todo para Latinoamérica y Colombia. Para llevar a cabo dicha meta es necesario cumplir ciertos objetivos procedimentales, entre los cuales se encuentran; motivar al estudiante a ser un sujeto activo en su proceso de aprendizaje; detallar el contenido histórico que proporciona el videojuego; relacionar elementos históricos que se encuentren dentro del videojuego con fuentes históricas oficiales; y por último evaluar cómo dicha herramienta puede ayudar al proceso formativo del estudiante.

Para ello parto en aclarar y entender que los videojuegos son un fenómeno cultural que ha prevalecido en la cultura juvenil, y que junto a ellos se han desglosado nuevas maneras de comunicarse, desarrollarse, socializar y aprender. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han revolucionado el acceso y la difusión del conocimiento histórico. La historia ha dejado de ser un campo exclusivo del ámbito académico y escolar, convirtiéndose en un tema de interés general en la comunidad en línea.

El primer capítulo se centra en mostrar el videojuego como un fenómeno cultural

---

(2020). *Valiant Hearts: El videojuego como propuesta didáctica para la primera guerra mundial* [Tesis de Maestría], Universidad católica de valencia.

permanente, por tanto, se afirma que los videojuegos desde su creación han estado ligados a la cultura juvenil, así pues, no se debe entender su popularidad como algo pasajero y de moda, si no por el contrario verlos como un rasgo característico y de constante crecimiento dentro de la cultura juvenil. Aun así dicha característica ha conllevado a que se desarrollen múltiples posiciones y supuestos frente a la relación de los videojuegos y las juventudes, desencadenando en múltiples trabajos que realzan su papel negativo en la formación y socialización de los jóvenes, de igual manera han surgido respuestas a dichas afirmaciones, materializadas en estudios sociales, médicos y pedagógicos, ellos argumentan y defienden que bajo la correcta supervisión, manejo y creatividad los videojuegos no son perjudiciales para el desarrollo juvenil, sino todo lo contrario, pueden llevar a generar nuevos espacios, maneras y comportamientos a la hora de desenvolverse en el mundo. En un momento inicial se abordan los trabajos que evidencian las funciones, causas, influencias, consecuencias y múltiples relaciones que tienen los jóvenes en relación con los videojuegos.

A partir del entendimiento de ¿qué es un videojuego?, ¿cómo son tan populares? y ¿de qué manera los videojuegos repercuten en el sector joven de la sociedad? es cuando nos podemos adentrar a su dimensión educativa. El estudio del videojuego como una herramienta didáctica tienen sus raíces en Estados Unidos ( Lowery & Knirk, 1984) y posteriormente se expande a Europa (Alain y Frédéric Le Diberderes, 1993) sin embargo, estos estudios fungieron más como espacios experimentales, en los cuales diferentes grupos focales fueron sometidos a un periodo de tiempo determinado a jugar videojuegos, para luego mirar cómo se desarrollaban con ciertos aspectos escolares, como por ejemplo la cartografía o la ubicación espacial. Estos primeros estudios permitieron cimentar las bases para que se iniciará el análisis de los videojuegos bajo el lente pedagógico, resultando así en la creación de teorías y conceptos como la gamificación en el

aula, los juegos educativos o los “serious games”, entre otros. En un segundo momento, se fundamenta la base teórica sobre por qué vale la pena el videojuego como herramienta pedagógica, teniendo en cuenta los estudios teóricos, metodologías implementadas y los conceptos anteriormente mencionados.

Desde del panorama general, ósea, de las experiencias de la educación en relación con el videojuego, este trabajo expone cual es la relación de los videojuegos y la enseñanza de las ciencias sociales, o más precisamente la enseñanza de la historia. La naturaleza inmersiva que permiten los videojuegos ha logrado que la enseñanza de temas complejos o distantes en términos de espacio y/o tiempo (fechas históricas, acontecimientos, formaciones geográficas, etc.) se facilite a estudiantes los cuales se les dificulta prestar atención a estos temas, o que directamente no sienten ningún interés en ellos (Palladino & Maggio, 2020). En el tercer momento se profundiza sobre qué otras ventajas traen implementar estas herramientas en las ciencias sociales, también se resalta que requerimientos se necesitan para implementarlas, por ejemplo, qué tipo de videojuego es el más acertado según el tema, que formación o instrumentos debe tener el docente a su disposición, entre otros aspectos. De esta categoría nace una subcategoría, la enseñanza del medioevo a partir de la implementación de videojuegos. Dicho apartado tiene un doble propósito, el primero es que los trabajos aquí expuestos sirvieron como base teórica para diseñar la propuesta pedagógica de este proyecto, y la segunda es soportar sobre trabajos ya implementados los resultados y la eficacia de relacionar videojuegos e historia medieval.

En resumen, la primera sección de este trabajo funge como marco teórico y fundamenta el diseño pedagógico aquí expuesto bajo tres momentos: el videojuego como un fenómeno cultural, el videojuego como herramienta didáctica en la educación, y la relación del videojuego

con la enseñanza de las ciencias sociales e historia, de este último nace la subcategoría de la enseñanza del medioevo a partir de la implementación de videojuegos.

En el capítulo dos se plantean los criterios elegidos para seleccionar el videojuego Age Of Empires II para la enseñanza de las cruzadas, como referencia se utilizan diferentes trabajos que han relacionado los sucesos históricos con el desarrollo en el videojuego. De igual manera se utilizan artículos centrados en las cruzadas y en personajes centrales de la misma, esto para contraponer la visión de la historia oficial con la recreación que proporciona el videojuego. La veracidad histórica que ofrece y la facilidad con la cual se aprende a jugar junto a su accesibilidad son factores clave; pues es contraproducente implantar un videojuego que cueste entenderlo para jugarlo; además al ser un videojuego relativamente viejo (2013) no se necesita de un computador con componentes actualizados para ejecutarlo.

Así pues, logrando una distinción clara y precisa entre inspiración narrativa del videojuego y datos verídicos que el mismo puede proporcionar. Posterior a ello se prosigue con la fundamentación pedagógica. La corriente pedagógica que se adopta es la cognitivista. Dicha corriente demuestra que los estudiantes son procesadores activos de la información, y que el aprendizaje implica la adquisición, organización y recuperación de la información, además de ello el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes pueden relacionar la nueva información con sus conocimientos previos y cuando encuentran sentido y relevancia en lo que están aprendiendo. El papel activo del estudiante y su interacción en vivo con la información que se quiere recopilar o asimilar logran describir acertadamente la relación de los videojuegos con un enfoque cognitivista. A modo de cierre se sistematiza la experiencia que se obtuvo en el Instituto Pedagógico Nacional (IPN), institución educativa de carácter nacional la cual ofrece los niveles educativos desde preescolar hasta educación media, actualmente ubicado en la ciudad de

Bogotá en el barrio Santa Barbara Oriental con dirección calle 127 #11-20. En la institución se recolecta la experiencia sobre la exposición del videojuego en el aula de clase. En un primer momento se aborda el perfil institucional y el perfil del aula de clase, para posterior a ello, describir como fue el proceso en la sesión exploratoria con los estudiantes y el videojuego.

Para el tercer capítulo se expone la unidad pedagógica, en la cual se plantean sus objetivos, métodos, herramientas, etc. Ella se materializa en la creación de una página web que funciona como centro de actividades, dudas y experiencias, de igual forma dentro de la misma hay material bibliográfico de apoyo que permita buscar más puntos de acceso al conocimiento ello para contraponer la visión que proporciona el videojuego con otras fuentes, como por ejemplo artículos, capítulos de libros y videos. De igual manera la propia página provee de guías para que la familiarización con el videojuego sea más orgánica. Este apartado en específico se centra en exponer la sistematización de la creación de la página web y su funcionamiento.

### **Capítulo 1: Los Videojuegos Como Rasgo Cultural En La Juventud.**

En estos momentos se podría comentar que nos encontramos en una “era digital” la cual a transformado diferentes diciplinas y las maneras de enseñarlas. Acorralando a la academia para que se reestructure en función de estos nuevos medios de comunicación y entrenamiento. Es precisamente en estos momentos donde la popularidad de los videojuegos y su uso extendido entre los jóvenes a nivel nacional salta a la vista, aun así, ello no basta para adoptarlo como una herramienta pedagógica. Se debe de conocer cómo funciona, qué motiva a los jóvenes a jugar, porque es tan popular. Es a partir de dicha familiarización con este medio de entretenimiento que el área pedagógica pueda relacionarlo con la educación. Este capítulo tiene como propósito consolidar las bases sobre la implementación de los videojuegos en la enseñanza, comparar diversos métodos y resultados, y lograr constatar que su adecuada ejecución permite mejorar el

aprendizaje de los estudiantes.

### **Niveles De Saber: Explorando La Dimensión Educativa De Los Videojuegos.**

La accesibilidad de la información en línea ha permitido que una amplia variedad de voces participe en la discusión histórica, llevando a una democratización del conocimiento. Esto ha desafiado las jerarquías tradicionales en la producción y transmisión de conocimiento histórico, permitiendo que tanto estudiantes como profesores se conviertan en autores de su propia comprensión del pasado. Educadores han comenzado a reconocer la necesidad de adaptar sus métodos de enseñanza a las características de estas nuevas generaciones y a los requerimientos de la era digital. Sin embargo, muchos historiadores han adoptado una actitud pasiva hacia estas tecnologías, utilizando los nuevos medios sin aprovechar su potencial transformador.

Ignacio Muñoz y Luis Osadon (2013) son dos maestros universitarios que se han percatado de este cambio y han notado la creciente necesidad de incorporar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en sus métodos de enseñanza. Esto no solo implica el uso de herramientas digitales, sino también la creación de un entorno de aprendizaje que aproveche las oportunidades que estos medios ofrecen para facilitar el acceso a la información y fomentar la participación activa de los estudiantes. Por lo que ahora la enseñanza de la historia debe enfocarse en desarrollar habilidades de pensamiento crítico en los estudiantes, permitiéndoles actuar como consumidores informados de tecnología y ciudadanos responsables en el ciberespacio. Esto implica enseñarles a analizar y evaluar la información de manera crítica, en lugar de simplemente memorizar datos. Las características de los nativos digitales han demandado integrar cualidades de su entorno al contexto educativo. Esto puede incluir el uso de formatos multimedia, recursos interactivos y enfoques que fomenten la participación activa y el

aprendizaje colaborativo. Es bajo este contexto digital y virtual que los videojuegos cobran relevancia como herramientas al servicio de la educación.

En este análisis, se explorarán y fundamentarán tres categorías a lo largo del capítulo. La primera se centra en los videojuegos y las juventudes, abordando su desarrollo histórico como un rasgo característico de esta población. Se examinan las múltiples relaciones entre los jóvenes y los videojuegos, incluyendo motivos para jugar, preferencias y tiempo dedicado. La segunda categoría se enfoca en los videojuegos y la educación, evaluando sus potencialidades, dificultades y posibles aplicaciones en el campo educativo. Se establecen y diferencian conceptos y teorías emergentes relacionadas con el uso de videojuegos en la enseñanza. Por último, se reflexiona sobre la representación de la historia medieval en los videojuegos, explorando cómo pueden ayudar a comprender conceptos complejos para los jóvenes, como clases sociales, ancestros y causas de eventos históricos.

### **Los Videojuegos Como Un Fenómeno Cultural.**

A partir de su nacimiento a mediados del siglo XX los videojuegos han evolucionado desde un pasatiempo para estudiantes de ingeniería hasta convertirse en la industria de ocio más poderosa. Tanto así, que en la actualidad este mercado rivaliza en rentabilidad con el cine y la música, y al igual que ellos, los videojuegos nos permiten experimentar, viajar y vivir en otros cuerpos y mundos posibles. Han sido reconocidos como un lenguaje y un arte que estimula la creatividad y la imaginación, han creado una cultura global en la que participan millones de personas, tanto así que inclusive se ha desarrollado todo un mundo profesional alrededor de ellos (los e-sports). Esta cultura ha influido en la forma en que vivimos, nos relacionamos y nos expresamos. Además, ha generado nuevas formas de entretenimiento. La historia de los videojuegos está entrelazada con cambios sociales, tecnológicos y culturales. Han desafiado

nociones tradicionales de juego y han creado nuevos imaginarios juveniles. Por tanto, en ocasiones han sido protagonistas de múltiples estudios y artículos los cuales buscan determinar qué tipo de relación o influencia tienen los videojuegos en los jóvenes, tanto positivamente como negativamente. Es en esta dicotomía donde abundan los estudios que defienden el uso de los videojuegos (de manera moderada), o de los que los condenan como una pésima influencia<sup>3</sup>.

Los videojuegos nacen en 1962 con *spacewar*<sup>4</sup>, en su momento la creación de este videojuego (o juego electrónico como se le conocía anteriormente) fue un gran revuelo en carreras relacionadas a la informática o computación, su popularidad se fue extendiendo por medio de revistas especializadas en el medio, pero también en algunas de ámbito general, como *Newsweek* y *Time* en Estados Unidos sin embargo, la mayoría de dichas publicaciones contenían instrucciones de cómo recrearlos, por tanto no reflexionaban sobre su cambio cultural. No fue hasta la introducción de las “arcade” o las máquinas recreativas a mediados de 1970 que se empezó a vislumbrar y materializar la influencia que estaba teniendo este nuevo mercado en los más jóvenes, tanto así que ya para finales de la década y principios de 1980 el mercado de ordenadores para uso personal empezó a incrementar (Mark & Perron, 2004). Fue hasta después de 1982 que los artículos especializados empiezan a analizar la popularidad de los videojuegos y las razones de por qué la gente se interesa tanto en ellos.

---

<sup>3</sup> Dicha relación o estigma no es algo reciente, sino que se origina casi que a la par con los videojuegos, para referencias se encuentran trabajos como:

Gutiérrez, Enrique, et al. (2008). *La cultura sexista y la violencia en los videojuegos*. Revista mal-estar e subjetividades. VIII (1). 13-32.

Etxeberria, Balerdi. (2011). *Videojuegos violentos y agresividad*. *Pedagogía Social*. Revista Interuniversitaria. (18). 31-39.

Rodríguez, Mónica, et al. (2021), *El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública*. *Enfermería Global*, 20 (68). 557-591.

<sup>4</sup> El juego consiste en dos naves espaciales, “la aguja” y “la cuña”, cada una controlada por un jugador, que intentan dispararse mutuamente mientras maniobran en un plano bidimensional en torno al pozo gravitatorio de una estrella, con un campo estelar como fondo.

Obras que son referentes y pioneros para este contexto social son las de Chris Crawford (1982) en las cuales señala que el mercado de los videojuegos tuvo una alta recepción por parte de las juventudes ya que era una nueva manera de expresarse y una nueva forma de arte, la cual lo único que hará con el tiempo es expandirse y abrir un abanico de posibilidades para estudios especializados. Así mismo Elizabeth F. Loftus aborda el consumo de videojuego desde el área psicológica, su libro “Magazine Mind at Play: The Psychology of Video Games”, (1983) examina los procesos psicológicos involucrados en los videojuegos, analiza y traza una ruta sobre los problemas de comportamiento que pueden desarrollar los jugadores frecuentes y compara los videojuegos con otras modas del pasado, destacando su rápida aceptación y popularidad.

Para 1991 los videojuegos cobran protagonismo como otro medio masivo de entretenimiento comparando con la música o el cine. En el libro *Playing With Power: Movies, Television, and Video Games from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, de Marsha Kinder (1991) analiza y destaca cómo los videojuegos han estado subiendo en la importancia social, y lo considera como un nuevo medio de comunicación y transmisión cultural. Para ello se basa en la norma de la época sobre el orden establecido de adaptaciones entre medios de entretenimiento, es decir, los fenómenos mediáticos o las celebridades primero se daban a conocer en la televisión o el cine, posteriormente se produce un videojuego sobre la película o la celebridad y no viceversa (ejemplo de ello es la producción del videojuego E.T en el año 1982 , a raíz de la gran popularidad de la película), sin embargo, resalta cómo esta cadena adaptativa cambia a mediados de 1980 con la creación de la serie de pac-man, un personaje original de los videojuegos. De igual forma las producciones cinematográficas subsecuentes darían fuerza a su hipótesis, pues durante la década de 1990-2000 varias adaptaciones de videojuegos al cine

tomaron vida, por ejemplo, Super Mario Bros (1993) o Mortal Kombat (1995), ambas son ideas conceptuales cuyo origen se dio en los videojuegos.

Actualmente se está viviendo un fenómeno similar, las adaptaciones de videojuegos a la pantalla grande y chica están cobrando reconocimiento y posicionamiento en el mercado, prueba de ello son las múltiples producciones basadas en los mismos y sus recaudaciones, por ejemplo, la segunda película más taquillera y con la segunda mejor crítica general del año 2023 fue la película de Super Mario Bros (El Espectador, 2023). También está el ejemplo de la serie de HBO The Last Of Us, la cual contó un presupuesto aproximado de 100 millones de dólares, sin embargo, la audiencia total se estipula llegó a 8 millones (La Republica, 2023). Estos ejemplos (acompañados de otras producciones) evidencian que se ha mantenido constante la influencia de este medio sobre los otros, y no solo eso, sino que también el público general lo consume y reacciona positivamente a ello.

Para el cambio de milenio los videojuegos permean gran parte de la sociedad, gracias a la popularidad creciente desde 1990 de la videoconsola hogareña<sup>5</sup>, permitiendo que ya no sea necesario delimitar una zona física para jugar. Muestra de ello son las más de 100 millones de copias vendidas de la Play Station 2 (La Republica, 2022). Durante la primera década del nuevo milenio la industria del videojuego se expandió y experimentó con su presentación al público general, ya que durante estos años se popularizó la consola portátil con lanzamientos como el PSP o la Nintendo DS, sin embargo, el avance más significativo en el mercado “gaming” fue la digitalización. Ya no era imprescindible poseer el juego en formato físico; con acceso a internet,

---

<sup>5</sup> También se conocen como consola de videojuegos, es un pequeño sistema electrónico de entretenimiento que puede ejecutar diferentes tipos de videojuegos (ya sea en cartuchos, en tarjetas de memoria o en discos ópticos o magnéticos, entre otros). A diferencia de las “arcade” o las máquinas recreativas que podemos encontrar en lugares públicos, las consolas están pensadas para el hogar y el uso privado.

se podía explorar un amplio catálogo, siendo la plataforma digital “Steam”<sup>6</sup> el punto culminante de este avance. La cual desde sus inicios ofrecía un mercado digital y punto de encuentro virtual entre millones de personas alrededor del mundo. De igual manera este salto a la era digital permitió que en teléfonos celulares se puedan jugar videojuegos haciendo de tu celular (además de las muchas otras funciones y herramientas que tiene) una consola portátil. Dicha popularidad se puede ver entre los años 2012 a 2022 en el mercado de los videojuegos. En la imagen 1 se muestra como el mercado de celulares poco a poco va desplazando al mercado de consolas y computadores logrando posicionarse como un campo relevante en cuanto a la industria del videojuego.

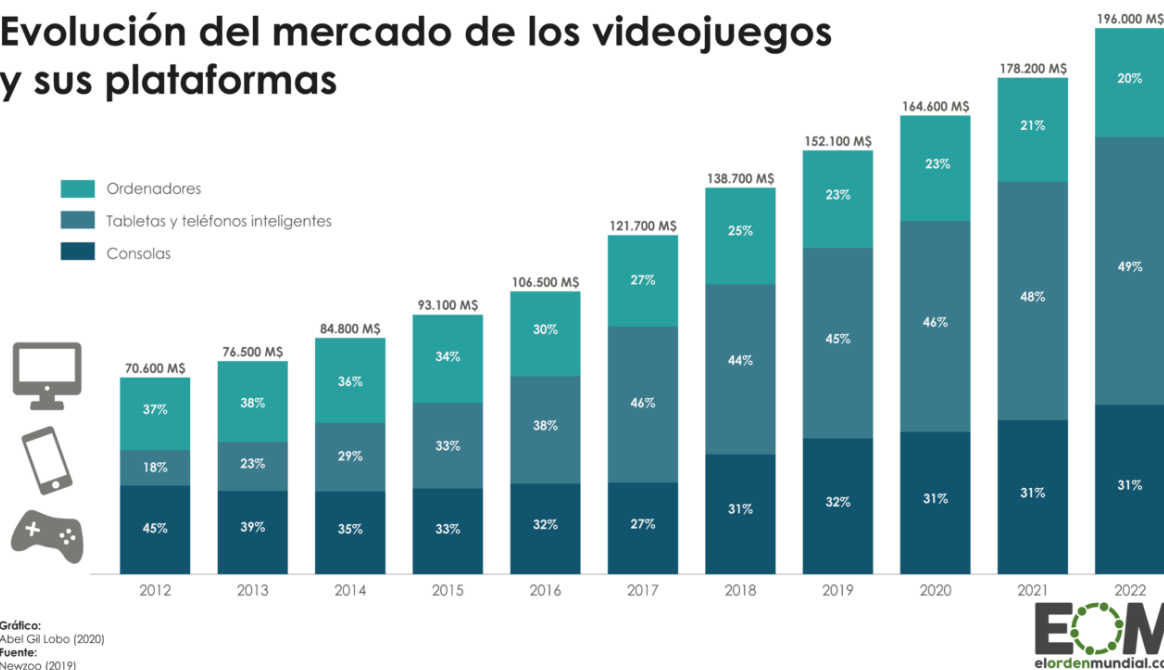
A día de hoy Steam es la plataforma en occidente más importante en cuanto a se refiere a mercado digital de videojuegos y el medio predilecto que permite comunicar a diferentes video jugadores en el mundo. El medio especializado en el mundo gaming, Pc Gamer, calculó el número único de usuarios mensual en 132 millones de personas, teniendo la cifra de 69 millones personas jugando en la plataforma de manera simultánea a nivel mundial. (Stanton, 2022)

**Imagen 1:** Evolución del mercado de los videojuegos y sus plataformas

---

<sup>6</sup> Steam es una plataforma creada para comprar, descargar y jugar a miles de juegos desde un computador. Además, ofrece servicios varios como blogs, tutoriales, galerías de fotos, etc. Todo para crear un entorno de reunión virtual.

## Evolución del mercado de los videojuegos y sus plataformas



Nota. El gráfico representa la evolución de mercado de las tres principales plataformas para video jugadores. Tomado de *El Orden Mundial.com* [Grafica], por Abel Gil Lobo, 2022, (La evolución del mercado de los videojuegos - Mapas de El Orden Mundial - EOM). CC BY NC-ND.

El periódico la Republica (2023) vio un incremento de 3.3% de participación latinoamericana en el mercado mundial de videojuegos, en el cual Colombia se posicionó como el cuarto mercado más grande de influencia latina, teniendo sus epicentros en Medellín, Barranquilla y Bogotá. Este breve recorrido histórico sobre los videojuegos como fenómeno cultural y como mercado consolidado han permitido resaltar la visión de los mismos como un fenómeno permanente a nivel mundial. Las cifras suministradas en la introducción de igual manera permiten evidenciar que Colombia también ha sido permeada en buena medida por esta cultura, la cual por lo visto no tiene planeado desaparecer prontamente.

De igual manera su popularidad creciente ha conllevado a que cada vez más sea objeto de análisis y estudios sobre la manera en la que influencia los más jóvenes, pues son los mismos

quienes están más familiarizados a ellos. Recientemente abundan los estudios que defienden el lugar de los videojuegos como un entretenimiento sano, siempre y cuando sea supervisado y moderado. Esta premisa es el eje de varios artículos, como por ejemplo el de González Betancourt et al. (2013), en el cual demostraron que los jóvenes en un ambiente hostil y con fácil acceso a videojuegos violentos sin supervisión son más propensos a sintomatologías perjudiciales. Demostrando que el videojuego por sí solo no representa una amenaza para el desarrollo del menor, sin embargo, este mismo si puede llegar a reforzar o permitir o aprobar (a los ojos del menor) su contexto violento, dando así una percepción negativa del videojuego sin este estar entrelazado en las causas directas del comportamiento del menor.

Es por ello que a finales y principios del milenio nacen distintas medidas de clasificación del contenido de videojuegos, esto en un intento de regular la influencia que tenían los videojuegos en su momento. Los dos sistemas de clasificación más populares son el PEGI (Pan European Game Information) en 2003<sup>7</sup> y el ESRB (Entertainment Software Rating Board) en 1994<sup>8</sup>. En el trabajo de Hernández Sánchez et al. (2014), se resaltan estos instrumentos como imprescindibles a la hora de que los padres permitan el acceso de sus hijos a estos medios. Resaltan que un videojuego adecuado a la edad del niño puede promover el razonamiento activo, el procesamiento de situaciones complejas y diversas habilidades mentales. Pero para ello los padres juegan un papel fundamental como filtros al acceso de los jóvenes a los mismo, y aun así debe existir un acompañamiento constante y una reiteración con el menor de dividir la ficción de

---

<sup>7</sup> Es el sistema de clasificación por edades para software y videojuegos aplicado en Europa. Definen las distintas categorías por edad, y han ido cambiando con el paso del tiempo. Actualmente se distinguen 6 etiquetas en el sistema PEGI. Indican a grandes rasgos el tipo de contenidos que ofrece el videojuego.

<sup>8</sup> Establecido por la Entertainment Software Association (ESA) permite evaluar el contenido de los videojuegos. Dentro de los parámetros que se consideran en esta evaluación están los elementos de violencia física o verbal que presenta el videojuego, las referencias de alcohol o la cantidad de contenido sexual explícito. Si bien se encarga de clasificar el contenido de los videojuegos en Estados Unidos, Canadá, México y América del Sur, en el resto del mundo hay otros sistemas que se encargan de realizar la misma tarea.

lo real, por último, reiteran la importancia de utilizar este sistema como una guía o filtro para el consumo de los videojuegos en los jóvenes.

Así mismo, Bonilla Montes et al. (2018), sugieren que jugar videojuegos de manera responsable puede ser beneficioso para el desarrollo personal, especialmente en el pensamiento científico en la infancia. Identifica dos niveles de representación: el nivel de integración, donde el videojuego actúa como una herramienta para transmitir y clarificar contenidos complejos, y el nivel de retroalimentación, donde el videojuego fomenta habilidades e interacciones, convirtiéndose en un medio para alcanzar objetivos más complejos.

Los docentes Torres y Arteaga (2018), complementan dicha afirmación añadiendo que la formación de habilidades que pueden fomentar los videojuegos son el pensamiento crítico pues pueden fomentar un razonamiento de orden superior, incluyendo la formulación de hipótesis y la toma de decisiones basada en la evaluación de pruebas, además también ayudan a la formación del pensamiento lateral (estrategia de razonamiento que nos permite resolver problemas de manera creativa y fuera de los patrones habituales), ya que algunos juegos promueven métodos de pensamiento creativos e imaginativos para la resolución de problemas, desviándose de las estrategias lógicas tradicionales. Un aporte en particular de este trabajo es que también analizan las consecuencias en adultos mayores, las habilidades mentales en adultos mayores sugieren que ciertos videojuegos pueden mejorar la función cerebral y el bienestar cognitivo en ellos, manteniendo la flexibilidad mental y previniendo el declive cognitivo relacionado con la edad.

De igual forma al tener los videojuegos tantas maneras de transmitir sus ideas (imagen, sonido, interacción) estos mismos pueden llegar a desarrollar habilidades que le permitan expandir sus habilidades más allá de la verbalidad. Dicha conclusión la comparten Olivares Scarlet et al. (2022). Aplicaron un estudio sobre inteligencia no verbal en 103 personas entre los

18 y 27 años, aplicaron el test TONI<sup>9</sup> (test of nonverbal intelligence) y el test de adicción a videojuegos<sup>10</sup> en estudiantes, comparando los resultados del tiempo y la atención con que juegan, junto a sus habilidades de inteligencia no verbal. Los resultados muestran que existe una posible correlación entre el tiempo dedicado a jugar videojuegos y las habilidades de inteligencia no verbal, esto implica que los jóvenes que pasan más tiempo jugando podrían experimentar ciertos beneficios o cambios en su capacidad de procesamiento no verbal. Ahora bien, las habilidades de inteligencia no verbal incluyen aspectos como la percepción visual, la comprensión de gestos, la empatía y la interpretación de señales no verbales, sin embargo, de igual modo es importante considerar el contexto en el que se juegan los videojuegos, si son juegos educativos, de acción, de estrategia o de otro tipo. Además, la calidad de los videojuegos y la variabilidad en los géneros pueden afectar los resultados

Un argumento popular a favor de la mala influencia que traen los videojuegos es fomentar la pérdida de interés en la escuela o educación. Gómez, Devís et al. (2020), decidieron llevar a cabo un estudio bajo esta premisa, en la cual compararon el rendimiento académico de los estudiantes en relación con el tiempo que juegan videojuegos. Lograron vislumbrar que en promedio los jóvenes juegan 47,23 minutos al día, sin embargo, la importancia no radica en que tanto tiempo juegan sino en qué momentos lo hacen. Aquellos que dedican más tiempo a los videojuegos entre semana suspenden más asignaturas y los que dedican más tiempo los fines de semana no solamente no suspenden asignaturas, sino que además sacan mejores notas escolares.

---

<sup>9</sup> Test de Inteligencia No Verbal, es una herramienta de evaluación psicológica diseñada para medir la inteligencia y las habilidades de razonamiento abstracto en personas de 6 a 89 años. A diferencia de las pruebas verbales, el “TONI” utiliza estímulos no verbales, lo que lo hace ideal para evaluar a personas con dificultades verbales, auditivas o motoras.

<sup>10</sup> Es un test creado y validado por Vela et al. (2013) en la ciudad de Arequipa, que en forma de encuesta sirve para identificar datos de adicción a videojuegos en estudiantes de nivel superior. Consta de cinco preguntas orientadas a conocer los hábitos de consumo de videojuegos y 9 ítems de carácter dicotómico (Sí y No) para valorar la adicción a los videojuegos en función de la compulsión, síntomas de abstinencia, problemas asociados, nivel de juego y frecuencia de uso de videojuegos; de modo que un puntaje superior a 12 es indicativo de adicción a videojuegos.

El tiempo y momento en el que juegan los jóvenes (los cuales deben estar bajo supervisión adulta) decide qué tipo de perfil pueden desarrollar, los jugadores frecuentes y moderados, y muchos de los ocasionales, logran buenos resultados académicos, por el contrario, los jugadores intensivos suelen tener un rendimiento académico más bajo. Por lo tanto no se debe atacar el videojuego en sí, sino que se debe fortalecer el acompañamiento a los jóvenes cuando juegan, de igual manera regular y establecer tiempos que permitan balancear o conectar la vida educativa con este pasatiempo.

Díaz, Martina et al. (2021), llevaron a cabo un estudio en México con el mismo propósito de establecer qué relación había entre jugar videojuegos y el desempeño académico, dicho estudio tomó como muestra a 213 alumnos del instituto Cobacam plantel 09. Los resultados mostraron que el 86% de los estudiantes que regularmente juegan videojuegos tienen un promedio de 8.0/10 o mayor, y que el 4% de ellos tiene un promedio de 6/10 o menor. Curiosamente el desempeño académico de cada grupo coincide con los perfiles descritos por Gómez et al (2020), en el cual se ubican a jugadores intensivos en los promedios bajos y jugadores moderados con promedios altos.

A modo de conclusión se puede evidenciar que desde su creación la industria y cultura de los videojuegos ha contado con varios inscritos, tanto así que su influencia ha permeado otros mercados consolidados previos a él, como el cine o la televisión, de igual forma desde su popularización temprana en el siglo pasado ya existían académicos que vieron en ellos un campo de acción totalmente nuevo y diverso, sin embargo, denotaron que no era prudente adentrarse en él sin antes comprender su funcionamiento y relación a nivel social y cultural. Actualmente los videojuegos aún siguen permeando diferentes aspectos de la cotidianidad, sobre todo gracias a la digitalización de contenidos y la rápida evolución de los smartphones, permitiendo así que cada

persona cuente con prácticamente una consola portátil. Aún hoy en día la academia sigue dedicando esfuerzos para vislumbrar las repercusiones que tienen los mismos en nuestra sociedad, sobre todo en los más jóvenes ya que son ellos los que nacen en un contexto rodeado de distintos aparatos tecnológicos y sobre todo bombardeados de información.

Los estudios antes citados muestran la relación que tienen los jóvenes y los videojuegos, guardan significativas similitudes entre sí, las más destacable de entre ellas son que el uso regular del videojuego, sin caer en la intensidad, trae consigo beneficios al usuario. De igual forma resalta que no cualquier videojuego puede desarrollar aspectos positivos en los niños y niñas, y que aquellos videojuegos que se están sobrecargados de material explícito son perjudiciales para ellos. Por ello se hace necesario un balance entre la vida personal y académica del joven o de ser posible (y mejor) relacionar aspectos que él pueda ver en el videojuego con su entorno, así se le pueda facilitar desenvolverse en el mismo o abordar problemáticas que se puedan dar desde diferentes enfoques. Por último, se destaca el papel que tiene la familia como primer filtro entre el joven y los videojuegos y que estos no deben de ser estigmatizados, por el contrario, la familia (y la sociedad en general) debería informarse activamente en el contenido que se encuentra en ellos y valorarlo, si es pertinente o no, de esta manera cambiar o confirmar su visión sobre ellos.

### **Videojuegos y Educación/Didáctica**

Al ser tan dinámicos, coloridos, y estar diseñados con el propósito de entretener, los videojuegos dan pie a múltiples estímulos que pueden atraer la atención y hacer más ameno el proceso de aprendizaje o de recepción de información, por tanto, han sido el foco de estudios sobre su potencial didáctico con el fin de atraer a las mentes jóvenes. A través de diferentes textos y ejemplos, Ana Sedeño (2010), ratifica el valor cultural de los videojuegos argumentando

que actúan como medios de socialización, reflejando valores sociales y ayudando a definir identidades, especialmente entre los jóvenes. De igual manera resalta el papel de los medios de clasificación de videojuegos (ESRB y PEGI) no solamente como filtro social si no también como filtro educativo. En su artículo, logra aproximarse a una respuesta sobre ¿qué determina que un videojuego pueda ser implementado en el aula? La clave está en conocer al público al cual se quiere dirigir, con ello claro no es muy complicado hallar un videojuego que acierte con el público, pero sobre todo con la sensibilidad del mismo. Gracias a los filtros se puede regular la “crudeza” con la cual se quieren exponer temas complejos a los estudiantes como, por ejemplo, xenofobia, machismo, guerras, etc. A través de la experiencia directa los videojuegos permiten aprender mediante la experiencia práctica a enfrentarse a desafíos dentro del juego, aproximándose a estos conceptos complejos, permitiendo que adquieran conocimientos y habilidades de manera activa.

A su vez la motivación es clave y fundamental en el proceso de aprendizaje, la naturaleza interactiva y lúdica de los videojuegos motiva a los estudiantes a seguir mejorando. La posibilidad de superar obstáculos y alcanzar objetivos dentro del juego fomenta la persistencia y el compromiso. Sedeño (2010) concluye que (aunque la evidencia empírica es limitada) algunos estudios sugieren que los videojuegos pueden ser útiles en la educación superior. Para ello se basa en el estudio postulado por la Universidad de Glasgow que mostró que los estudiantes que jugaron ciertos videojuegos desarrollaron habilidades de comunicación y adaptabilidad.

De igual forma no sobra recalcar lo que se mencionó en el apartado anterior, y es que las nuevas generaciones nacen en medio de un contexto completamente digital. José Valderrama (2011), parte desde esta afirmación para desarrollar su tesis de maestría. En un primer momento se aborda como la generación Z (etiqueta socialmente aceptada para denominar a aquellos que

nacieron después del año 2000) son verdaderos “nativos digitales”, debido utilizan sin límites las plataformas sociales y digitales para auto educarse y mantenerse informados sobre lo que sucede en el mundo. Por tanto, los jóvenes poseen cierta ventaja en familiarización con estos medios respecto a sus docentes. La tesis se apoya en el anterior punto para fundamentar que los avances tecnológicos y las características de la nueva generación de adolescentes están transformando los ambientes laborales. Se discute la necesidad de que los educadores ayuden a los alumnos a ser creativos para enfrentar problemas futuros y desconocidos, dada la rapidez del cambio tecnológico y su impacto en la sociedad y el mercado laboral. Además, se enfatiza la importancia de la educación en la adaptación a estos cambios y en la preparación de individuos capaces de encontrar soluciones innovadoras.

Es en esta búsqueda de soluciones innovadoras para el futuro donde Valderrama (2011) introduce el videojuego como una opción viable. Se pueden resumir en seis apartados como los videojuegos son una opción educativa. En un primer punto desde el enfoque educativo, en el cual se analiza cómo los videojuegos pueden ser utilizados como herramientas educativas dentro del contexto de la enseñanza-aprendizaje. Utilizándolos para complementar o enriquecer los métodos tradicionales de enseñanza, como muestra de ello la ejemplificación o materialización de lo que pueden traer los libros de texto es una gran ventaja a considerar, por tanto, los videojuegos no solo consideramos como entretenimiento, sino también una forma de aprendizaje activo. En segundo punto se destacan como aprendizaje significativo, se explora la importancia de que los videojuegos promueven un aprendizaje significativo.<sup>11</sup> En tercer punto, comprender al videojuego como reforzamiento de las habilidades cognitivas y sociales; los videojuegos pueden desarrollar habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la

---

<sup>11</sup> El aprendizaje significativo se refiere a la comprensión profunda y la aplicación práctica de conocimientos, en contraste con el aprendizaje memorístico o superficial, ligado a la educación tradicional.

planificación estratégica. Además, fomentan habilidades sociales como la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo en entornos multijugador.

En cuarto punto estas herramientas permiten la personalización del aprendizaje. Los videojuegos permiten adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes, ya que estos pueden ofrecer desafíos específicos según el nivel de habilidad de cada jugador, tanto mecánicamente (en su familiaridad con el videojuego) como conceptualmente (en su familiaridad con los conceptos que se están trabajando en clase). El quinto punto recae en explotar la naturaleza inmediata de los videojuegos, por tanto, un método de evaluación y retroalimentación más eficaz. Los videojuegos proporcionan una evaluación inmediata y retroalimentación constante, debido a que los jugadores pueden aprender de sus errores y mejorar su desempeño a medida que avanzan en el juego, este quinto punto se relaciona a profundidad con el anterior.

En sexto punto y a modo de conclusión reflexiona sobre la necesidad de integración en la educación formal de este tipo de herramientas, se refiere a la importancia de adaptar la educación tradicional para incluir elementos de la cultura y tecnología actuales que son relevantes para los estudiantes. Esto implica reconocer que los jóvenes de hoy son diferentes a los de generaciones anteriores debido a su inmersión en un entorno digital desde una edad temprana. Por lo tanto, la educación debe evolucionar para incorporar herramientas y métodos que resuenen con los “nativos digitales”, como los videojuegos, que pueden ser utilizados como recursos educativos efectivos. La integración de estos elementos puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y relevante, y preparar mejor a los estudiantes para el mundo moderno.

Esta dicotomía entre la enseñanza tradicional o la apertura a este tipo de herramientas modernas es comúnmente el centro de varios trabajos que abordan el videojuego como un

método novedoso de enseñanza. Cuando se habla del videojuego como didáctica implícitamente se está hablando de romper el esquema tradicional pedagógico de enseñanza, y abogar por uno más moderno y cercano a las nuevas generaciones, Moreira, Manuel y Gonzalez, Carina (2015), lo ejemplifican muy bien en su estudio sobre el paso de la enseñanza con libros de texto a espacios “gamificados”. Primero hay que vislumbrar cuál y cómo es la discusión que se plantea en este tipo de trabajos.

Se alude a que la enseñanza tradicional a menudo se basa en libros de texto estáticos que pueden limitar la participación del estudiante y la adaptabilidad del contenido, así como apagar su motivación y limitar su acceso al conocimiento sólo desde un punto de entrada. Por otro lado, los espacios online gamificados ofrecen una experiencia de aprendizaje más dinámica y participativa, lo que puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Sin embargo, surgen varias preguntas de esta discusión y es ¿qué es la gamificación?, ¿qué es un espacio online gamificado? ¿qué ventajas trae en contraste con el método tradicional? Estas preguntas las responde Moreira & Gonzalez, bajo su experiencia e indagación concluyen que se refiere a un entorno virtual donde los elementos y principios del juego se aplican a actividades no lúdicas, con el objetivo de aumentar la participación y motivación de los usuarios. Estos espacios suelen incluir puntos, niveles, insignias, tablas de clasificación y desafíos para crear una experiencia más atractiva y estimulante. En el contexto educativo, la gamificación se utiliza para mejorar el aprendizaje y la enseñanza, transformando el proceso educativo en algo más interactivo y divertido para los estudiantes. Bajo dicha concepción concluyen que a pesar de que la gamificación en la educación puede promover la colaboración, la resolución de problemas y el pensamiento crítico a través de elementos de juego como puntos, insignias y tablas de clasificación., también es cierto que la implementación de métodos digitales interactivos requiere

superar desafíos como la brecha digital, la capacitación docente y la inversión en infraestructura tecnológica.

A raíz de este debate en cómo introducir los videojuegos al área educativa, han nacido propuestas de lo más particulares, una de las más destacadas son los “serious games”. Una de las definiciones más acertadas la proporciona Reventos, Cristian (2016), en la cual concibe a los serious games como videojuegos diseñados con un propósito educativo más allá del mero entretenimiento. Su principal cualidad es que permiten experimentar con problemas reales y explorar soluciones en un entorno seguro, controlado y “real”, sin embargo, hace la salvedad de la integración de los serious games<sup>12</sup> en la educación enfrenta retos como mantener el equilibrio entre el contenido educativo y el elemento lúdico, y adaptarlos a las necesidades específicas de cada contexto educativo. No sobra mencionar, de igual forma, que aborda el concepto de Edutainment, concepto que también nace gracias a la combinación de educación y entretenimiento, sin embargo, no es lo mismo que los serious games ni que los juegos comerciales, la característica diferencial es que estos están diseñados para que utilizando animaciones y elementos multimedia puedan presentar información de manera “divertida”. Ellos pueden incluir juegos simples como rompecabezas o juegos de memoria, además suelen priorizar la difusión de contenidos de forma lúdica. Aun así, comparten la misma problemática de los serious games y es lograr transmitir ideas por medio de una diversión y entretenimiento orgánico, algo que algunos juegos comerciales sí logran.

Ahora bien, no solo depende del tipo de videojuego que se vaya a usar para enseñar, el rol docente es vital en este nuevo proceso por varias razones Bocanegra, José et al (2017),

---

<sup>12</sup> Este tipo de videojuegos no solo tienen cabida en la educación, sino también en ambientes laborales. Actualmente son principalmente usados en áreas médicas y de aviación, su naturaleza de simulación permite un acercamiento sin riesgos a esos oficios.

establecen que la labor docente cuando se trabaja con videojuegos cobra varios significados. Primero actúa como un facilitador del aprendizaje. Al utilizar videojuegos como herramientas didácticas para mejorar la comprensión y retención de información debe haber un orientador que permita guiar que enfoques en particular se deben observar al momento de jugar. De igual forma, debe poseer conocimientos tecnológicos sólidos para incorporar estrategias innovadoras, todo ello enfocado a fomentar la participación activa de los estudiantes para así motivarlos a generar contenido y a involucrarse en el aprendizaje, pues precisamente la implementación de estas herramientas tiene como objetivo hacer del proceso de aprendizaje algo en lo que todos puedan participar activamente, el docente no es el único que puede vislumbrar las respuestas.

El avance de los estudios aquí mostrados (además de muchos otros) han logrado que poco a poco se cambie la percepción social y educativa de su implementación. Las entrevistas y encuestas de Núñez, Estela et al. (2020) dejan evidencia de ello. Abordan una muestra de 400 personas divididas en 5 grupos de edades, entre 11-14 años, de 15-24 años, de 25-34 años, de 35-44 años y 45-64 años. Esta división permite evidenciar la influencia y opinión de los videojuegos en la educación y en la vida diaria según diferentes generaciones, además las logran diferir entre distintos tipos de consumo de videojuegos. Algunas de las preguntas a los encuestados fueron, “permiten una mayor interacción con individuos con problemas sociales” o “ayudan al desarrollo de la memoria”, entre otras; en general las preguntas giraban en torno a si los videojuegos ayudaban o no al desarrollo social y motriz de los jóvenes o de la gente que los consume a nivel general. Como resultado de las opiniones se identificó: primero; existen seis grupos con opiniones significativamente distintas sobre los videojuegos, algunos ven beneficios intelectuales y otros son más conservadores, preocupados por los posibles efectos negativos en la niñez, aquellos más jóvenes y con mayor exposición a los mismos fueron quienes más se decantaron a

favor de la influencia positiva mientras que conforme aumentaba la edad el pensamiento conservador fue aumentando, y por tanto las opiniones negativas. Sin embargo (y fue el segundo punto que se identificó), surge una percepción general sobre los videojuegos más positiva que negativa, destacando su potencial en el desarrollo personal y su aplicación en la educación y otros sectores, mostrando tanto a padres de familia como a docentes más abiertos a la idea de implementarlos. El tercer y último punto, se propone que una mayor integración de los videojuegos en la educación podría tener efectos positivos, aprovechando su capacidad inmersiva y de resolución de problemas para desarrollar habilidades en los jóvenes.

A modo de conclusión se puede resaltar que el hilo conductor de los trabajos son los aportes que tienen los videojuegos en la educación, defendiendo su valor como herramienta didáctica y desmintiendo el estigma de que son perjudiciales y son lo opuesto a invertir el tiempo en educarse. De igual forma saltan a la vista habilidades como resolución de problemas, trabajo en equipo, competitividad sana y motivación cuando se habla de videojuegos en la educación.

La indagación de su relación frente a la educación ha permitido crear un abanico de posibilidades, manifestadas en múltiples conceptos y herramientas, como son los serious games o el edutainment. Llegando así a personalizar la educación de cada persona según sus necesidades y su nivel de familiaridad con los juegos. Pese a ello los autores expuestos coinciden que llevar estas herramientas al aula tiene condiciones que en tal caso de no cumplirse sería contraproducente llevar el videojuego al aula. Dentro de estas condiciones se encuentra: primero; que el docente esté familiarizado con el juego y la temática a enseñar, segundo; que el videojuego en lo posible no sea la única herramienta didáctica en la propuesta pedagógica, pues es más fructífero que este funcione como herramienta para conectar conceptos o información con otras fuentes de conocimiento o con el propio contexto del estudiante, tercero; que el estudiante

sea el centro de atención en el procesos educativo y no el docente ni el videojuego o el tema en cuestión. Cuarto; al momento de implementar el videojuego se debe conocer con profundidad al público al cual se planea dirigir, ya que cada estudiante tiene un proceso formativo único, en estos momentos de selección es cuando los sistemas de clasificación deben ser un aliado importante para el docente, pues gracias a ellos es capaz de valorar mejor las opciones disponibles. La implementación de una herramienta tan flexible permite colocar al estudiante como protagonista de sus procesos formativos, logrando así que él mismo pueda establecer un ritmo propio para aprender, sin embargo (y quinto punto), el juego debe ser desafiante pero no imposible de resolver, pues la motivación recae precisamente en afrontar un reto que se sabe que es capaz de superar, de lo contrario se caería en la frustración. La última condición es la brecha digital, dicha responsabilidad recae más en los hombros de la sociedad en general y no particularmente en el docente, la familia o institución educativa, sin embargo, si es menester de ellos considerar esta brecha al momento de implementar la herramienta.

### **Videojuegos y Enseñanza de la Historia/Ciencias Sociales**

La implementación de videojuegos en la educación goza de popularidad entre los campos o asignaturas que no son ciencias exactas, ello debido precisamente por su naturaleza creativa y espontánea, lo que facilita, simplifica y ejemplifica de mejor manera lo que se intenta enseñar o transmitir. Por ello que una gran parte de los estudios se centra en el área de humanidades abarcando campos como la filosofía, el arte y la historia, entre otras. En las ciencias sociales donde el aprendizaje de conceptos y la contextualización son claves para el entendimiento los videojuegos y las herramientas virtuales siempre han sido bien recibidos, por tanto, es menester de este apartado compartir y analizar las diferentes implementaciones que han tenido, además de diferenciarlos de otras herramientas en dicha área, con el fin de trazar una guía teórica para este

trabajo.

El trabajo de Palacios, Roció et al. (2015) permite adentrarnos en este gran campo aplicativo. En un primer momento el estudio de caso realizado se centró en investigar qué tipo de videojuegos pueden llegar a aplicarse al área de ciencias sociales, entre ellos están lo de tipo de escape; los cuales implican resolver acertijos y escapar de situaciones desafiantes. Pueden fomentar la creatividad y el pensamiento crítico. Por otra parte, los videojuegos basados en la vida cotidiana se refieren a juegos que simulan situaciones comunes de la vida diaria, lo que puede ayudar a los estudiantes a relacionar conceptos académicos con experiencias reales. Por último, se encuentran los videojuegos basados en problemas sociales. Estos juegos abordan temas sociales relevantes, como la pobreza, la discriminación o el cambio climático. Permiten a los estudiantes reflexionar sobre estos problemas y explorar posibles soluciones. El utilizar estos diferentes tipos de videojuegos en el aula, se busca estimular la participación activa de los alumnos, promover el aprendizaje significativo y desarrollar habilidades como la resolución de problemas y la toma de decisiones.

El segundo momento de este trabajo presentó las opiniones y conocimientos de futuros docentes de Ciencias Sociales sobre el uso de videojuegos en el aula. Los sujetos fueron los alumnos del máster en Profesorado de Educación Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional y enseñanza de idiomas. Se emplearon cuestionarios con preguntas orientadas a conocer la opinión de los encuestados sobre el uso de videojuegos como recurso educativo, considerando aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Los resultados arrojaron que los docentes se replantean unidades didácticas dirigidas a alumnos de primaria y primeros cursos de secundaria que se pueden centran en objetivos como la motivación, la resolución de problemas, consolidar conocimientos, pensar estrategias, mejorar la atención y concentración, y

desarrollar habilidades de trabajo en grupo. A parte de ello los videojuegos pueden presentar contextos históricos o sociales de manera inmersiva y realista, lo que facilita la comprensión de conceptos complejos y promueve la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

Para ejemplificar los valores del anterior trabajo se encuentran las planeaciones pedagógicas de Vicent, Naiara et al. (2018). Durante sus prácticas implementan el videojuego "Assassin 's Creed: Origins". Su propuesta llamada "¡Juguemos en el Antiguo Egipto!" se implementó a través de 5 sesiones de 55 minutos cada una. En la primera sesión se presentó la metodología didáctica a emplear y se realizó una presentación en PowerPoint. Se utilizaron 17 actividades que incluyeron el visionado en casa de un video, repaso de contenidos en clase, contextualización geográfica, y creación de un póster final en grupos.

Las sesiones de la propuesta educativa se llevaron a cabo de la siguiente manera: Primero; se presentó la propuesta didáctica y hubo una contextualización geográfica del Antiguo Egipto. En la segunda se continuó con la contextualización geográfica y creación de una línea del tiempo con períodos históricos. Durante la tercera se abordó la organización social a través de la creación de una pirámide social. Ya para la cuarta se exploraron temas como dioses, templos y la cosmología egipcia a nivel general. Para así ya en la quinta concluir con un enfoque artístico sobre la cultura, autoevaluación y coevaluación del trabajo realizado, y evaluación del profesorado.

El videojuego "Assassin's Creed: Origins"<sup>13</sup> se implementó de manera transversal en la propuesta educativa a través de la metodología de aula invertida, en la cual los estudiantes adquieren el contenido teórico en casa, generalmente a través de la visualización de videos u

---

<sup>13</sup> Es un videojuego de acción y aventura el cual se desarrolla en el misterioso antiguo Egipto. Los jugadores explorarán las grandes pirámides, tumbas ocultas y otras regiones del país. Los jugadores pueden cubrirse con escudos, usar camellos como transporte, y explorar con un águila llamada Senu. A parte de ello dentro del videojuego hay representaciones de personajes históricos, como por ejemplo Julio Cesar.

otros recursos preparados por el profesor, antes de la clase, en este caso los estudiantes jugaron el videojuego en sus hogares para familiarizarse con el contexto del Antiguo Egipto.

Posteriormente, en clase, se realizaron actividades que implican el análisis y discusión de la información obtenida del videojuego. En sus conclusiones resaltan que la metodología de aula invertida junto al videojuego permitió que aumentara la motivación de los estudiantes y por tanto su participación, además, los alumnos tomaron un papel protagónico en su propio desarrollo, logrando avanzar conforme cumplían objetivos del videojuego

Ahora a nivel nacional el experimento llevado a cabo por Leal, Guaqueata & Lopez (2020) con la historia ancestral del Tolima, nos permite plantear estas herramientas a nuestro contexto. El experimento se realizó con una muestra de 30 estudiantes de entre 8 y 14 años de colegios en la ciudad de Ibagué. Los estudiantes fueron convocados a 3 sesiones. El 75% de la muestra afirmó haber tenido contacto previo con videojuegos, siendo el 45% de combate y el 25% de estrategia. El 98% consideró tener suficiencia tecnológica, ósea creían tener un nivel de habilidad y conocimiento necesario para jugar, por tanto, a pesar de que no todos los presentes se habían acercado a los videojuegos, si indican que al menos se sentían cómodos y competentes en el uso de dispositivos tecnológicos y herramientas digitales.

Se formaron tres grupos: experimental, control 1 y control 2. El grupo experimental jugó el videojuego Caimán<sup>14</sup> y visitó el museo Antropológico, mientras que los otros grupos tuvieron diferentes intervenciones, estas mismas más orientadas a una educación tradicional cuyo eje fundamental era el libro de texto. Se realizaron pruebas de conocimiento antes y después de la intervención para medir el rendimiento académico. Para sorpresa de muchos los resultados

---

<sup>14</sup> Durante este recorrido el jugador irá encontrando diferentes cerámicas que deberá capturar con el propósito de recuperar el entierro robado y alcanzar la misión, en este sentido el videojuego irá instruyendo al jugador sobre las cerámicas que va encontrando. Todo ello con el fin de conocer más sobre su cultura y raíces.

mostraron mejoras significativas en el grupo experimental, demostrando que el videojuego complementa la visita al museo y mejoró los resultados académicos.

Como conclusión se recogen los testimonios de los estudiantes, los cuales manifestaron que el videojuego educativo Caimán les ayudó a comprender la antropología de la región, un tema que consideraban tedioso y aburrido. De igual forma, al jugar el videojuego, experimentaron diversión y entretenimiento, lo que despertó en ellos mayor interés y fascinación con el tema, acercándolos al mismo de una manera más efectiva. Además, se observó que los estudiantes del grupo experimental que jugaron el videojuego Caimán durante una hora y media bajo supervisión pedagógica mostraron mejoras significativas en interés, conocimiento y actitud hacia la historia de sus antepasados en comparación con los grupos de control. Por tanto, se resalta que el papel de un orientador es vital, al igual que su familiarización con la herramienta, de lo contrario se estaría adentrando a ciegas en un campo que no conoce entorpeciendo el aprendizaje.

Otro caso ejemplar y cercano a nosotros se encuentra en Argentina. La tesis de Farrujia, Amos (2020) utiliza los artículos y estudios que se decantan por el videojuego como una gran herramienta a la hora de enseñar historia para así poder elaborar su propia propuesta pedagógica. En la propuesta participaron estudiantes de entre 12 y 17 años. En el primer colegio, eran 14 alumnos en total, con 7 mujeres y 7 hombres, de entre 15 y 17 años. En el segundo colegio, eran 18 estudiantes en igual proporción (9 de cada género), con edades entre 12 y 15 años. En ambos casos, los estudiantes mostraban familiaridad con las nuevas tecnologías y pasaban varias horas al día jugando videojuegos. Además, en el primer colegio, había estudiantes que repiten año o alumnos con discapacidades físicas y dificultades de comprensión, no sobra mencionar que las familias en este primer colegio tenían ingresos medios.

En el segundo colegio el nivel socioeconómico era de clase media-alta, los estudiantes vivían cerca de la institución en “barrios privados”. En la primera sesión, se presentó a los estudiantes el videojuego Rome II: Total War<sup>15</sup> y se les explicó su potencial didáctico para enseñar historia. Se realizaron actividades introductorias con el juego para que los alumnos se familiarizaran con él. En la segunda sesión, se dividieron en grupos para jugar y se les asignaron tareas relacionadas con la historia de Roma. El objetivo de ello fue fomentar la interacción y la discusión entre los estudiantes. Además, se proporcionó material complementario como libros de texto y recursos electrónicos. Para determinar las medidas del éxito se realizaron evaluaciones informales durante la implementación de la propuesta, dicha evaluación se basó en la participación activa de los estudiantes, su capacidad para relacionar los contenidos y su actitud hacia la metodología.

A pesar de las diferencias antes mencionadas, ambos grupos de estudiantes participaron activamente en la propuesta y se mostraron entusiasmados con la metodología de enseñanza a través de videojuegos. A modo de conclusión Farrujia (2020) detalla cómo se observó que los estudiantes se mostraron dispuestos y entusiasmados con la metodología, siendo capaces de relacionar el contenido del videojuego con los contenidos curriculares. Además, se observó que los alumnos se sintieron cómodos con este enfoque, encontrándolo más atractivo que el uso de un libro de texto tradicional. De igual forma, se mencionó que, a pesar del corto tiempo de implementación, se pudo vislumbrar cierto éxito en la aplicación de los videojuegos en el aula.

Como último ejemplo de estas propuestas me gustaría volver al territorio nacional, más

---

<sup>15</sup> En este juego, los jugadores pueden controlar el mundo antiguo, desde la expansión de Roma hasta el establecimiento del Imperio Romano. Ofrece una combinación de gestión de imperios en el mapa de campaña por turnos y batallas tácticas en tiempo real. La campaña comienza en el año 272 a.C. y se extiende durante 300 años. Uno de los propósitos claves de *Total War: Rome II* se centra en retratar cada cultura de la antigüedad clásica con la mayor precisión y profundidad posible.

precisamente a Sucre, donde Caraballo, Alberto (2021), nos expone una propuesta referente a la enseñanza de la segunda guerra mundial. El de esta propuesta objetivo fue motivar a los estudiantes, fortalecer habilidades cognitivas y motoras, y facilitar el aprendizaje a través de la diversión, de igual manera un objetivo secundario fue integrar al videojuego como un puente entre la diversión y el aprendizaje, fomentando la creatividad y la motivación de los estudiantes en el proceso educativo. Esta propuesta se llevó a cabo bajo un proceso que incluyó una prueba diagnóstica, la interpretación de los resultados, y la elaboración de una secuencia didáctica basada en el aprendizaje mediante videojuegos históricos.

En esta propuesta participaron 20 alumnos del grado 10ºA de la Institución Educativa de Guaranda, dicho grupo se dividía en 10 niños y 10 niñas, sus edades oscilaban entre los 15 y 16 años, con una mayoría de 15 años. La mayor parte de los estudiantes vivían en la zona del casco urbano, mientras que 5 estudiantes residían en la zona rural, no sobra mencionar que la mayoría de los estudiantes pertenecían a estratos 1 y 2. Cabe mencionar que para esta propuesta el videojuego<sup>16</sup> no fue la única herramienta digital que se usó, ya que estuvo acompañado de videos y de la plataforma Paddle; la cual permite elaborar murales comunitarios en línea. Esta propuesta estuvo dividida como lo mencionó Caraballo en 4 “secuencias”: La primera; “Causa de la Segunda Guerra Mundial”, tuvo como objetivo conocer los conocimientos previos de los estudiantes a través de una pregunta sobre los aspectos que llevaron al inicio de la Segunda Guerra Mundial. Se presentó un video sobre el conflicto para introducir el tema y se realizó una exposición sobre lo visto en el video, seguido de un conversatorio con los estudiantes. A medida

---

<sup>16</sup> El videojuego utilizado en esta propuesta es de autoría propia, es decir el videojuego lo creó y programó el propio docente. El videojuego se llama Company Of Heroes, se menciona que dentro del mismo se recrean fechas claves de la segunda guerra mundial. El jugador encarna el papel de un soldado de la época cuya misión es proceder según lo que dicta la historia oficial. Mientras lleva a cabo su misión el jugador puede explorar los mapas e interactuar con su entorno.

que se desarrollaba la “secuencia” se pudieron abordar acontecimientos más precisos como la creencia de una raza superior o el papel de los nacionalismos, entre otros aspectos como detonantes del conflicto. A modo de cierre los estudiantes se dividieron en grupos para poder abordar el videojuego y completar la misión tutorial, posterior a ellos responderían en un foro tres preguntas referentes a su experiencia en esta primera secuencia.

La segunda secuencia comenzó con la pregunta tipo diagnóstico sobre ¿qué hechos llevaron a Estados Unidos a intervenir en la Segunda Guerra Mundial? A raíz de la pregunta se generó un debate en un conversatorio con los estudiantes para discutir sus respuestas, a lo largo de dicho conversatorio los estudiantes tuvieron acceso a internet para investigar las principales causas de la Segunda Guerra Mundial y los eventos que llevaron a Estados Unidos a participar en el conflicto. Con dicha consulta como base se introdujo el videojuego de la plataforma WIX<sup>17</sup>, para que los estudiantes desarrollarán la misión en el videojuego "Omaha Beach", dicha misión debía ser realizada en casa. Con base en su experiencia con el videojuego los estudiantes contestaron online 6 preguntas 3 responden al Dia D (información presente en la misión del juego) y las otras 3 responden a su formación educativa y su experiencia con el videojuego. Los resultados mostraron que los estudiantes logran identificar satisfactoriamente espacios geográficos como la playa de Omaha u otras cabezas de playa francesa en el desembarco, también logran identificar estructuras alemanas en el proceso de defensa alemán como por ejemplo los bunkers.

Retomando la consulta hecha por los estudiantes sobre los eventos que llevaron a Estados Unidos a participar en el conflicto se pudieron abordar conceptos como:

---

<sup>17</sup> En el documento se encuentra un link que se supone remite a la página creada por el docente en WIX, sin embargo, al momento de dirigirse a la página esta no se encuentra o directamente manda una pantalla de error. Por lo que ya no es accesible. <https://betocaraballo.wixsite.com/my-site>

Tiempo histórico, actores del conflicto, consecuencias del conflicto; en este aspecto el videojuego muestra algunos hechos históricos apegados a la realidad como el desembarco a Normandía por parte de los norteamericanos y otros hechos históricos sucedidos en la segunda guerra mundial. (Caraballo, 2021, p.74)

Para la tercera secuencia se centra en la expansión alemana, expuesta por medio de una infografía. En la cuarta y última secuencia la plataforma paddle<sup>18</sup> funcionó como eje central para agrupar a los estudiantes y los conocimientos adquiridos. A manera de cierre en esta plataforma se elaboró de manera comunitaria un mapa donde se ubican los frentes de guerra.

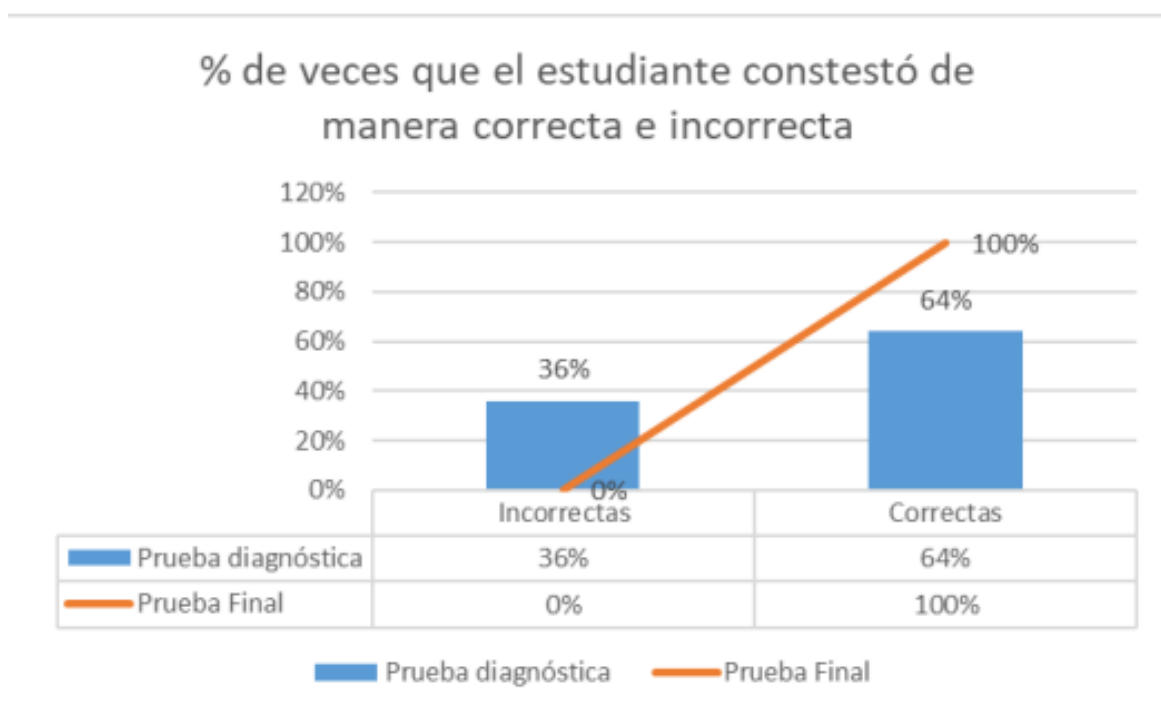
Al final de su propuesta Caraballo concluyó varios puntos: Primero que los estudiantes se sintieron motivados al aprendizaje al utilizar una herramienta innovadora y conocida por ellos, como el videojuego. Segundo que el trabajo en grupo contribuyó significativamente a la realización de las actividades planificadas, ya que los estudiantes se animaban mutuamente y monitoreaban el progreso de sus compañeros. Tercero, la aplicación de la estrategia reorganizó la idea del uso de las herramientas tecnológicas no solo para los docentes, sino también para los estudiantes, padres y la comunidad educativa en general, generando una nueva visión de responsabilidad en torno a la tecnología y el aprendizaje. Cuarto, el cambio de percepción que se observó, pues el 92% de los estudiantes participantes cambiaron su percepción de la asignatura después de la aplicación del videojuego, encontrándola más interesante y significativa. En resumen, la implementación de la propuesta tuvo un impacto positivo en la motivación, el trabajo colaborativo, el impacto social y la percepción de los estudiantes sobre la asignatura, demostrando la efectividad de utilizar el videojuego como herramienta educativa. Quinto y

---

<sup>18</sup> Padlet es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, se pueden presentar recursos multimedia como videos, audio, fotos o documentos, agregándoles como notas adhesivas en un espacio virtual.

último sí se pudo evidenciar una mejoría en la comprensión de lo que fue la segunda guerra mundial, esto mediante la comparación de la prueba diagnóstico con la prueba realizada al finalizar la implementación.

**Imagen 2:** Mejora porcentual en el desempeño académico de los estudiantes que jugaron el videojuego.



Nota: Los resultados muestran que la comprensión de los estudiantes sobre la segunda guerra mundial aumentó viéndose reflejado en la mejora de respuestas correctas en la prueba final. Tomado de *Comparativo entre las pruebas diagnóstica y final*, (p. 78), por Caraballo, Luis. Universidad de Cartagena.

Aun con estas demostraciones la opinión docente sigue siendo bastante heterogénea, sin embargo, Becerra, Isabel y Escobar, Cristian (2020), mediante el análisis de múltiples artículos han encontrado una creciente rama a favor de los videojuegos, aun así, aseguran que para establecer un rotundo éxito por los videojuegos es necesario mayores implementaciones que

evidencien su éxito (como es el caso Farrujia o Caraballo) pues aún es un campo relativamente nuevo en las ciencias sociales (sobre todo para Colombia y algunos países Latino americanos).

A modo de conclusión se puede afirmar que los trabajos y diseños didácticos antes expuestos han demostrado que la implementación del videojuego en las ciencias sociales (sobre todo en historia) han permitido que los estudiantes ya no la conciben como una asignatura "aburrida", lineal y como una obligación, su perspectiva cambió respecto a la asignatura y los temas en cuestión, llegando a estar más interesados en ellos. De igual forma demuestran que una planeación cuya herramienta principal sea el videojuego necesita de otras herramientas (videos, textos, etc) para su refuerzo o apoyo. Por parte de la opinión docente se ha manifestado que implementar estas herramientas permite un mayor acercamiento a sus estudiantes, mayor comodidad, confianza y flexibilidad tanto en tiempos como temas, sin embargo, es necesaria una formación en las TIC para sacar el mayor provecho a los mismos.

Por último, cada estudio demostró que la implementación del videojuego efectivamente incrementó los niveles académicos de los estudiantes, por ende, incrementan capacidades como el pensamiento histórico, científico y crítico, junto con la retención de datos.

### **Videojuegos y Enseñanza De La Historia De La Edad Media.**

La educación debe tener como objetivo adaptarse y continuamente seguir reinventándose, ello para acoplarse tanto a las nuevas generaciones como a los diferentes momentos en los que está. Los videojuegos han permitido que el área de ciencias sociales se pueda expresar y transmitir de nuevas maneras, más creativas e ingeniosas, promoviendo que las generaciones más jóvenes encuentren nuevas maneras de adquirir conocimiento y de poder compartirlo. Los ejemplos planteados anteriormente se destacan por traer contextualización, inmersión y fascinación al aula de clases, cualidades que no muchos estudiantes asocian a las ciencias

sociales o a la historia, mucho menos cuando nos referimos a periodos históricos distantes a nosotros.

La enseñanza del periodo medieval puede llegar a generar los sentimientos que los docentes desean evitar al momento de enseñar (aburrimiento, apatía, tedio, etc). Ellos debido a la lejanía temporal y geográfica respecto a los estudiantes. Pero como se ha expuesto en el transcurso del capítulo una de las cualidades más presentes en los videojuegos es su inmersión. Así pues, ¿qué resultaría de implementar una herramienta moderna como lo es el videojuego con un periodo tan distante como lo es la época medieval? ¿verdaderamente podría aportar algo al conocimiento de los jóvenes, o acaso la información se perdería o difuminar consumida por la diversión y las distracciones?

Alfonso González, (2013), aborda estas preguntas mediante la exploración y utilización de videojuegos, en particular "Age of Empires II: The Age of Kings", como una herramienta educativa para enseñar sobre la Edad Media. Se plantea la importancia de renovar la enseñanza histórica, adaptándola a la era digital en la que vivimos, destaca la necesidad de ofrecer una visión más amplia y contextualizada de este periodo histórico. El autor busca desmitificar los estereotipos negativos asociados a la Edad Media y promover una comprensión más profunda de sus aspectos sociales, económicos y cotidianos. Para ello asegura que incorporar nuevas tecnologías en el aula podría motivar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje, pues estos pueden ofrecer una visión más completa y equilibrada de este periodo histórico, alejada de la percepción simplista de que fue un periodo que no tuvo nada que aportar al desarrollo de la humanidad, por tanto, se plantea el uso de videojuegos como una forma innovadora de acercar a los estudiantes a la historia de una manera interactiva y estimulante. Reconoce además que la aceptación de los videojuegos como herramientas educativas aún no es del todo aceptada, pero

resalta su potencial para involucrar a los alumnos en procesos de aprendizaje más activos.

Gonzalez recoge estas perspectivas y propone una unidad didáctica que integra estos objetivos, con el fin de ofrecer una experiencia educativa enriquecedora y significativa para los estudiantes.

Para Gonzalez (2013) la importancia de enseñar historia radica en que vaya más allá de los aspectos políticos, abarcando también aspectos culturales, sociales, económicos y la vida cotidiana de las personas en el pasado. La relevancia de valorar y respetar el patrimonio histórico y cultural, así como de identificar los cambios sociales a lo largo del tiempo y sus repercusiones en la sociedad son aspectos a considerar si se desea entender verdaderamente un periodo histórico. Por lo tanto, existe la necesidad de actualizar los enfoques educativos para reflejar la diversidad y complejidad de la historia, y destaca la importancia de involucrar a los estudiantes en la construcción activa de su conocimiento histórico. Cuando se trata de momentos históricos tan importantes nace la necesidad de enseñar a través de la reconstrucción del pasado, la identificación de la historia social de personajes anónimos y la valoración de las manifestaciones del patrimonio cultural. Bajo su planteamiento todo ello lo puede proporcionar el videojuego, pues su inmersión, su reconstrucción de las estructuras sociales y sus representaciones históricas sobre la cultura (manifestada en la arquitectura, vestimenta, religión, etc.) hacen que el estudiante aprecie y conozca de manera directa dichos aspectos.

En su conclusión Gonzalez (2013) aboga por una enseñanza histórica que refleje la riqueza y diversidad de la experiencia humana a lo largo del tiempo, y destaca la importancia de incorporar enfoques multidisciplinarios que permitan a los estudiantes comprender la complejidad de los procesos históricos y su impacto en la sociedad actual. Por tanto, el uso de videojuegos en la enseñanza de la historia, en este caso, de la Edad Media, puede ser una estrategia pedagógica innovadora y efectiva para motivar a los estudiantes, desmitificar

estereotipos, promover una comprensión más profunda de la historia y fomentar habilidades críticas y de pensamiento en los alumnos.

Cabe resaltar que la propuesta de un aula gamificada no solamente se puede aplicar a contextos educativos de primaria o secundaria. Cortes, Adrián (2018), en su escrito a su logra evidenciar que los estudiantes universitarios también pueden llegar a adquirir conocimientos sobre dicho periodo, sin embargo, desea indagar verdaderamente cuanto conocimiento verídico pueden llegar a tener estas herramientas, sobre todo cuando se trata de un periodo tan cambiante y que se puede dar el lujo de permitirse varias libertades narrativas. En su abordaje Cortés plantea precisamente que el videojuego Age Of Empires II puede aportar conocimientos particulares a los jóvenes (dicha afirmación se basa en su indagación preliminar), sin embargo, él mismo decide llevar a cabo una pequeña prueba para mostrar la veracidad de la afirmación. Su experimento contó con 83 estudiantes voluntarios pertenecientes a los tres primeros cursos del Grado en Historia y Patrimonio Histórico de la Universidad de Extremadura, España. La encuesta usada fue la siguiente:

**Imagen 3:** Cuestionario resuelto por los alumnos.

<b>Preguntas del cuestionario</b>
1. Realice una breve semblanza histórica de los siguientes personajes incluyendo su cronología aproximada y el lugar geográfico donde vivieron:
El Cid: Federico Barbarroja: Juana de Arco: Saladino: Atila: Gengis Khan:
2. Indique la cronología aproximada y las entidades políticas que lucharon en las siguientes batallas:
Hastings: Azincourt: Noryang: Mantzikert: Lepanto:
3. ¿Conoce el juego de ordenador <b>Age of Empires II</b> ? ¿Ha jugado alguna vez? Si lo ha hecho, ¿qué opinión le merece el juego?

Nota: Adaptado de *Cuestionario resuelto por los alumnos*, de A. Cortes, 2018, BUSCANDO FORMAS DE ENSEÑAR: INVESTIGAR PARA INNOVAR EN DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES ((20) El uso de videojuegos en el aula universitaria para la enseñanza de la historia medieval: una propuesta de trabajo. | Adrian E Negro Cortés - Academia.edu), CC BY NC-ND.

En los resultados se puede constatar que 38 de los estudiantes participantes habían jugado al videojuego y 45 no lo conocían o lo habían jugado menos de cinco horas, ello concluye que el 40% de la muestra (un número significativo) había jugado al videojuego. Además de ello, el resultado final mostró un promedio mayor (y por tanto un conocimiento más completo) sobre los acontecimientos presentados en el cuestionario por parte de los jugadores. Cortes (2018), concluye que el videojuego:

Age of Empires II representa un elemento de educación no formal ligado además al divertimento que aporta conocimientos significativos sobre las realidades que describe y que puede ser utilizado en las aulas tanto universitarias como de Secundaria como un

instrumento de enseñanza.

Uno de los principales problemas a los que el alumno de Historia se enfrenta, tanto en Secundaria como en la carrera, es la falta de empatía con el pasado (...). *Age of Empires II* ayuda al razonamiento histórico al situar al estudiante experimentando sensaciones parecidas y tomando decisiones —dentro de lo posible— a las que un comandante militar o un gobernante debería tomar (p. 691-692).

Ahora bien, el estudio antes demostrado solo aborda el conocimiento “informal” que pueden llegar a adquirir los estudiantes, por iniciativa propia y por fuera del sistema educativo, sin embargo, ¿Qué ocurre cuando se aplican concienzudamente estos conocimientos informales y se introducen al sistema educativo formal, y por tanto en el proceso de aprendizaje continuo de los estudiantes? Esta pregunta sirvió como fuente de inspiración para el trabajo de fin de máster de Zardoya, Óscar (2020). El autor a lo largo de su obra introduce la importancia de incorporar los videojuegos como herramientas clave en la enseñanza de la edad media. Para ello argumenta que su enfoque en la cercanía y la inmersión del alumnado en los contenidos históricos, y la posibilidad de proporcionar objetivos de aprendizaje desafiantes que van más allá de las actividades diarias es lo que les da valor, además, los videojuegos permiten una simulación educativa que facilita el aprendizaje por descubrimiento en un ambiente interactivo basado en modelos reales, como es el caso de la historia medieval. En particular este trabajo aborda la enseñanza de la ciudad medieval con el videojuego, mide su efectividad por medio de una metodología comparativa entre un grupo que fue expuesto al videojuego y otro que no lo fue. Para llevar a cabo su estudio se decidió analizar tres aspectos particulares de la época; la sociedad feudal; la ciudad medieval y el aspecto regional y local. Lastimosamente por el

momento en el cual fue elaborada su propuesta pedagógica (2019-2020) esta no pudo ser llevada a cabo por la pandemia del Covid-19, sin embargo, su elaboración y fundamentación realizan la potencialidad de implementar dichas herramientas en la educación formal.

Zardoya a modo de conclusión comenta que debido al limitado alcance de su propuesta solo se puede remitir al apartado teórico de su trabajo, por tanto, rescata que los videojuegos recobran importancia en el sistema educativo tradicional bajo el sentido de que traen nuevas maneras de relacionarse y entender contextos antiguos y alejados de nuestra realidad. La inmersión histórica facilita la comprensión de conceptos abstractos y la visualización de ambientes pasados de manera inmersiva, por tanto, es una ventana hacia la cotidianidad de otras épocas. Por otra parte, en la sociedad contemporánea la tecnología se ha vuelto omnipresente, llegando a permear todos los campos sociales, desde la salud hasta la educación, por tanto, es fundamental adaptar las metodologías educativas a las nuevas formas de aprendizaje de los estudiantes, incluyendo el uso de herramientas digitales como los videojuegos.

La idea de un aula o clase gamificada no implica que esta rompa relaciones con otros métodos de enseñanza. Camoy, Ignacio (2019), logra poner de manifiesto que inclusive la gamificación y otros métodos de enseñanza pueden contribuir positivamente al proceso de aprendizaje del estudiante. En sus estudios preliminares se plantea la relevancia de la gamificación en la educación, especialmente en la enseñanza de la historia, como una estrategia para aumentar la motivación de los estudiantes y mejorar su compromiso con el aprendizaje. Ello gracias a la omnipresencia de los videojuegos en la sociedad actual y la necesidad de aprovechar esta familiaridad de los alumnos con este tipo de entretenimiento para enriquecer la enseñanza de conceptos históricos complejos. Por lo que la apuesta es presentar la historia de una manera atractiva y visual, utilizando recursos tecnológicos como los videojuegos para involucrar a los

estudiantes de forma activa en su aprendizaje.

Su propuesta didáctica se centra en la enseñanza de los primeros siglos de la Edad Media a través del videojuego Total War: Attila, con el objetivo de presentar una metodología específica para la enseñanza de este periodo histórico en el segundo año de la ESO. La necesidad de introducir elementos de gamificación en la educación secundaria se origina en la urgencia de mejorar la calidad educativa y aumentar la motivación de los alumnos, sin embargo, se debe justificar la importancia teórica del uso de estrategias de gamificación en la enseñanza, respaldándolas con investigaciones que demuestren su efectividad.

La metodología que emplea se basa en la combinación de la enseñanza tradicional con elementos de gamificación a través del videojuego. Busca complementar una base teórica de conocimientos históricos con la experiencia práctica y visual que proporciona el videojuego, acercando la historia a los estudiantes de una manera más atractiva y cercana. Por lo que se une el método tradicional de enseñanza basado en la transmisión de conocimientos a través de clases teóricas, con la experiencia de juego que ofrece el videojuego. Dicha combinación puede enriquecer el proceso de aprendizaje al proporcionar a los estudiantes una forma diferente de interactuar con los contenidos históricos. Aun así, se destaca la importancia de equilibrar la adquisición teórica con la experimentación práctica para lograr un aprendizaje significativo y perdurable.

De igual forma resalta que la viabilidad de la aplicación práctica de una propuesta didáctica, se plantea bajo la necesidad de adaptar la gamificación al contexto educativo específico, considerando las características de los estudiantes y los recursos disponibles en la institución educativa. Destaca la importancia de evaluar la efectividad de la gamificación en función de los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los alumnos, reconociendo que su

implementación puede variar según el contexto y los intereses de los estudiantes.

En sus conclusiones, menciona que la propuesta de una metodología didáctica que integra la gamificación a través del videojuego pueden influir positivamente en un método educativo tradicional pues su éxito se demuestra en varios puntos; primero se logra la presentación simultánea y visual de conceptos históricos complejos, lo que facilita su comprensión y análisis; al haber una mayor inmersión y familiarización la participación activa de los alumnos en el proceso de aprendizaje incrementa; tercero el acercamiento de la historia a los estudiantes de una manera más atractiva y cercana da como resultado una mayor apoyo y trabajo en equipo entre los estudiantes.

## **Conclusiones**

Los videojuegos hoy en día conforman un rasgo característico de la cultura juvenil, pues estos han servido no sólo como medios de entretenimiento casuales, sino también como medios de comunicación, manifestación y expresión, los cuales han llegado a conectar principalmente con los sectores jóvenes, debido a que son ellos quien más los han dotado de significado y han sabido desplegarse en su abanico de posibilidades. Su popularidad ha logrado aglomerar grandes cantidades de personas que comparten esta afición, tanto personalmente como virtualmente, logrando desdibujar las fronteras que nos delimitan, llegando inclusive a día de hoy ser uno de los mercados más grandes. La innovación tecnológica constante ha logrado que este tipo de pasatiempos estén cada vez más inmiscuidos en nuestro diario vivir. Dicha intromisión no solo se manifiesta cuando se juega sino también cuando se demandan productos relacionados a ellos (películas o series, por ejemplo), llegando así a permear una gran parte de la población. Esta popularidad demanda filtros, los cuales deben ser capaces de actuar como barreras ante los contenidos presentes en los videojuegos y los jóvenes, dichos filtros no solo se quedan en los

sistemas de clasificación PEGI o ESRB, estos filtros también recaen en el primer núcleo social de todos los seres humanos, la familia. Este actor es fundamental en cuanto se trata al acceso de los menores a los videojuegos, tanto así que si esta misma llega a presentar problemas en su constitución interna (violencia, abandono, etc,) pueden llegar a crear conductas nocivas que los videojuegos refuerzan o premien, esto debido a una mala interpretación del menor por los contenidos que se encuentran en él. Esta información logra diluir el precepto de que los videojuegos por sí solos reproducen comportamientos nocivos en los niños y su entorno.

Los estudios antes analizados logran vislumbrar que un adecuado acompañamiento y regulación hasta podrían generar en el menor habilidades como la toma de decisiones basada en la evaluación de pruebas, la formación del pensamiento lateral, la percepción visual, la comprensión de gestos, la empatía, la interpretación de señales no verbales, entre otras. La gran aceptación cultural que han demostrado los videojuegos indudablemente atrajo la atención del sector pedagógico. Por tanto, nace otro filtro importante en la interacción de jóvenes con los videojuegos; los docentes y las instituciones educativas, este filtro en particular debe actuar como intermediario en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades útiles para la persona.

Bajo un correcto uso educativo los videojuegos tienen un gran potencial didáctico, ya que con ellos se pueden complementar los métodos tradicionales de enseñanza, haciendo del aprendizaje un proceso más interactivo y atractivo para los estudiantes. Dicho proceso genera un aprendizaje significativo, el cual enfatiza en la capacidad de los videojuegos para promover un aprendizaje donde los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades tanto cognitivas como sociales, como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la planificación estratégica, la colaboración y la comunicación de manera activa y aplicable. Aun así, su uso educativo demanda

condiciones para que se lleven a cabo. La capacitación docente es una de las demandas más críticas, el introducir cualquier herramienta nueva a las aulas de clase requiere de un capacitación y manejo de la misma, por tanto no basta solamente con querer “estar en sintonía” con las generaciones jóvenes, sino que también se demanda atención, conocimientos y manejo de los nuevos modos de relación, entretenimiento y expresión entre ellos, a su vez, es necesario conocer y manejar el público hacia el cual va dirigido, con la gran cantidad de géneros que hay en los videojuegos no sería correcto asumir que el mismo juego funcione de la misma manera en todos los grupos. Otro percance a tener en cuenta es la accesibilidad tecnológica de los estudiantes, dicha limitante es la más crítica debido a que es deber de la institución y docencia de acortar lo máximo posible dicha brecha, sin embargo, es menester de la sociedad general en demandar una cobertura digital equitativa que permita a los estudiantes incursionar en este nuevo mundo globalizado, que cada vez más demanda competencias computacionales o digitales.

En cuanto a su implementación en las ciencias sociales se puede decir que los videojuegos han logrado acercarse bastante a ser la herramienta más completa en el campo de la educación. Su contextualización e inmersión permiten al estudiante ver e interactuar directamente con una ventana al pasado, logrando así generar motivación en él para descubrir de mano propia las diferentes relaciones y acontecimientos pasados. Alcanzando en él un sentimiento de responsabilidad y participación por su proceso formativo. Es de esta manera que la asignatura de historia renace ante los estudiantes como una asignatura dinámica, visible y palpable, dejando atrás su concepción de ser algo que ocurrió hace mucho tiempo por personas muy antiguas. Se puede decir que gracias a esta herramienta los estudiantes ahora más que nunca pueden hacer parte de la construcción de la historia, y por ende de su propio proceso educativo.

## **Capítulo 2: La Narrativa Histórica Provista Por Age Of Empires II**

Como se ha visto los videojuegos son un fenómeno cultural perdurable y popular, el cual ha crecido constantemente a través de los años. El potencial didáctico que tienen ha sido debatido por varias perspectivas pedagógicas como resultado llevó a múltiples estudios, propuestas, experimentos, etc. Cada uno de estos concuerda en que su adecuada implementación conlleva a resultados positivos. También aseguran que no todo videojuego cumple los requerimientos necesarios para ser presentado e implementado en un aula de clase. Por lo mismo, a continuación, se argumenta porqué se eligió el videojuego Age Of Empires II (como vimos en algunos casos anteriores) como videojuego predilecto para la enseñanza del medioevo.

### **La Construcción De Narrativa Histórica Por Medio Del Videojuego**

La franquicia de Age Of Empires nace en 1997 con el lanzamiento del primer juego de la saga desarrollado por el estudio de videojuegos (no educativos) Ensemble Studios y producido por Microsoft Game Studios (actualmente con el nombre de Xbox Game Studios). Los videojuegos desde un inicio plantearon resaltar en el mercado por su cercanía a la historia, sello que siempre intentan mejorar con cada entrega. El primer juego se centró en el desarrollo de la edad de piedra hasta la edad de hierro; su segundo título se enfocó desde la edad media hasta los inicios de la edad moderna: la tercera entrega abarcó desde la edad moderna hasta la edad contemporánea; y su última y más reciente entrega vuelve a la edad media para abordar otros conflictos históricos que no fueron tomados en cuenta en el segundo juego; como la guerra de los cien años entre Inglaterra y Francia o la conquista de normandos a Inglaterra. Actualmente la saga cuenta con 16 juegos, y a pesar de que se centra principalmente en el desarrollo histórico europeo, esto no la exime de integrar otras civilizaciones y acontecimientos históricos como los

aztecas o el expansionismo Inca encarnando al emperador Pachacútec, ello mediante sus expansiones o DLC'S<sup>19</sup>.

La franquicia acentúa la importancia de cada civilización dotándola de un desarrollo y características únicas frente a las demás; la cultura de los fenicios está intrínsecamente ligada al desarrollo y la exploración marítima; el juego contempla dicha característica y dota a la civilización de atributos únicos como la ventaja en batallas navales o producción pesquera más veloz; los persas por su parte son reconocidos por su fuerte y veloz caballería característica que el juego resalta en el momento de batallar en terrenos llanos y planos.

Por muchos es considerado el videojuego de estrategia en tiempo real por excelencia, esto quiere decir que no hay turnos o irrupciones de ningún tipo que permitan al jugador planificar o reflexionar sus decisiones. Conforme avanza la partida y según las decisiones que vaya tomando el jugador y su rival se van expandiendo o acortando las opciones y estrategias de ambos. Cuenta con dos modos de juegos generales; el modo de un solo jugador y el multijugador o juego en línea.

El gameplay<sup>20</sup> tiene la finalidad de hacer evolucionar a tu civilización y que se logre posicionar sobre las demás. La evolución histórica comienza con la interacción entre el hombre y el entorno en el escenario de juego. En cada partida el objetivo inicial es adquirir, utilizando diferentes métodos, recursos básicos como alimento, madera, oro y piedras. Estos recursos deben administrarse de manera sostenible para avanzar, demostrando que la soberanía de dichos recursos es fundamental para el progreso de una sociedad. Age of Empires ilustra cómo el uso eficiente de los recursos naturales impulsa y acelera el desarrollo cultural y evolutivo sobre los

---

<sup>19</sup> Son considerados expansiones o DLC'S contenidos adicionales que hacen parte del juego base, pero el cual no viene incluido en un primer lugar. Ello porque no se planeó que en un futuro tuviera contenido adicional el videojuego o algunas compañías utilizan este método de negocio de vender el juego por partes.

<sup>20</sup> Es el modo de juego o la experiencia que tiene el jugador

demás. La explotación de recursos naturales y la expansión en el juego generan conflictos entre civilizaciones, por tanto, es necesario establecer relaciones políticas y comerciales. La interacción entre las civilizaciones no solo involucra al hombre con el entorno, sino también con sus pares, lo que lleva a decisiones sobre alianzas, neutralidad o confrontación bélica. La expansión territorial a través de recursos conduce a contactos entre civilizaciones y a la necesidad de definir posturas políticas, lo que puede desembocar en conflictos bélicos según el estilo del jugador. Cada civilización, al recolectar recursos, construye una variedad de edificaciones como viviendas, granjas, almacenes, molinos, universidades, mercados, entre otras. A través de dichas estructuras se consigue evolucionar, pues cada una de ellas permite el desarrollo de distintas tecnologías y mejoras sociales, políticas y económicas. Aun así, un aspecto fuerte del juego es la confrontación directa, por lo que las estructuras militares, como cuarteles cobran gran importancia, en ellos se crean unidades militares para defensa y ataque, con características específicas por cada civilización. La historia de cada civilización determina atributos únicos, bonificaciones y unidades militares especiales, además de un estilo arquitectónico característico.

El juego se desarrolla a través de partidas en diversos escenarios, los cuales pueden ser ocasionados al azar, de creación propia o basados en eventos históricos reales como, por ejemplo, la batalla de los cuernos de Hattin o la batalla de Manzikert. Esta conexión con la historia se establece principalmente a través del modo campaña, el cual narra hechos históricos con precisión, además proporciona información histórica detallada sobre civilizaciones, facciones y campañas en el juego. La inclusión de elementos históricos busca ofrecer una representación precisa y auténtica de los contextos históricos en el juego.

En su trabajo de Fin de Máster en profesorado de secundaria en la Universidad de

Zaragoza, Cruzado, Marina (2019), reflexiona sobre la representación que hace la saga Age Of Empires sobre eventos históricos. Pero sobre todo hace énfasis en la segunda entrega de la franquicia, *Age Of Empires II: The Conquerors*, ello por dos razones; al ser un videojuego antiguo (cuya primera versión es de 1999 y su remasterización<sup>21</sup> de 2013) no demanda un computador cuyos componentes estén actualizados y por tanto no es exigente ni compromete el funcionamiento del PC. Además, respecto a la primera entrega de la franquicia cuenta con mejoras notables en cuanto a precisión y contenido histórico, alcanzando los parámetros estandarizados para enseñar ciencias sociales y logrando su implementación con estudiantes de primero de la ESO, además de la representación de las distintas civilizaciones permiten acercamientos más amigables y comprensibles respecto a temas complejos como la división social o economía de culturas ajenas.

Sumado a esto, Cruzado (2019), analiza diferentes implementaciones del videojuego en varias instituciones educativas, cuyo objetivo era conseguir que el alumnado comprendiera aspectos complejos de la historia tales como la multicausalidad, el tiempo histórico y el espacio a través de un videojuego comercial. Para ello se planteó observar la eficacia de un videojuego de corte comercial/histórico en el aula. Las primeras intervenciones fueron “sencillas” enfocadas particularmente a comprender el videojuego y la experiencia que tuvieron con él. Conforme se familiarizan con el videojuego se fueron implementaron talleres que evidenciaron la relación histórica con el videojuego. Para ello realizó líneas de tiempo, la recreación de cómo es una ciudad medieval y la búsqueda de fuentes (dentro o fuera del videojuego) que permitieran complementar la información de los personajes vistos en el gameplay. La autora además resalta que a lo largo de todas las intervenciones se trabaja la empatía histórica de manera transversal. A

---

<sup>21</sup> El término se refiere a una actualización en los gráficos del videojuego sin necesidad de trastocar su contenido.

la par, Cruzado (2019) señala que:

Se constató que, si el uso de un videojuego en el aula pese a ser comercial se acompaña de una intervención didáctica compleja, la precisión de respuesta en términos históricos es mayor. Así mismo, se conseguía el aprendizaje de conceptos temporales abstractos como el cambio, la duración, la evolución o las relaciones entre el pasado y el presente. Los alumnos incluso consiguieron hacer deducciones multicausales, incluyendo aspectos políticos, demográficos, económicos y militares. (p.12)

Por otro lado, se señalan inconvenientes en su implementación, los cuales, aunque no tienen relación con su precisión histórica si pueden llegar a afectar la percepción de los estudiantes sobre la misma. De los cuales se marcan dos: la exaltación de los estudiantes por implementar esta herramienta puede llegar a facilitar anacronismos y malas interpretaciones; por tanto (y en segundo inconveniente) el rol del docente es determinante para salvaguardar la precisión histórica.

Mora, Arturo (2019), también realiza algunas reflexiones sobre la representación histórica de los videojuegos comerciales. En su tesis de investigación histórica para obtener el grado de historiador Mora somete a análisis diferentes videojuegos comerciales, entre ellos Age Of Empire II (a partir de ahora referida como AoE II) y se plantea si verdaderamente pueden hacer un aporte significativo a la divulgación y representación histórica en los medios virtuales.

La razón por la que se enfoca en la segunda entrega en comparación con las demás es que, en términos de peso histórico AoE II destaca notablemente. Su equilibrio entre la

representación histórica y el dinamismo del gameplay es más equitativo en comparación con los otros juegos. Dicho equilibrio se debe a varias razones: su enfoque neto en la edad media permite profundizar y representar con mayor cuidado dicho periodo; a su vez el contenido en el juego aumenta considerablemente, no solo por el incremento de las civilizaciones en el juego sino también porque incorpora un apartado en el menú principal del juego, el cual nos habla sobre la historia de la civilización, su cultura y sus momentos más representativos.

Al momento de iniciar cualquier campaña nos plantamos en los zapatos de una personalidad histórica de la época, bien puede ser William Wallace, Juana de Arco, Saladino, etc. Dicha mecánica ayuda a desenvolver de manera más fluida y no tan saturada eventos históricos completos, además de ello, cada capítulo o parte de la campaña cuenta con ilustraciones y un narrador omnisciente encargado de contextualizar y ubicar al jugador en el momento histórico. Las cruzadas, por ejemplo, tienen más de un punto de vista por el cual se pueden abordar, Mora (2019) lo explica de la siguiente forma:

Mientras que la campaña de Federico Barbarroja cuenta mucho sobre la perspectiva cruzada de Tierra Santa, la de Saladino está diseñada como su contrapunto. Comienza con el asentamiento del poder de Saladino sobre Egipto, para continuar con la Tercera Cruzada y con hechos tan representativos como la batalla de los cuernos de Hattin, el asedio de Jerusalén o la conquista de Tiro, Ascalón y Tiberíades, finalmente la campaña relata el enfrentamiento entre Saladino y Ricardo Corazón de León (p. 11)

A modo de conclusión resalta como los contenidos históricos presentados están dispuestos de tal modo que el videojuego puede ser abordado tanto por personas, jóvenes, que no

tengan ningún tipo de acercamiento histórico a los acontecimientos, como a sectores adultos, cuyo conocimiento histórico puede ser más profundo, pero aun así pueden llegar a aprender algo nuevo. Por tanto, resalta su adaptabilidad a los diferentes tipos de públicos y su manera en la cual diluye el contenido por medio del entretenimiento.

A pesar de su alta precisión histórica no se debe olvidar que al fin y al cabo se trata de un videojuego comercial, por tanto, su principal objetivo es la diversión y el ocio. Con ello en mente Mora (2019) comenta que:

La forma que tiene de transmitir los hechos históricos es lo que es posible calificar como “divulgación clave”, esto es, es un producto que no es perfecto, con varias y llamativas erratas históricas, pero cuyo contenido histórico es fundamentalmente certero y capaz de atrapar al jugador, desde el más joven al más veterano, y transmitirle una serie de conocimientos de una manera efectiva. Y son esas características las que hacen de un título como este el videojuego ideal desde la disciplina de la historia. (p. 12)

Así pues, es correcto afirmar que el jugador no se convertirá en un historiador acérrimo sobre la Europa medieval, sin embargo, si entenderá y poseerá las bases necesarias para profundizar en dicho periodo histórico. Además, la perspectiva POV<sup>22</sup> del jugador desde la personalidad histórica permite que los conocimientos que adquiera en las campañas sean más perdurables y organizados.

---

<sup>22</sup> Point Of View por sus siglas en inglés, significa punto de vista en español, hace referencia a empatizar y ubicarnos bajo la perspectiva de una persona.

## **El Rigor Histórico Dentro De Age Of Empires II**

La revista de cine e historia METAKINEMA abordó en 2020 la manera en la Age Of Empires II da a conocer la historia medieval. Como preludeo de su estudio da a conocer que la posibilidad única de interactuar de primera mano con el pasado y abordar múltiples periodos de tiempo sin necesidad de saturar al espectador es lo que caracteriza a los videojuegos y los ha hecho tan populares últimamente en los centros educativos

Cabe agregar que no todos los juegos han abordado la historia de la misma forma. El historiador Sánchez, Fermín (2020), da a conocer tres tipos de clasificación de videojuegos basados en el uso que le dan a la historia: el primero de ellos utiliza algún momento histórico como telón de fondo para desarrollar la trama principal del juego; la interacción con la historia o con el trasfondo histórico es menor y pasa a un segundo plano en este tipo de juegos. El segundo tipo toma elementos históricos y los descontextualiza para ponerlos en función de la trama del videojuego, este tipo de juegos utilizan la historia como mera referencia u observación. El último modo en el que los videojuegos abordan la historia es tomando algún elemento, personaje, acontecimiento o civilización histórica y colocarlo en el centro de atención y de desarrollo de la trama del juego; por tanto, la historia misma funciona como hilo conductor y argumento del mismo. afirma que AoE II es justamente el tercer tipo de juego. Temporalmente ubica el videojuego desde la caída del imperio romano de occidente hasta finales del siglo XVI, basa su evaluación analizando las campañas, escenarios, civilizaciones y el manual que proporciona el mismo juego.

En las campañas del juego base (es decir sin contar las expansiones) se aborda la Edad Media como se le conoce comúnmente, es decir el desarrollo se centra en la Europa occidental y central (Francia, el sacro Imperio Romano, etc). Personajes históricos como William Wallace,

Federico barba roja, entre otros, son quienes conducen el desarrollo y evolución de la edad media. Cabe agregar que también se aborda el continente asiático, mediante las campañas de invasión de Gengis Khan y Saladino a Europa. En las expansiones es donde más se profundizan civilizaciones ajenas a las europeas, pero también donde los límites temporales convencionales de la Edad Media son más flexibles. Cronológicamente la primera expansión, the conquerors, nos sitúa desde la caída del imperio romano junto a Atila hasta la incursión de europeos al continente americano junto a Moctezuma.

Para su segunda expansión, The forgotten, el contenido histórico se diversifica. A pesar de que en un primer momento volvemos a Europa meridional y central con las campañas de Vlad Tepes Drácula y Alarico I, el continente americano vuelve a ser protagonista en un segundo momento, esta vez con la campaña en busca del dorado. Además, en dicha expansión se rompe con el patrón de campañas relacionadas de algún modo con el mundo europeo. Vuelve el continente asiático, pero esta vez por parte de la civilización india y el reinado de Prithviraj en el siglo XII.

Las dos últimas expansiones siguieron el hilo conductor que hasta entonces venían construyendo. El interés por destacar eventos históricos poco conocidos. La penúltima de ellas, the african kingdoms, como su nombre lo indica, se centra en la exploración y visibilización del continente africano. Aborda la conquista musulmana de la península ibérica por parte de Tariq ibn Ziyad y el expansionismo portugués en África representando a Francisco de Almeida durante el siglo XV. Dentro de la misma expansión se profundizan contenidos netamente de origen africano, sin la relación con Europa, por ejemplo, el reinado de Judit de Etiopía durante el siglo X y el líder Sundiata de Mali en el siglo XIII. La última expansión Rise of the rajas corta trazos completamente con el contexto europeo y salta de lleno al Sureste asiático. En él se presentan las

historias de figuras como el consejero y emperador malayo Gajamaday el príncipe jemer Suryavarman I, en el siglo el rey birmano Bandung y el líder vietnamita Le Loi, cada uno abarcando en diferentes siglos y momentos.

La gran variedad de escenarios con las que cuenta el juego permite enriquecer la visión histórica de un mismo acontecimiento desde diferentes perspectivas. De igual forma, los mapas que trae el juego por defecto son presentados de manera acertada, logrando así dimensionar y analizar a detalle enfrentamientos emblemáticos como la batalla de Lepanto, Hasting, Tours, etc. De igual manera, el editor de escenarios es una herramienta única en la cual el mismo docente puede recrear las zonas de múltiples batallas no contempladas en el videojuego.

Respecto a las civilizaciones como vimos anteriormente el juego cuenta con un gran repertorio del cual escoger. Dentro de las cuales se encuentran los bereberes, etíopes y malíes por parte de África. En América se destacan los tres pueblos precolombinos más conocidos: Aztecas, Incas y Mayas; Asia y Europa son los continentes con mayor representación en los videojuegos. En Asia nos encontramos, por oriente próximo, bizantinos, persas, sarracenos y turcos; en Oriente Medio, indios; y en el Lejano Oriente, birmanos, chinos, coreanos, japoneses, jemerres, malayos, mongoles y vietnamitas. En representación de Europa están, en el norte, celtas, ingleses y vikingos; en el sur, españoles, italianos y portugueses; en la parte occidental, francos, godos y teutones; y en la zona oriental, eslavos, hunos y magiares. Así mismo cada civilización cuenta con unidades, edificaciones, tecnologías y características únicas.

Por otra parte, las primeras expansiones del videojuego que salieron al mercado fueron bien recibidas por el público general. Mientras que por el contrario las últimas como “The African Kingdoms” iban dirigidos ya no a un público popular sino a un público especializado en historia. Sánchez (2020) agrega que esta intención también se puede unir con la visión occidental

general del medioevo eurocéntrico, en el cual pueblos orientales solo llegan a ser relevantes en cuanto se relacionan con Europa. La salida de posteriores entregas que se distancian de esto tratan precisamente de expandir el horizonte histórico de la población en general.

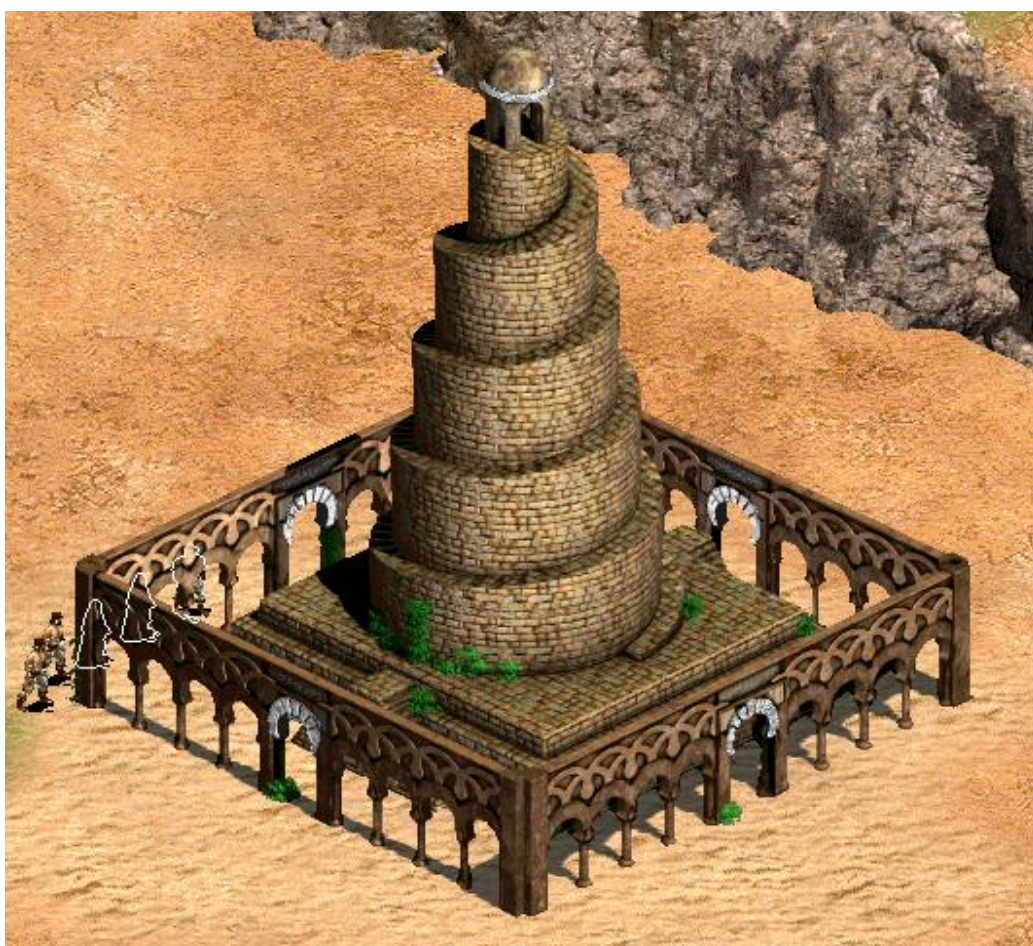
Donde más se ve este singular desarrollo y aporte cultural al mundo es en las maravillas y en las unidades militares únicas. Por su parte las maravillas simbolizan el legado cultural y arquitectónico que dejaron las civilizaciones, las cuales aún a día de hoy podemos observar esparcidas por el mundo. La segunda como su nombre lo indica se refiere a guerreros únicos pertenecientes a la civilización; como el samurái japonés o el guerrero jaguar azteca.

**Imagen 4:** Maravilla disponible en la civilización azteca



La imagen fue tomada directamente del videojuego Age of Empires II. En ella se ve la representación histórica del videojuego sobre el templo mayor de Tenochtitlan. Actualmente se encuentra en ruinas, sin embargo, una rápida búsqueda en internet demuestra las similitudes entre lo que pudo ser y la representación ofrecida por el videojuego. La versión del juego representa adecuadamente los dos templos que coronan la pirámide junto con el altar de sacrificio frente a ellos.

**Imagen 5:** Maravilla disponible en la civilización sarracena



Age of Empires II también se toma algunas libertades creativas cuando representa maravillas del mundo antiguo. En la imagen se ve la representación histórica del videojuego

sobre la gran mezquita de samarra ubicada en Irak. La presentación que hace el videojuego ubica el Minarete de Malwiya dentro de las murallas, mientras que en la realidad la torre se encuentra fuera de ellas, sin embargo, conserva su estilo arquitectónico único lo que la hace imposible de confundir con otras.

La guía que trae el videojuego tiene por nombre “Historia”, la cual complementa las campañas y civilizaciones del juego; ello con el fin de enriquecer el aprendizaje del usuario. Esta explicación se divide en tres secciones: una dedicada a las civilizaciones del juego, otra a aspectos militares de la Edad Media, resaltando la importancia estratégica, y una tercera que abarca la historia desde el fin del Imperio Romano hasta el Renacimiento, incluyendo eventos como las cruzadas y características políticas, económicas y religiosas del medioevo. La primera y tercera parte de esta guía son las más importantes a rescatar. Mientras que las campañas y escenarios ofrecen una interacción directa con las civilizaciones, la guía proporciona datos adicionales sobre su historia y cultura, sirviendo como una introducción práctica a estos pueblos. Aunque la información no es extensa, motiva al jugador a buscar más detalles fuera del videojuego.

Para tratar los problemas que ocasiona el videojuego Sánchez (2020) resalta que el rigor histórico presente en el videojuego es alto y por tanto es un excelente primer paso para abordar un periodo tan profundo como lo fue la Edad Media. No obstante, es necesario acercarse prudentemente si se desea implementar en algún plan educativo pues no está exento de errores ni simplificaciones con fines comerciales. De igual forma señala que:

Otro elemento a tener en cuenta es los límites cronológicos utilizados en la saga de Age of Empires II. Supuestamente se centra en la Edad Media, sin embargo, por un lado, ha

decidido considerar como periodo medieval los últimos momentos del Imperio Romano, por lo cual parece que apoya la idea de que esta etapa no comienza con la desaparición del Imperio Romano Occidental sino ya en las décadas previas a su caída. Por otro lado, sin embargo, ha decidido introducirse en lo que ya se toma como Edad Moderna con campañas sobre la conquista de México y partidas que recrean la batalla de Lepanto. Esto nos recuerda los debates historiográficos todavía vigentes sobre los límites que se le dan a los diferentes periodos de la Historia” (Sánchez, 2020, p, 74)

En el artículo se llega a la conclusión de que a pesar de los fallos menores y las simplificaciones AoE II si es un buen medio por el cual se pueda dar a conocer y estudiar la Edad Media. Sus diversos puntos de vista y las múltiples civilizaciones desconocidas para el público en general dotan al juego de aportes únicos que logran representar una visión general de la época. Además, su sección de historia alimenta la curiosidad de la persona que lo juegue; por lo que el videojuego en sí mismo invita a que se corroboren los datos que mostraron en el juego.

Por otra parte, las publicaciones de METAKINEMA no han sido las únicas de corte histórico que han analizado y juzgado una temática tan fascinante y complicada como puede llegar a ser el rigor histórico en videojuegos. La revista de internacional de historia istor (2022) publicó hace menos de un año una edición dedicada netamente al tratamiento de la historia y los videojuegos. Pese a que la edición posee artículos muy variados que contemplan la evolución de este mercado, sus representaciones simbólicas y su pertinencia en el contexto actual; quiero detenerme a exponer uno en particular.

Herrejon, Fernando (2022), doctor en historia y actual profesor universitario elabora un artículo en el cual juzga como estos medios digitales a falta de una representación académica

sería han logrado crear imaginarios erróneos en el conocimiento popular sobre ciertos aspectos históricos. Como en su momento lo fueron las películas de inspiración histórica como *Corazón valiente* o *El código da vinci*. Antes de iniciar su evaluación, Herrejon (2022) al igual que Sanchez (2020), distingue que el trato que los videojuegos le han dado la historia no es el mismo en todos. Logra distinguir dos grandes campos que conforman los videojuegos históricos; en el primero se encuentran aquellos que pese a ser comerciales intenta acercarse lo máximo posible a ser un serious game (dentro de este campo se encuentra *AoE II*) por tanto el manejo que le dan a la historia es más cuidadoso y prudente pero no fiable del todo; en el segundo campo se encuentran los videojuegos meramente fantásticos, aquellos que encuentran su inspiración en periodos históricos pero no pretenden abordarlo con seriedad académica. Ambos campos están dotados de discursos únicos los cuales construyen imaginarios medievales en el conocimiento popular. El analizar dichos discursos y ponerlos a prueba con una visión histórica académica es el objetivo del artículo.

Para trabajar los imaginarios colectivos introduce el término de la "imaginación histórica", usado por Hayden White que aborda las maneras en que se conciben ideas y se representa mentalmente la realidad. Esta característica es común en las diversas concepciones del conocimiento histórico de cada época, como la narrativa y la representación de procesos pasados para explicar cómo se percibían en ese momento. En este contexto, se considera que, dado que el mundo es una constante interpretación de símbolos, es necesario contar con un sistema de pensamiento que brinde coherencia y nos permita representarnos y ubicarnos de modo que podamos distinguirnos de manera real. En otras palabras, la imaginación histórica alude a nuestra capacidad y conjunto de creencias compartidas para relacionarnos con el tiempo, con nuestro pasado y las múltiples concepciones que tenemos de él. Si se piensa a detalle esto es lo

que generan los videojuegos, arquetipos y estándares predefinidos del héroe caballero en búsqueda de una aventura en la cual debe enfrentarse a monstruos y otros tipos de criaturas.

El artículo parte en reconocer que la edad media no es un periodo fácil de abordar para el público en general ni para el especializado de la academia; en primer lugar, debido a que se asocia comúnmente el medioevo a la barbarie, el atraso o a la época oscura de la humanidad, en la cual no hubo mayor progreso ni desarrollo; en segundo lugar, el tiempo histórico en el que se encasilla es aún hoy en día debatible, dependiendo del enfoque que se desee analizar de la época, las fronteras temporales pueden variar en su flexibilidad o rigidez. Por ejemplo, al estudiar las cruzadas y la edad media, es importante considerar que los eventos históricos no siempre se ajustan a límites precisos y puede superponerse en el tiempo. La Edad Media, así como otros periodos históricos, no ocurrió de la noche a la mañana, temporalmente y geográficamente no se desarrolló al mismo ritmo ni tampoco inició al mismo tiempo. Así pues, el límite de su inicio y final se borra y termina yuxtaponiéndose con otros momentos en la historia como la época clásica tardía o la guerra de los treinta años en Europa en el año 1648. Por tanto, es adecuado hablar de muchas edades medias y no solo de una gran edad media que engloba, pero sobre todo delimite el desarrollo cultural de varias civilizaciones. El concepto de la larga edad media de Jacques Le Geoff es un referente para el anterior punto, los cuales expone desde una perspectiva más amplia y matizada, pues muestra que este período no es simplemente uniforme, sino un mosaico de experiencias, creencias y costumbres, por lo que limitarse temporalmente a los siglos V-XV es una afirmación en la cual desconocemos todo los procesos llevados a cabo para pasar de la edad media a la edad moderna como los fisiócratas y los cambios dentro de la economía rural o el proceso de secularización de la religión.

Desde otro punto de vista la Edad Media no solo significó el desarrollo cultural de varias

comunidades si no también dio el nacimiento de instituciones que aún a día de hoy son clave en nuestra organización política, social y económica. Para los siglos XI al XIV se desarrollan ideas e instituciones como la universidad, la naciente burguesía y por tanto una temprana división de clases sociales, una prematura concepción e institucionalización del estado, la creación del calendario gregoriano, etc. La limitación temporal y cultural que se le atribuye a la edad media no son sino interpretaciones heredadas del siglo XIX. La concepción del mundo sagrado, del mundo sacro, no es sino una manera de interpretar y generar valores sociales significativos que ayudarán a entender y regular el mundo.

Las sociedades medievales de igual modo no solo eran un cuerpo inerte a la espera de que llegase el renacimiento para que los cambiase; ya en el medioevo había oficios y clases definidas como agricultores, soldados, músicos, clérigos, comerciantes, etc. Cortázar, José et al. (2014), demuestra como la estructura social medieval puede tener varios matices como, por ejemplo, la sociedad visible e invisible. Cada una posee una trinidad social diferente en las cuales las relaciones de dependencia e interacción cambian. A su vez resalta el papel del campesino como sujeto cambiante en el periodo medieval; concepción que ha sido subestimada, ya que el estatus social del campesino proviene de los esclavos del siglo V para posteriormente formar comunidades y ser hombres libres en su mayoría en el siglo X.

El objetivo de explicar las múltiples facetas y características que componen a las “edades medias” no es replantear una nueva definición o entrar en debate sobre si los parámetros actuales son adecuados; la finalidad de esto es demostrar que este periodo trasciende la idea de ser una época netamente teológica, para adentrarse en el verdadero desarrollo cultural que trajo consigo el medioevo.

Características que AoE II logra representar adecuadamente, trasciende los cánones

populares en la cual los videojuegos basados en la época medieval deben tener alguna influencia de fantasía como dragones, caballeros, magos, etc. El sentido de progresión que da el juego ayuda a demostrar que el desarrollo de la edad media estuvo ligado a la creación de instituciones y el establecimiento de nuevas tecnologías. Como comenta Herrejon (2022):

Uno de los elementos más atractivos del juego es su sentido de progresión del tiempo, ya que se pasa de la Alta Edad Media hasta los inicios de la Edad Moderna por medio de la obtención de recursos y del desarrollo de elementos específicos como la creación de universidades, rutas de comercio y centros urbanos. (p. 74).

Es cierto que el videojuego cuenta con elementos estéticos cuyo origen no son históricamente exactos, pues al fin y al cabo deben cumplir su propósito que es atraer público y entretener; no obstante, dichos anacronismos se encuentran en detalles menores, por lo que no compromete la experiencia histórica que se está intentando mostrar.

A modo de conclusión Herrejon destaca que frente a productos como AoE II se sitúan videojuegos cuya relación histórica está plagada de fantasía y estereotipos, utilizan y desguazan aspectos muy puntuales de la edad media para ponerlos al propósito del consumismo y creación de imaginarios erróneos. Al final la implementación de la historia en los videojuegos se reduce a esta pugna; en la cual por una parte se encuentran juegos que no son para nada históricamente perfectos pero que aportan mostrar cómo sucedieron las cosas, a expandir el horizonte de conocimiento que se tiene comúnmente de la edad media y replantear el imaginario que se tienen de ella; por otra parte, se encuentran los videojuegos ambientados en la fantasía y que en fin últimas refuerzan los ideales asociados a la época. A pesar de que ambos campos satisfacen su

fin último que es vender es importante resaltar que no ambos están dispuestos a lograrlo del mismo modo. Es por ello que tanto el sector académico como el sector pedagógico deben girar su atención al primer grupo y adaptar los discursos tradicionales de enseñanza y transmisión de conocimiento a las nuevas tecnologías, las cuales sí pueden llegar a re construir imaginarios históricos y replantearnos de qué manera deseamos ver la historia.

Al igual que los trabajos antes presentados desde la experiencia propia e individual también se pueden observar que la narración histórica presentada en el juego no discute ni se contrapone con fuentes históricas fiables. Para exponer el caso tome como fuente base el libro de Steven Runciman (1954) “El reino de Jerusalén y el oriente franco 1100-1287”. Steven Runciman fue historiador británico especializado en la historia medieval, sus obras más reconocidas, elogiadas y consideradas a día de hoy como necesarias en el estudio de la Edad Media y de las cruzadas son los tres volúmenes que tratan estos enfrentamientos bélicos y las relaciones entre oriente y occidente “A history of the crusaders” En este caso decidí abordar el volumen II de su colección, pues precisamente en él se encuentra la tercera cruzada. Otro punto a favor del texto de Runciman es que no se necesita ser un académico para entender su obra; está escrita de tal manera que diversos sectores del público pueden acercarse a ella sin sentirse intimidados o abrumados.

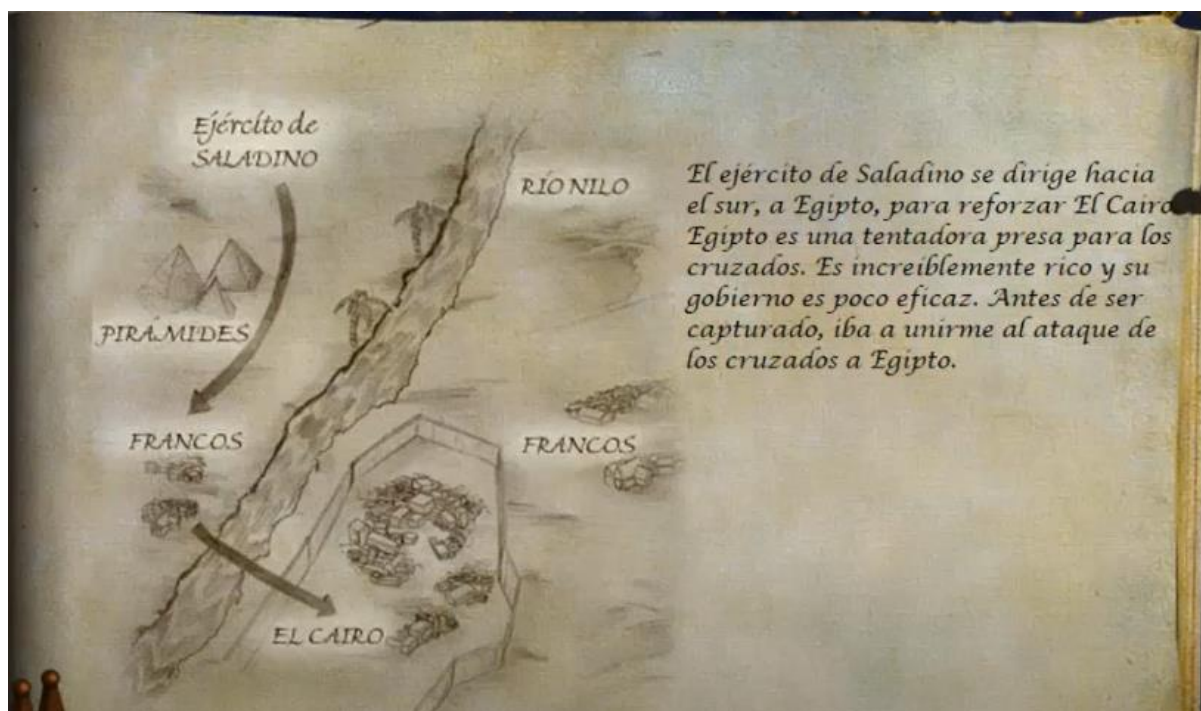
El texto de Runciman (1954) nos ubica espacial y temporalmente en el desarrollo de la segunda y tercera cruzada. Si se compara con el desarrollo histórico ocurrido en el videojuego AoE II las similitudes son varias. Iniciando la campaña de Saladino reencarnamos en el papel de un prisionero de guerra europeo, se nos expone que los dueños de Oriente Medio en su momento fueron los sarracenos, afirmación que el libro respalda y rectifica consolidándose como los habitantes musulmanes de la región, presentes en áreas como Jerusalén, Siria, Egipto y otras

partes de Tierra Santa.

También se nos muestra la intención de los musulmanes de asediar Egipto y hacerse con el poder de la región de tierra santa. Dicha victoria musulmana la realza el libro afirmando que tuvo importantes implicaciones estratégicas y políticas en la región; pues Egipto era un territorio crucial debido a su posición geográfica, sus recursos y su importancia como centro de poder en el mundo islámico. El control de Egipto por parte de los musulmanes significó un fortalecimiento de su posición en Tierra Santa y en el Medio Oriente en general. Saladino demostró su habilidad para unificar a los musulmanes y liderar campañas exitosas contra los cruzados, lo que le permitió consolidar su poder en la región y desafiar la presencia cristiana en Tierra Santa. Además, el control de Egipto por parte de los musulmanes les otorgó acceso a recursos clave, como rutas comerciales, alimentos y mano de obra, lo que les brindó una ventaja estratégica en su lucha contra los cruzados. Estos aspectos son mencionados e ilustrados explícitamente en el videojuego. Esta situación también les permitió establecer alianzas y expandir su influencia en la región, lo que contribuyó a reforzar su posición frente a los poderes cristianos en Tierra Santa.

La imagen, tomada directamente del videojuego Age of Empires II, hace parte de la cinemática en la cual Saladino tiene la intención de tomar Egipto. En ella podemos ver la distribución de los ejércitos en tierra santa en el momento de la toma de Egipto por parte de los musulmanes.

**Imagen 6:** Imagen de la cinemática introductoria en la campaña de Saladino.



La imagen, tomada directamente del videojuego Age of Empires II, hace parte de la cinemática en la cual Saladino tiene la intención de tomar Egipto. En ella podemos ver la distribución de los ejércitos en tierra santa en el momento de la toma de Egipto por parte de los musulmanes.

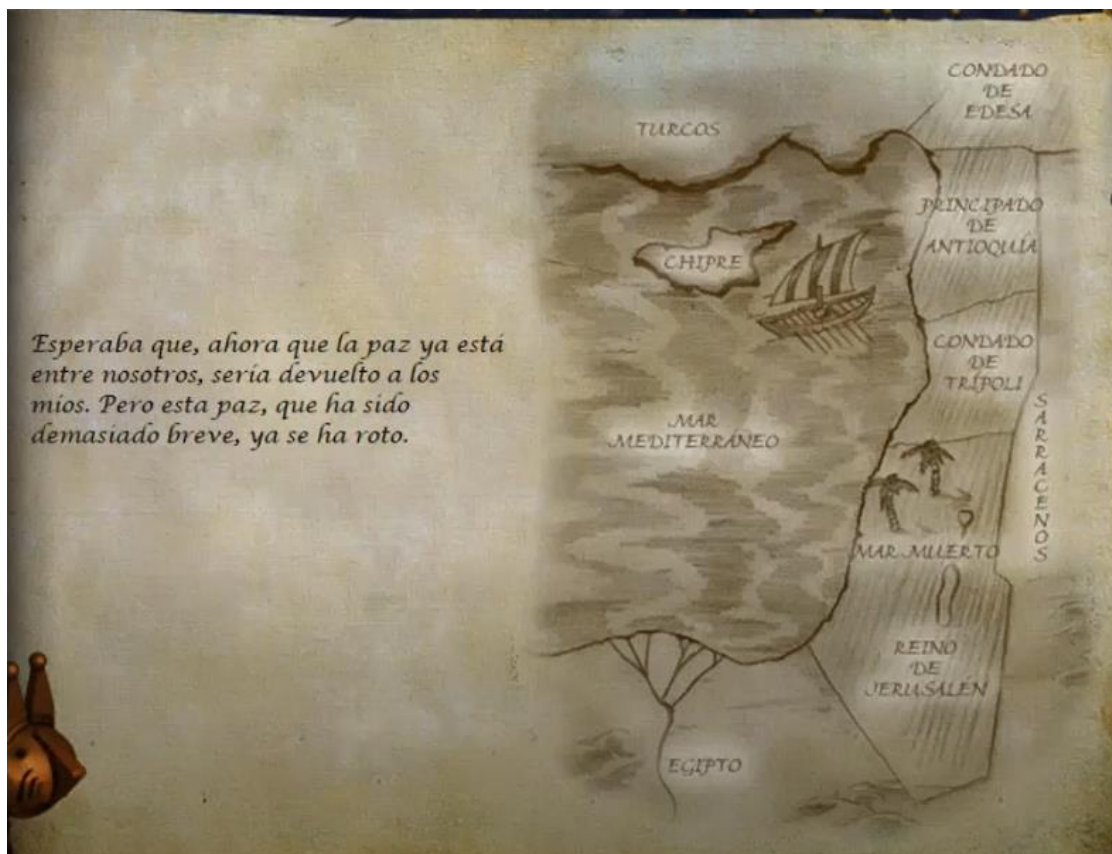
Posterior a la conquista musulmana el videojuego nos muestra como Saladino decide implementar una política de tolerancia a lo largo de toda la región, para ello pone en marcha la construcción de templos y hospitales. En el libro no se menciona dichas construcciones, sin embargo, si se hace mención a la ciudadela de Saladino, estructura con fines netamente militares, pues esta debía servir como un puesto de avanzada y fortaleza frente a los cruzados; aun así, la ciudadela si sería usada por futuros sultanes para la construcción de mezquitas y templos dentro de sus murallas. En cuanto a la política de tolerancia mencionada en el juego, el texto resalta que “pese” de ser un líder musulmán, Saladino mostró respeto y tolerancia hacia las comunidades cristianas y judías que vivían en las tierras bajo su control. Se atribuye que Saladino permitió a

los cristianos y judíos practicar su fe y mantener sus lugares de culto, lo que refleja su actitud comprensiva hacia las minorías religiosas en la región (Rucinman, 1954). Esta política de tolerancia religiosa de Saladino contrastaba con algunas de las acciones de los cruzados, que en ocasiones habían mostrado menos consideración hacia las comunidades no cristianas en Tierra Santa. Actitud que también manifiesta el juego exponiendo como el prisionero de guerra de haber estado en la posición de sus capturas no habría dudado en asesinarlos.

Terminada la primera parte de la campaña saltamos a la exposición del videojuego sobre cómo se ha configurado tierra santa luego de las primeras cruzadas. La manera en la que nos los presenta en mediante la configuración de los cuatro estados cruzados asentados en oriente medio; sin embargo, también expone que ante la presencia de musulmanes tanto cruzados como sarracenos optaron por acuerdos de paz; los cuales no duraron mucho ya que personajes clave como Reinaldo de Chatillon contribuirán que la paz se desmorona y se retornara a la guerra. Dicha información también está en la obra de Runciman, menciona como Reinaldo de Châtillon acompañado de Raimundo de Toulouse jugaron un papel importante en la ruptura de los acuerdos de paz entre musulmanes y cruzados. Destaca que fueron conocidos por su carácter belicoso y sus acciones agresivas; Reinaldo de Châtillon fue uno de los principales instigadores de conflictos y tensiones en Tierra Santa durante las cruzadas; debido a su actitud provocadora y sus incursiones militares en territorio musulmán, contribuyó a la ruptura de acuerdos de paz y treguas entre musulmanes y cruzados. Sus acciones agresivas y su falta de respeto por los tratados y hacia la cultural musulmana los llevaron a reincidir en enfrentamientos violentos en la región. A pesar de que en el videojuego no recrean el fatal final de Reinaldo si se pone explícitamente el deseo de Saladino de deshacerse de él de una vez por todas, provocando a la indagación sobre cuál fue el destino de Reinaldo y motivando a continuar jugando para saber el

desenlace de la historia.

**Imagen 7:** Imagen de la cinemática introductoria en la campaña de Saladino.



La imagen representa los cuatro estados cruzados y la distribución de los diferentes ejércitos, así como las entradas por tierra y agua que hay. A pesar de ser un esbozo sin mayor lujo de detalle las ubicaciones y extensiones de los estados cruzados son bastante precisas, el tamaño de Chipre es el punto más débil de esta representación. Aun así, Age Of Empires II muestra un cuidado superior a otros videojuegos cuando se trata de cartografiar.

Por otra parte, el videojuego representa la cultura árabe como avanzada la cual goza de bastos conocimientos en matemáticas y astronomía. Menciona la ciudad de Bagdad como la mayor metrópoli de su época la cual es ejemplo de desarrollo para los demás imperios, comenta la importancia que ha tenido como centro mercante, económico y político para el mundo árabe y la tierra media. A pesar de que en el texto no se hace una referencia explícita al bagaje cultural de los musulmanes si es bien sabido que su cultura influyó a nivel mundial.

De igual forma varios medios y articulo hacen difusión. La escritora e historiadora Peirón, María (s.f.) en su artículo “Influencias árabes en las ciencias y literaturas europeas” cuanta como la cultura árabe hizo importantes contribuciones en diversas áreas, destacándose en la ciencia y la filosofía. Figuras como Al-Magristi y Averroes fueron fundamentales en el desarrollo de la astronomía, matemáticas y medicina, influyendo notablemente en el pensamiento europeo. Además, la literatura árabe enriqueció la tradición literaria española, con obras como las "Cantigas" de Alfonso X y el "Romance morisco". También introdujeron conceptos culturales y un gran número de palabras árabes en el idioma español.

De igual modo medios de comunicación más conocidos también han resaltado su importancia. En un artículo de National Geographic (2024) titulado “La edad de oro del islam. La superpotencia de la edad media” se menciona que gracias al expansionismo del islam y del mundo árabe en los siglos VII y VIII fue lograron acumular grandes cantidades de conocimiento de otras cultural. Dicho conglomerado pasaría a materializarse en la forma de enciclopedias, tratados, instructivos etc. Fue tal la influencia que Bagdad terminó por ser la ciudad por excelencia que recopila y traduce todo tipos de conocimientos desde griegos y persas al árabe. La edad de oro del islam; la cual no está de manera explícita, pero si implícita en la campaña de Saladino, fue la manifestación de todo el conocimiento y poderío que tenían los musulmanes

entre los siglos VIII al XIII. Los datos y conocimientos que proporciona la campaña son perfectamente comparables con múltiples fuentes de información que también permiten crear narración histórica entre ellos y más importante con el estudiante.

Llegamos a un punto en la campaña en la cual se combina ficción y realidad; aun así, es fácil y no requiere de mayor esfuerzo identificar qué parte es ficticia y cual fue realidad. En la obra de Runciman (1954) la batalla de los Cuernos de Hattin fue un enfrentamiento crucial durante las Cruzadas que tuvo lugar el 4 de julio de 1187 en el norte de Palestina, cerca del lago Tiberíades. Fue un punto de inflexión en la historia de las Cruzadas y tuvo consecuencias significativas para el Reino de Jerusalén. En esta batalla, las fuerzas cristianas lideradas por el rey Guido de Lusignan y apoyadas por Raimundo III de Trípoli se enfrentaron a las fuerzas musulmanas comandadas por Saladino.

Las tropas cristianas estaban agotadas y deshidratadas debido al clima y a la falta de suministros de agua, lo que debilitó su posición. Durante la batalla, las fuerzas musulmanas lograron rodear y derrotar a los cruzados, capturando a muchos de los líderes cristianos, incluido el rey Guido. Esta victoria significó un golpe devastador para los cristianos en Tierra Santa, ya que abrió el camino para que Saladino avanzara y conquistara Jerusalén en septiembre de ese mismo año. Por ende, la batalla de los Cuernos de Hattin es considerada un punto de ruptura en las Cruzadas, ya que marcó el declive del poder cristiano en Tierra Santa y el ascenso de Saladino como una figura dominante en la región. Esta derrota tuvo repercusiones a nivel político y militar, y cambió el equilibrio de poder en Oriente Medio durante ese período histórico.

Hasta este punto el videojuego conserva el rigor histórico de representar la batalla de los

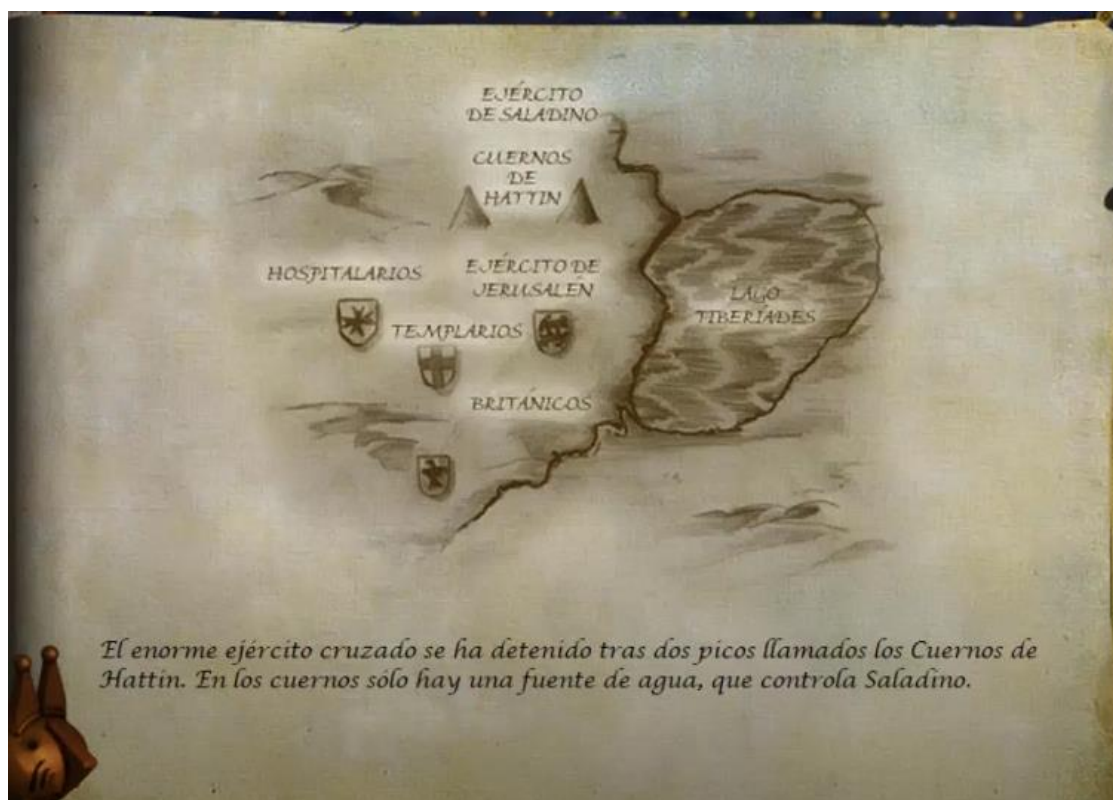
Cuernos de Hattin como el conflicto musulmán-cristiano que fue. En la cinemática introductoria y a lo largo de la compañía se nos establece y muestra un escenario desértico en el cual los únicos cuerpos de agua que hay están en poder de Saladino. La falta de hidratación y las condiciones adversas son dichas antes de iniciar la campaña, de igual forma al finalizar y continuando con el hilo de acontecimientos se une como fue que gracias a la victoria de los Cuernos de Hattin Saladino pudo hacerse con Jerusalén. La ficción presente en este episodio de la campaña se atribuye a la excusa usada para iniciar la guerra.

Históricamente la batalla de los Cuernos de Hattin se originó por conflictos territoriales entre los reinos cristianos en Tierra Santa que habían establecido una presencia en la región, lo que generó tensiones con los gobernantes musulmanes locales. En segundo lugar, el avance de Saladino, un líder militar y político musulmán, había logrado consolidar su poder en Egipto y Siria y estaba decidido a expulsar a los cruzados de Tierra Santa. Sus avances militares y su creciente influencia representaban una amenaza para los reinos cristianos en la región. A su vez este estaba guiado por el objetivo de reconquistar Jerusalén, la ciudad sagrada tanto para musulmanes como para cristianos. La captura de Jerusalén por parte de los cruzados en el pasado había sido un punto de conflicto; por último, e hilado a la primera razón, la falta de unidad y coordinación entre los líderes cristianos fue aprovechada por Saladino para avanzar en sus objetivos.

Como se puede ver las razones por las cuales se dio la batalla fue por el deseo de reconquistar Jerusalén y las divisiones internas en tierra santa. Por su parte el videojuego propone que el avance de Saladino a los cuernos de Hattin era reconquistar un fragmento de la cruz santa o la vera cruz; un fragmento de la cruz de en la que fue crucificado el profeta Jesús de Nazaret. Este aspecto no solo es un anacronismo en la historia universal sino una mala

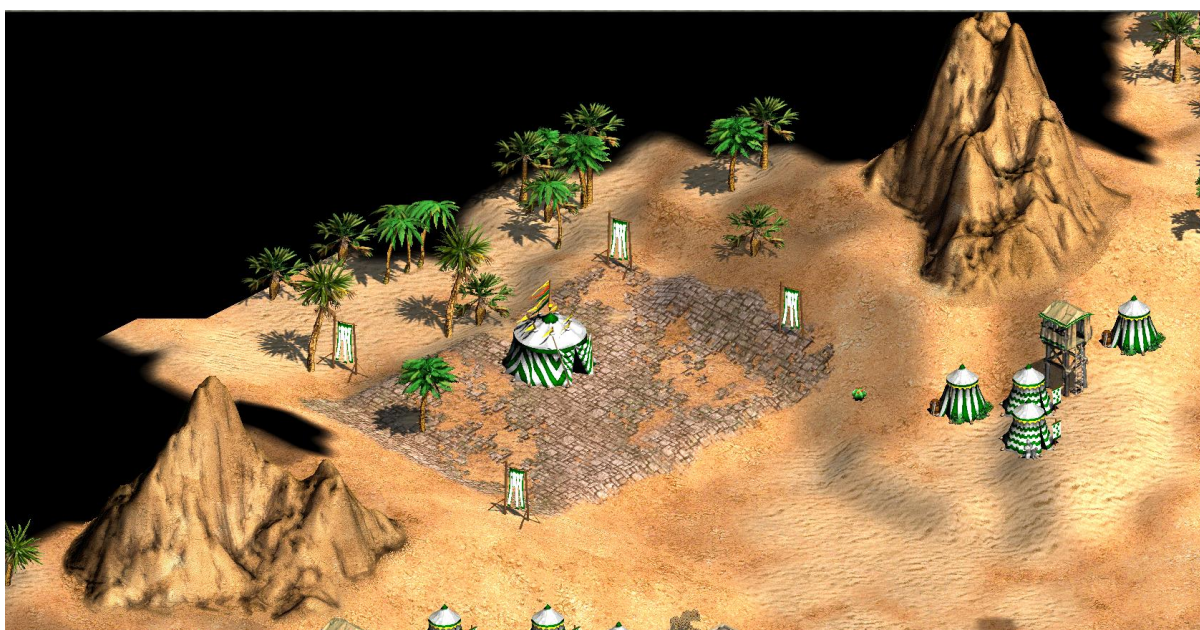
interpretación (casi que adrede) de la cultura musulmana; pues para ellos Jesús no fue si no otro profeta enviado por Dios. La visión divina es netamente cristiana y no comparte ninguna similitud con la visión musulmana de Cristo. Es entendible que se utilicen dinámicas aparte de vencer a tu enemigo para declarar la victoria en el juego, pues (reitero) el fin último del juego es entretener. En todo caso como se dijo anteriormente el elemento de ficción es notable a primera vista sin necesidad de analizarlo detenidamente. Este tipo de inspiraciones ficticias son perfectamente diferenciadas a lo largo del juego; por tanto, cabría esperar que el videojuego no tiene intención de camuflarlas sino de resaltar sin la necesidad de que sean disruptivas en el gameplay.

**Imagen 8:** Imagen de la cinemática introductoria de la batalla de los cuernos de Hattin



La imagen (de autoría propia), fue tomada directamente del *videojuego Age of Empires II*. En ella se ven cartografiados de manera simple el campo de batalla de los cuernos de Hattin, también se representan las distintas facciones combatientes. Aunque no posee lujo de detalle tanto la ubicación de los cuernos de Hattin, el lago Tiberiades y las tropas en pugna son correctas, lo mas destacable es su gran falla en cuanto a tamaños y distancias.

**Imagen 9:** Imagen del escenario “batalla de los cuernos de Hattin”



En esta imagen está representado el campo de batalla de la campaña de los cuernos de Hattin y en medio la tienda de campaña de Saladino. También se observa el ambiente desértico y sin mucha agua, durante este escenario nos ubicamos al costado izquierdo del lago Tiberiades, como se mostró en el anterior mapa, sin embargo, actualmente los cuernos de Hattin cuentan con vegetación y no tienen un clima desértico como lo demuestra el videojuego. Aun así, los propósitos de esto pueden ser para ser más inmersivo o dramático.

La siguiente parte de la campaña está enfocada en el asedio de Jerusalén por parte de

Saladino. El texto de Runciman (1954) establece que la caída de Jerusalén en manos de musulmanes impactó de manera crítica en los reinos cristianos ya que significó su debilitación política y económica en la región y en el mundo, generando un sentido de urgencia para responder a la amenaza musulmana. La respuesta de Europa ante la noticia de la pérdida de la ciudad santa provocó una alerta inmediata en el continente, generando un fervor religioso y militar que condujo al pretexto y organización de nuevas cruzadas para intentar recuperar Jerusalén. Por tanto, la unificación de los reinos cristianos los obligó a coordinar sus esfuerzos para hacer frente a Saladino, lo que fue crucial para la organización de la Tercera Cruzada liderada por figuras como Ricardo Corazón de León.

Por su parte el videojuego hace bien en introducir a Jerusalén como una ciudad en constante disputa y como punto clave para ambas culturas, pues además de ser un centro de poder político, es el epicentro de peregrinaje religioso de ambas culturas; aquel que la posea contará con un gran poder social y político. En la introducción de esta campaña se encuentra otro aspecto de ficción; en el momento de la cinemática introductoria se nos comenta que además de hacer con Jerusalén Saladino deseaba hacerlo sin destruir ningún templo o centro religioso. Dicho aspecto puede simbolizar el deseo de Saladino de hacerse con Jerusalén en un primer intento por vías diplomáticas; para continuar ahora si con el sitio a Jerusalén. También puede simbolizar la política que tuvo Saladino al momento de entrar en Jerusalén; pues como bien lo expone el texto a lo largos de su carrera militar Saladino fue conocido como un hombre paciente y diplomático el cual no negó la libertad de peregrinaje de otras religiones a tierra santa.

En la sesión de juego se nos presenta Jerusalén como una ciudad amurallada y con torres de vigilancia; representación ceñida a las descripciones de cómo fue la muralla de Jerusalén. Las estructuras no son mencionadas en el libro, pero si son expuestas por otras fuentes históricas.

Una breve traducción de la Universidad Fordham realizada por James Brundage (1962) (Stevenson & Joseph, 1962) nos da testimonio de un personaje anónimo de la época, “De Expugatione Terrae Sanctae per Saladinum” narra cómo las tropas dentro de las murallas de Jerusalén se preparaban para el asedio de Saladino; cuenta desde la perspectiva de primera persona como el ejército musulmán bombardea con flechas, máquinas de asedio y lanzas las murallas y torres de Jerusalén. El testimonio no solo se queda allí si no que menciona cómo fue la pelea tan desigual entre ambas partes y los rescates que pedía Saladino por los prisioneros; aunque liberó a la mayoría de ellos. (aspectos mencionados en el juego)

**Imagen 10:** Imagen del escenario “El asedio a Jeruslaen”



Nota: Tomado de *Age Of Empires Wiki*, por Jeanioz, “The Siege of Jerusalem” [The Siege of Jerusalem | Age of Empires Series Wiki | Fandom](#)). CC BY SA

En la imagen vemos el tamaño completo del mapa del capítulo “El asedio a Jerusalén” en el juego AoE II, en ella se observa la representación de la ciudad de Jerusalén; la cual es la

ciudad amurallada en el centro.

En síntesis los trabajos antes mostrados y el análisis comparativo que se hizo del videojuego con diferentes fuentes históricas permite evidenciar que el rigor histórico presente del videojuego AoE II es alto; por tanto a pesar de ser un videojuego comercial, cuenta con información verídica dentro de sus campañas, logrando presentarse como una fuente de conocimiento no completamente fiable pero sí de manera introductoria a una época tan compleja y cambiante como lo es la Edad Media; particularmente con las cruzadas. En segundo lugar, el videojuego permite la construcción de narración histórica por medio de sus diferentes campañas y las partes que las componen. Los acontecimientos que presenta se desenvuelven de manera ordenada, concisa y sobre todo de manera dinámica y atractiva. Por último, a pesar de contar con elementos de ficción dentro de sus campañas estos son fácilmente reconocidos, por lo que un objetivo secundario del videojuego es aproximarse lo máximo posible a lo que ocurrió según los hechos reales, sin la intención de engañar al jugador de manera descarada.

### **La Teoría Pedagógica En La Enseñanza Con Videojuegos**

En el primer capítulo se abordó y justificó a favor sobre la relación de los videojuegos y el campo de la enseñanza. Se expusieron casos prácticos los cuales evidencian que una adecuada implementación trae mejoras académicas y sociales para el estudiante. En estos breves párrafos quiero complementar dicho apartado del primer capítulo a la vez justificó pedagógicamente bajo cual teoría del aprendizaje se puede acoger la enseñanza con videojuegos.

Dicho lo anterior el jugar videojuegos conlleva una interacción más profunda y dinámica frente a otras maneras de relacionarse con la historia. A diferencia de los libros, las películas e inclusive la música el jugar conduce no solo a reunir todo este tipo de estímulos visuales y sonoros sino también a modificar e interactuar de primera mano con el pasado o lo que pudo

haber sido. No se critica que otros instrumentos o métodos de enseñanza o aprendizaje de historia sean peores o mejores; se pretende exaltar que en estos tiempos modernos han surgido maneras más atractivas, dinámicas y activas de obtener información para las generaciones jóvenes.

A pesar de que se conciben en tres etapas diferentes del desarrollo del infante la teoría de juego de Jean Piaget (1945) se podría yuxtaponer con la enseñanza con videojuegos, pues posee las tres características fundamentales de la teoría. Al igual que en la etapa sensoriomotor los videojuegos pueden ofrecer experiencias interactivas que involucran la manipulación de objetos virtuales y la exploración sensorial a través de la interfaz del juego. Los jugadores pueden interactuar con el entorno del juego a través de acciones físicas y visuales, lo que estimula la coordinación mano-ojo y el desarrollo de habilidades motoras. En la segunda etapa del juego simbólico o pretendido, los videojuegos pueden fomentar la imaginación y la creatividad al permitir a los jugadores sumergirse en mundos virtuales, asumir roles de personajes lejanos o ficticios y participar en narrativas históricas complejas. Durante la última etapa del juego de reglas, los videojuegos con mecánicas de juego estructuradas y reglas claras proporcionan a los jugadores la oportunidad de aprender, seguir normas, tomar decisiones estratégicas y colaborar con otros jugadores en entornos virtuales.

El cognitivismo se relaciona con la idea de que los individuos construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno, la resolución de problemas, la reflexión y la internalización de conceptos; para ello se requieren de estrategias de enseñanza que promuevan la comprensión profunda, el pensamiento crítico, la metacognición y la autorregulación del aprendizaje. La pedagogía cognitivista se centra en el estudio de los procesos de aprendizaje, como la percepción, la memoria, el pensamiento y la resolución de problemas.

Los videojuegos, al requerir que los jugadores tomen decisiones, resuelvan problemas y procesen información de manera activa, pueden estimular y fortalecer estas habilidades cognitivas.

Retomando ejemplos anteriores vimos cómo los videojuegos pueden mejorar la atención, la memoria, la toma de decisiones, la resolución de problemas y la planificación.

Al mismo tiempo la teoría del juego de Vygotsky (1933) se puede relacionar con la enseñanza de videojuegos desde tres enfoques particulares. Al emplear la teoría de la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky (ZDP), los docentes tienen la oportunidad de crear experiencias educativas que estimulen a los alumnos a mejorar sus capacidades y conocimientos mediante la interacción con los videojuegos. Ofrecen un contexto donde los estudiantes pueden abordar desafíos cognitivos y sociales que superan progresivamente su nivel de competencia actual, promoviendo de esta manera su crecimiento y proceso de aprendizaje.

Desde la perspectiva sociocultural de Vygotsky (1934), los videojuegos tienen el potencial de promover la colaboración y el aprendizaje social entre compañeros. En los entornos multijugador en línea, los estudiantes pueden interactuar, comunicarse y colaborar para alcanzar objetivos compartidos dentro del juego, fomentando habilidades de trabajo en equipo, resolución de problemas y comunicación. Desde la perspectiva sociocultural, los videojuegos tienen el potencial de promover la colaboración y el aprendizaje social entre compañeros. En los entornos multijugador en línea o dentro del aula de clases, los estudiantes pueden interactuar, comunicarse y colaborar para alcanzar objetivos comunes dentro del juego, fomentando habilidades de trabajo en equipo, resolución de problemas y comunicación.

Además los videojuegos pueden fomentar la motivación en los jugadores, lo que puede llevar a un mayor compromiso con el aprendizaje y un aumento de la autoeficacia, dicha ventaja se relaciona directamente con el enfoque cognitivista de concebir al niño como un sujeto activo

inmiscuido en su entorno y en su proceso de aprendizaje; al proporcionar desafíos graduales y feedback (retroalimentación) inmediato, los videojuegos pueden crear un entorno de aprendizaje interactivo y personalizado basado en las necesidades de cada estudiante.

Pese a que no es fácil encontrar estudios explícitos sobre la relación de los videojuegos y la teoría pedagógica cognitivista si se pueden trazar caminos comunes entre ambas partes. Históricamente se ha dotado de gran importancia al papel de jugar en la vida del joven y en su desarrollo social, educativo y cognitivo. El hecho de que haya cambiado el cómo jugamos o con qué lo hacemos no significa que está teoría no pueda ser adaptada a los tiempos actuales o concebirla como anticuada. Todo lo contrario, en un campo reciente como lo es la enseñanza con videojuegos, las teorías pedagógicas y educativas nos ayudan a colocar los pies en la tierra y trazar rutas de acción pertinentes y eficaces al momento de actualizar el área educativa. Nos permiten evaluar críticamente si las decisiones que estamos tomando son las adecuadas y si deberíamos continuar por este camino.

### **Práctica Exploratoria En El Instituto Pedagógico Nacional**

El planteamiento inicial de la unidad didáctica en el IPN era implementar varias sesiones en las cuales los estudiantes pudieran probar el videojuego de primera mano para que posteriormente lo contrastaron con fuentes oficiales de información como artículos, capítulos de libros y documentales. Dicha unidad se centró en la exposición y trabajo de las tres primeras cruzadas en la edad media. De esa manera entre todos podrían construir conocimiento de manera conjunta y crítica frente a lo que experimentaron en el videojuego. Debido a la falta de tiempo y múltiples confusiones a la hora de implementar la unidad solo se pudo llegar a elaborar una sesión exploratoria en la cual pudieron experimentar el videojuego de primera mano y dar sus opiniones al respecto sobre implementar una herramienta de este tipo en el aula de clases. De

igual forma debido a la incapacidad de aplicar la unidad didáctica se decidió por reestructurarla y replantearla como una herramienta didáctica interactiva la cual pueda acercar la historia de las cruzadas desde el videojuego para posibilitar a las personas que lo jueguen exploraren la narrativa histórica que hay inmersa desde otra óptica como son los videojuegos, claro está sin descuidar la rigurosidad histórica, permitiendo así un acercamiento más inmersivo, familiar y completo.

El perfil del salón constaba con alrededor de 25 estudiantes de grado séptimo cuyas edades oscilaban entre los 13 a 14 años de edad; aunque la mayoría de los jóvenes en el salón eran hombres había un gran número de mujeres que componían el aula de clase. Aunque, no se llegó a realizar un cuestionario formal sobre si habían tenido algún acercamiento anterior a los videojuegos si se pudo constatar por observación y preguntas informales que varios estudiantes ya habían jugado videojuegos y estaban relacionados con el género de estrategia; el mismo que AoE II. Dicha interacción entre jóvenes y juegos se daba sobre todo por medio de aparatos móviles. La sesión tuvo una duración de una hora con 45 minutos; el tiempo que dura la clase de sociales en el IPN comúnmente

Aunque la idea inicial era que los estudiantes pudieran jugar el videojuego en la sala de sistemas lastimosamente no se logró el cometido; principalmente porque se necesitaba de un software de pago. Por tanto, se decidió por llevar el portátil personal del profesor en formación y que de esta manera pudieran interactuar con el videojuego formando grupos y turnándose cada 10 min para jugar. En el momento de su implementación se les preguntó a los estudiantes si estaban familiarizados con el videojuego AoE II; tímidamente algunos estudiantes (hombres particularmente) respondieron que solo conocían que se trataba de ejércitos y de peleas, más sin embargo ninguno de ellos lo había probado antes.

Gracias al televisor que disponía el salón; mientras los grupos de estudiantes rotaban se iba exponiendo al resto de la clase los elementos que veían en pantalla y las acciones que hacían sus compañeros. Se utilizó la campaña tutorial de William Wallace la cual provee el videojuego, por tanto, el acercamiento que tuvieron los estudiantes se realizó de manera pausada y controlada ya que, a no ser que cumplan objetivos específicos el videojuego no avanzara y no se pasaría de nivel. Aunque, sí tuvieron libertad en sus acciones estas se encaminaban a entender y relacionarse con el juego. Se explicó que el objetivo del videojuego era, más allá de ganarle al rival en batalla, administrar eficazmente los recursos, ya que estos les permiten tener tropas mejores, armas y armaduras, mejoras tecnológicas y estructuras más fuertes que resistieran los ataques enemigos. El primer impulso de los estudiantes fue explorar el mapa en el cual se encontraban. En cualquier caso, conforme avanzaban se dieron cuenta que sin una adecuada producción y administración de recursos no podrían ir muy lejos. De igual forma, mientras avanzaba la explicación la curiosidad de cada estudiante también entró en juego, ya que los motivaba a explorar por sí mismos qué opciones disponían a la hora de jugar. A pesar de que cada grupo se desempeñó de manera diferente entre los grupos se observó la intención de ayudar a sus iguales a entender el juego por medio de consejos e instrucciones entre ellos.

No todo el grupo contaba con el mismo interés en la herramienta; para algunos (principalmente mujeres) el juego les resultaba intimidante y saturado, aun así eso no les impidió participar en la clase por medio de preguntas y comentarios como “*para que sirve la madera*” o “*que pasa si me acabó el oro*” y “*en qué momento pelean*”; para una minoría el juego no representó ningún tipo de motivación e interés más allá de ser algo nuevo en la clase, ello se contempló por cómo se distraen mirando a la ventana o con su atención en el celular

Debido al número de estudiantes y a la duración de la clase no todos los grupos

alcanzaron a experimentar el juego de primera mano. Aun así, se lograron recolectar experiencias bastante valiosas. Entre ellas el común denominador era la diversión que tuvieron al jugarlo, pero también la concentración que necesitaban para no perder. También se comentó que tiene un inicio lento en el cual no se puede pelear ni atacar, sino que se tiene que producir recursos. La sesión exploratoria que dejó el IPN se podría resumir de la siguiente manera: el hecho de que tener un solo computador dificultó que los estudiantes pudieran tener un acercamiento a profundidad con el videojuego; aun así, entre los grupos que pasaban se ayudaban para que entre todos formaran una experiencia conjunta que les permitiera adaptarse más rápidamente al juego. Los estudiantes no tuvieron ningún tipo de intención en comprender el trasfondo histórico de la campaña tutorial, de cualquier forma, el principal objetivo de la sesión fue que los estudiantes se acostumbren al juego y sus mecánicas; introducir el trasfondo histórico de manera inmediata podría resultar en agotamiento o malentendidos ya que primero debían entender las demandas y reglas que tenía el juego. Pese a que no todos los estudiantes sintieron el deseo de interactuar con el videojuego por sí mismos si se notó la atención e intriga centrada en él, ello se manifestó en preguntas y comentarios dados en clase. Desde que se presentó el juego a los estudiantes los varones fueron aquellos que estuvieron más abiertos a probar el juego; por otro lado, el público femenino se mostró más reservado frente a este tipo de herramientas, aún así participaron niñas en la relación con el juego.

La experiencia que se obtuvo en el IPN también demuestra las limitaciones que se generan al momento de introducir una herramienta TIC a un contexto educativo. En primer lugar, para conseguir los permisos necesarios para el uso de las instalaciones; en segundo lugar, asegurarse que los equipos dentro de la institución cumplan con los competentes necesarios para la implementación de la herramienta TIC; en tercer lugar, se corre el riesgo de que la herramienta

no agrade a todos los estudiantes, en cuarto lugar, capacitar a los docentes para que se familiaricen con mas opciones digitales a la hora de enseñar. Como estos problemas existen mucho otros, aun así, las posibilidades que generan las TIC dentro del aula son únicas y de un valor gigante, permite generar un ambiente de aprendizaje mas horizontal en el cual el maestro no es el único que puede opinar ni tampoco es el único que tiene el conocimiento. También permiten que los estudiantes conecten más fácilmente con los temas presentados, generando así un genuino sentimiento de interés; remplazando la actitud pasiva y temerosa por una mas atrevida y abierta.

### **Capítulo 3: La Creación De Pixels y Pergaminos**

Lo expuesto hasta este punto ha constituido la fundamentación teórica sobre la implementación de los videojuegos en el contexto educativo y los gratos resultados que se han obtenido de ello. Por otro lado, el caso particular de Age Of Empires II ha logrado demostrar que los videojuegos comerciales pueden logran establecer una representación histórica adecuada, logrando crear un balance entre el aspecto lúdico de los videojuegos y el rigor histórico de la academia. Con ambos aspectos claros este tercer capítulo se centra en la propuesta didáctica de este proyecto. Dicha propuesta se materializó en la página web “Pixels y pergaminos”, por lo que a continuación se expondrá y explicará el funcionamiento y propósito de la página.

#### **La Narrativa Histórica De Las Cruzadas a través Del Videojuego Age Of Empires II.**

Pixels y pergaminos<sup>23</sup> fue diseñada para que en ella converjan las dinámicas, mecánicas y elementos propios del videojuego AoE II junto con un contexto educativo que permita

---

<sup>23</sup> [INICIO | Aprender con videojuegos. \(eradeimperios2.com\)](http://INICIO | Aprender con videojuegos. (eradeimperios2.com))

desarrollar la motivación, participación e interés en los temas expuestos, en este caso la primer y tercer cruzada. Por tanto, la técnica utilizada en el proceso de aprendizaje es la gamificación, la cual permite predisponer al estudiante a adoptar una actitud competitiva consigo mismo en la cual se impulsa constantemente a conseguir los logros del videojuego al mismo tiempo que consigue a veces en su proceso educativo. Dicha descripción se encuentra en el menú inicial de la página junto al propósito de la misma en el cual se establece el videojuego a usar y los temas a tratar.

**Imagen 11:** Menú principal de la página Pixels y pergaminos.



Nota: La captura de pantalla muestra el menú inicial que verán los estudiantes al momento de entrar a la página. Dado click al botón “Start Now” serán enviados a la siguiente pestaña para dar inicio a las sesiones y actividades.

**Imagen 12:** Menú principal de la página pixels y pergaminos.



Nota: La captura de pantalla muestra la parte baja del menú inicial en el cual se explica el propósito de utilizar la gamificación como técnica de aprendizaje.

La página fue diseñada para que el estudiante pueda actuar de manera autónoma y libre en su proceso de aprendizaje, pues se comprende que cada estudiante tiene un ritmo diferente de progreso, sobre todo cuando se trata de un videojuego en el cual hay varias formas de abordar las misiones. A su vez, siendo un acontecimiento histórico donde actúan múltiples actores, es demostrar al estudiante la narrativa histórica de la forma más dinámica y clara posible. Estos aspectos se irán exponiendo conforme se avance en las diferentes sesiones.

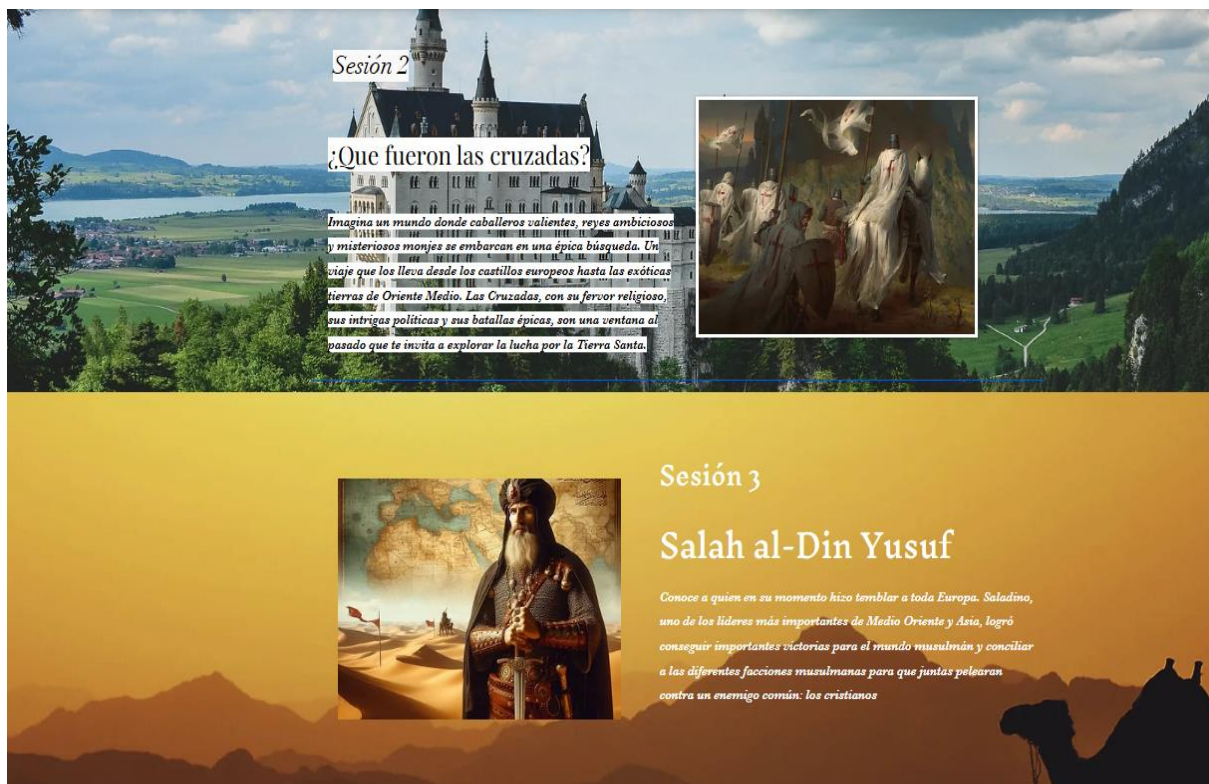
**Imagen 13:** Menú Sesiones de la página Pixels y Pergaminos.



Nota: La captura de pantalla muestra la parte inicial del menú Sesiones, en él se despliegan las múltiples partes en las cuales se divide la propuesta didáctica.

Las sesiones que conforman la propuesta didáctica en Pixels y Pergaminos son 4, cada una de ellas fue planeada para que contarán con instrucciones claras las cuales permiten un fácil seguimiento y orden, además de estar enumeradas. Cada una de ellas cuenta objetivos explícitos o implícitos los cuales son un requisito para seguir avanzando en las sesiones. Su división se dio de tal manera que cada una de ellas se centrará en un acontecimiento o figura histórica relevante en el proceso de las cruzadas.

**Imagen 14:** Menú Sesiones, sesiones dos y tres



Nota: La captura de pantalla muestra la segunda y tercera sesión del menú “Sesiones”, cada una con sus respectivas sinopsis.

Cada una de las sesiones cuenta con actividades las cuales ayudarán a entablar la narración histórica con el videojuego, sin embargo, también cuestionan los hechos mostrados dentro del mismo, por lo que dentro de las sesiones constantemente se mostrarán dos versiones de los hechos; uno por parte del videojuego y otro por parte de la historia oficial. A lo largo de la propuesta ambas versiones serán confrontadas y comparadas por el propio estudiante, ello mediado por el avance personal que vaya logrando. De igual forma cada sesión cuenta con requisitos necesarios para avanzar a la próxima, en tal caso de no cumplirse los requisitos el estudiante no comprenderá significativamente la distinción entre la inspiración histórica del videojuego y la realidad histórica.

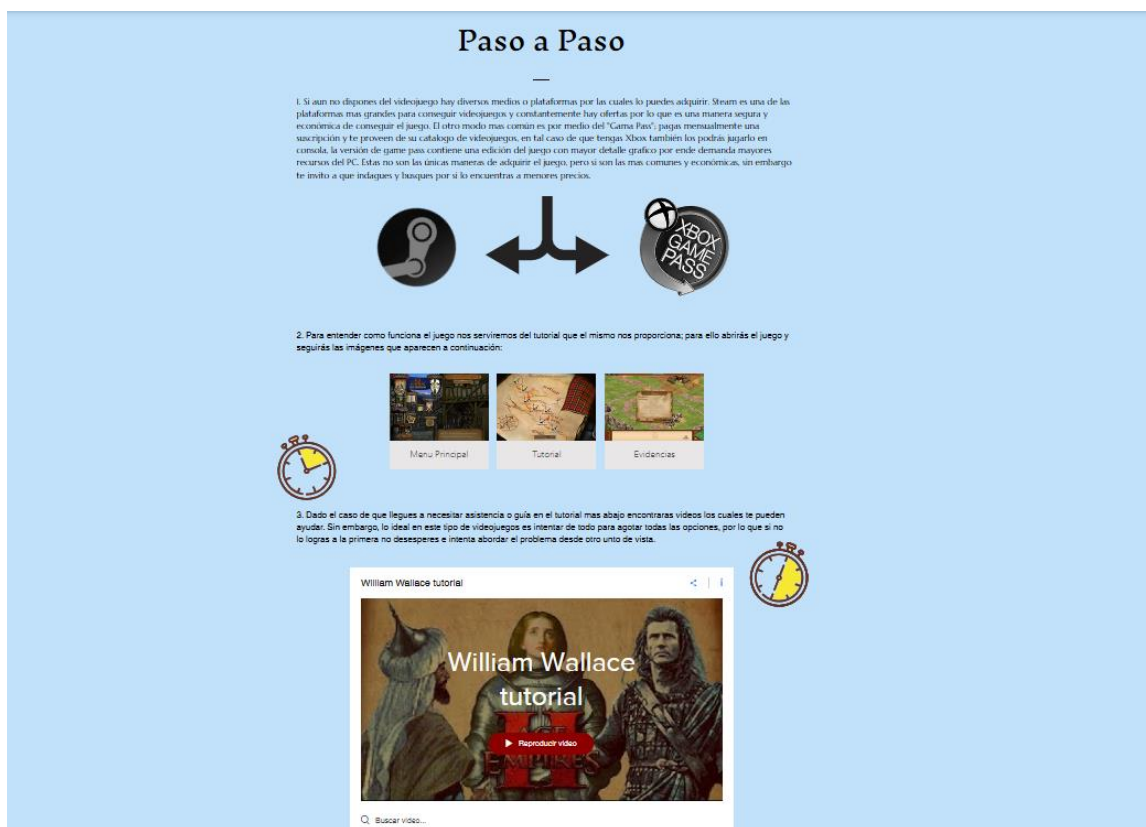
**Imagen 15:** Menú Sesiones, sesión 4



El videojuego Age of Empires II demanda cierto grado de atención y comprensión dado su naturaleza de juego de estrategia. Por ello la primera sesión tiene como eje que el estudiante comprenda las mecánicas y elementos presentes dentro del videojuego; sin estos conocimientos el estudiante no se desempeña adecuadamente en las sesiones venideras y verá el videojuego como un medio frustrante y no lúdico de aprender historia. De igual forma dentro de esta primera sesión se facilitan los canales por los cuales se puede conseguir el videojuego.

Para llevar a cabo esta primera sesión el videojuego dispone de una misión tutorial la cual sirve de guía para los estudiantes, aun así, dentro de la misma página se disponen de videos tutorial dado el caso en el que necesiten mayor apoyo en este primer acercamiento. Aun así, no es lo más recomendable ya que este tipo de videojuegos incentivan a abordar los problemas de maneras creativas y diversas.

**Imagen 16:** Primera sesión de la página Pixels y Pergaminos.



Nota: La captura de pantalla muestra el diseño de la primera sesión. En ella se ven las plataformas por las cuales se pueden acceder al videojuego; el cómo acceder a la misión campaña y los videos tutoriales en caso de ser necesario.

Así como las otras sesiones que veremos posteriormente, la primera sesión cuenta con un formulario al finalizar la campaña tutorial en la cual se pide al estudiante que comente su experiencia con el videojuego, ello con el fin de estudiar cuál es la percepción general de los jóvenes con este tipo de videojuegos con un grado un poco más complejo. A su vez se le solicita que anexe capturas de pantalla en las cuales se observen los objetivos del videojuego tachados, comprobando así que logró completar el tutorial de manera satisfactoria.

Una vez se tengan nociones básicas sobre el funcionamiento del videojuego se pasa ahora al abordaje histórico de los acontecimientos. Por lo tanto, pasamos ahora a la segunda sesión “¿Que fueron las cruzadas?” dicha sesión tiene por objetivos; Saber por qué se llevó a cabo la Primera Cruzada. Entender algunas motivaciones de los cruzados. Saber cómo terminó la Primera Cruzada. El inicio de la sesión se da con el abordaje de la batalla de Manzikert, sin embargo, se aborda en primer lugar desde el videojuego; ya que un apoyo visual inicial a los estudiantes puede ayudarles a ubicarse mejor geográfica y temporalmente.

**Imagen 17:** Segunda sesión, página inicial.



- Saber por qué se llevó a cabo la Primera Cruzada.
- Entender algunas motivaciones de los cruzados.
- Saber cómo terminó la Primera Cruzada.

**La primera cruzada:  
la cruzada de los principes 1095-1099**

Las Cruzadas fueron un torbellino de fervor religioso, espadas desenvainadas y sueños de gloria. En el siglo XI Europa se encontraba en plena efervescencia. El papa Urbano II convocó a los caballeros y plebeyos por igual a emprender una aventura épica: liberar la Tierra Santa de las garras musulmanas. Así comenzó una odisea que mezcló fe, codicia y valentía, llevando a cruzados desde los campos de batalla hasta las ardientes arenas de Jerusalén. ¿El resultado? Una mezcla de triunfos, tragedias y legados que todavía resuenan en nuestros tiempos. ¡Prepárate para sumergirte en una época de cruzados, intrigas y batallas que cambiaron el mundo.

### Contexto histórico

Para saber de que o de quien tenía el miedo el papa y entender quienes son los sarracenos infieles utilizaremos el videojuego. Para ello:

1. En el menú principal da clic en un jugador y luego en menú de campañas.
2. En el menú de campañas escoge la opción que dice The Conquerors o Los conquistadores.
3. Una vez allí darás clic en la opción cuatro que dice campaña de los conquistadores.
4. Por último darás clic en la opción de "Manzikert (1071)" y jugaras la campaña.



Si tienes alguna duda abajo encontraras imágenes que muestran el paso a paso. Una vez termines de jugar la campaña darás clic en el botón que dice vamos abajo a la derecha.



**Nota:** La captura de pantalla muestra el diseño de la segunda sesión. En ella se ven los objetivos de la sesión; una breve sinopsis de la primer cruzada e instrucciones sobre cómo acceder a la campaña “la batalla de Manzikert”.

Una vez completada la campaña se pasa a la siguiente pestaña en la cual se profundiza sobre el gran detonante que se entiende comúnmente de las cruzadas, la batalla de Manzikert. Ahora que los estudiantes han logrado comandar de primera mano a los turcos selyúcidas a través de Anatolia se procede a examinar a detalle qué fue lo que ocurrió en el videojuego. Partimos de la identificación de los actores generales presentes durante la campaña (y durante las cruzadas), por tanto, se hace en primer lugar un cuadro comparativo en el cual se distinguen dos figuras generales; los cruzados y los sarracenos, a partir de dicha distinción se despliega una lista en la cual se contraponen las características de los unos con los otros, con el fin no sólo de distinguir los sujetos implicados sino también de comprender mejor el desencadenante de las cruzadas.

**Imagen 18:** Cuadro comparativo dentro de la segunda página en la segunda sesión-

Sarracenos	Cruzados
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Primero debemos entender que la palabra sarraceno es un termino creado por la Europa medieval para referirse a los <b>musulmanes</b>, aquellos que profesan la religión del <b>islam</b>. En el mapa el mundo islámico ósea el mundo musulmán es de color verde.</li> <li>2. Para los musulmanes el profeta designado por Ala para dar a conocer su palabra fue Mahoma. Para la época (edad media) Mahoma fue considerado como un falso profeta y aquellos que siguieran otras religiones que no fueran la cristiana era <b>"infiel"</b>.</li> <li>3. Los ejércitos musulmanes estaban formados por una guardia de élite (los askars), se reclutaba en zonas feudales de ciudades clave como Alepo y Damasco, además se contaba con tropas aliadas, voluntarios y mercenarios.</li> <li>4. Conforme se desarrollaron las cruzadas el ejercito musulmán fue cambiando tanto de nombre como de manera estructural.</li> <li>5. El califato fatimí fue el primer imperio musulmán en enfrentarse a los cruzados, luego de su caída nació la dinastía Ayubi</li> <li>6. De igual forma otro imperio que también peleo contra los cruzados, mas no fueron aliados a los ayubís fueron los trucos selyucidas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los ejércitos se formaron casi en su totalidad sobre una base feudal (hombres reclutados en las tierras de los barones) aun así una gran parte del ejercito estaba conformada por mercenarios y de ser necesario se podría reclutar a cualquier hombre en la capacidad de pelear.</li> <li>2. Para el cristianismo Jesús es hijo de Dios y su principal profeta, mientras que para los musulmanes Jesús fue un profeta que dio a conocer la palabra de dios mas no fue su hijo.</li> <li>3. La mayoría de los caballeros prestaban juramento de lealtad a un líder específico, comúnmente al príncipe, duque o señor feudal de su territorio.</li> <li>4. Dado que muchas Cruzadas eran dirigidas por múltiples nobles, e incluso reyes y emperadores, por lo general, se designaba a un líder general antes de iniciar la campaña.</li> <li>5. La comunicación se realizaba mediante estandartes (que se utilizaban especialmente como puntos de reunión).</li> <li>6. En cuanto al equipamiento , la infantería solía ir armada con lanzas y ballestas y protegida por armaduras acolchadas.</li> <li>7. Los caballeros eran la élite de los ejércitos cruzados. Protegidos por una armadura de cadenas y de placas, y montando un caballo protegido de manera similar, podían cargar contra el enemigo en una formación muy cerrada con lanzas y romper las líneas enemigas, derribando a los oponentes con sus largas espadas.</li> </ol>
	
	

Nota: La captura de pantalla muestra el diseño del cuadro comparativo dentro de la página web, exaltando diferencias entre las culturas y ejércitos.

Conforme se avanza en el cuadro se logran identificar más sujetos los cuales fueron mencionados en el videojuego; como los turcos selyúcidas o el imperio bizantino. Aunque se rescatan importante y adecuadas representaciones como el asedio turco a las murallas de Manzikert o la precisión histórica y geográfica, también se critican ciertos aspectos de la campaña los cuales fueron omitidos por completo o fueron tergiversados como la captura de Romano IV Diógenes o el uso de regiones enteras de anatolia como ciudades. A su vez dentro de

la sesión se complementan aspectos que el videojuego mencionó de manera superficial; como por ejemplo el término sarraceno y lo que ello conlleva. Por tanto, esta primera campaña funge como un acercamiento inicial a confrontar las dos versiones de la historia que se presentan ante los estudiantes.

### Imagen 19: Segunda página de la segunda sesión, sección intermedia.

El videojuego nos muestra lo decisivo de la batalla en manzikert, sin embargo no demostro que es manzikert exactamente.

Manzikert fue una ciudad cuya importancia radicaba en su posición estratégica ubicada en la frontera imaginaria entre el mundo occidental (cristianismo) y el mundo oriental (musulmán). Dicha frontera nos la mencionan en el videojuego como la región de Anatolia. En el momento en el que cae manzikert signifioco una entrada para que los musulmanes se apoderaran de terreno occidental, amenazando "la supremacía cristiana".



En el mapa podemos ver como los imperios convivían en el momento de la batalla de manzikert.

1. En verde esta el califato fatimí
2. En amarillo el imperio turco selyucida
3. Las diferentes tonalidades de naranja muestran como el imperio bizantino fue retrocediendo a raíz de la batalla de manzikert (las tonalidades mas oscuras fueron los últimos momentos del imperio)
4. La "X" muestra la ubicación del campo de batalla.
5. Las flechas muestran como se expandió el imperio selyucida hacia Constantinopla la capital del imperio.







Nota: La captura de pantalla muestra el diseño de la página de la segunda sesión. Conforme se avanza en la campaña de videojuego se abordan diferentes temas como el avance de los turcos gracias a esta victoria.

Una vez delimitado el contexto histórico se transcurre a la primera cruzada. Esta nueva

página es netamente teórica, con ello me refiero a que no habrá refuerzo con el videojuego. Por tanto, para esta sección se tiene diseñada explorar las motivaciones no solamente religiosas sino también de índole económico y social que pudo haber detrás de las cruzadas. En esta nueva página partimos de los intereses religiosos con el discurso del papa Urbano II para posterior a ello comprender los intereses individuales de la población para el enlista a la cruzada.

Acompañado de dicha explicación se anexa una actividad en la cual deberán elegir un perfil y justificar según lo que han observado hasta ahora (la batalla de Manzikert y el discurso del papa Urbano II) porque dicho perfil se enlistara a la cruzada. El propósito de la misma es empatizar y comprender a mayor profundidad el contexto de un individuo de la época.

Una vez expuestas las razones se prosigue a entablar la ruta que se tomó durante la primera cruzada, se hace uso de un mapa y fotografías actuales con el propósito de vislumbrar los paisajes y el recorrido de los cruzados en su campaña, así como exponer los campos de batalla en los cuales se enfrentaban.

**Imagen 20:** Tercera página de la segunda sesión.



quedaron plasmadas los momentos del acontecimiento, así como la contraposición con imágenes actuales de la ciudadela, resaltando figuras claves como Godofredo de Bouillon. Aunque se da profundidad a la toma de Jerusalén también se exponen otras victorias como la conformación de los estados cruzados y la creación de nuevos títulos y defensores de tierra santa. Por último, se concluye con un mapa el cual muestra a Europa, Asia menor y una pequeña parte de África luego de las cruzadas y la conformación de los estados cruzados resaltando que la primera cruzada contra los sarracenos fue un éxito pues el objetivo principal que era Jerusalén cayó en manos cristianas. La actividad final que se les exige a los estudiantes es escribir una carta en la cual ellos ahora en conocimiento de la ruta de los cruzados, de los climas desérticos y de la difícil pelea que ocurrió para tomar Jerusalén, describen a su familia toda la aventura que tuvieron que pasar, los lugares que tuvieron que caminar y los sacrificios que tuvieron que hacer.

Ahora con Jerusalén en manos cristianas nos trasladamos a la tercera sesión la cual cambia de perspectiva pues de una visión europea de la primera cruzada ahora nos enfocamos en Saladino el gran sultán sarraceno. El propósito de esta sección es similar a la batalla de Manzikert y es contextualizar el por qué ocurrió la tercera cruzada y el comprender quien fue Saladino y por qué significó una amenaza para occidente y para el cristianismo. La sesión empieza retomando conceptos y sujetos claves de sesiones pasadas en este caso se retoma el califato Fatimí y la dinastía Ayubí (ambas mencionadas y diferenciadas en la primera sesión). Dicha sesión inicia exponiendo el declive del califato Fatimí por medio de un mapa, aclarando que su reducción se debía en gran parte a los problemas internos que poseía. Es en este declive del califato que el estudiante inicia una nueva campaña en AoE II. A lo largo de la sesión el estudiante jugará en los zapatos de Saladino e irá ascendiendo militar y políticamente. Históricamente un parteaguas en la vida militar y política de Saladino fue su incursión a Egipto

en 1169. A partir de dicho punto los estudiantes iniciarán la campaña de Saladino en su ascenso hacia el poder y la formación de una nueva dinastía. Para este primer acercamiento a Saladino en el videojuego se les pedirá a los estudiantes que anoten los datos relevantes que vean en campaña, para así en conjunto con la página comparar los datos reales de los ficticios dando como resultado la creación de una lista que permita esbozar el inicio de la nueva dinastía encabezada por Saladino.

**Imagen 21:** Tercera sesión, cuadro comparativo.



Nota: La captura de pantalla muestra la tabla comparativa de verdadero y falso. En ella se pone a prueba los elementos vistos en el videojuego con la historia oficial de Saladino.

Tras la comprobación de la versión histórica del videojuego, la cual no es inexacta, pero si obvia algunos aspectos de la vida de Saladino, nos trasladamos a la batalla decisiva que le daría Jerusalén en bandeja de plata. La batalla de los cuernos de Hattin es considerada una de las batallas emblemáticas de Saladino debido a su astucia militar y a que gracias a ella logró debilitar considerablemente las defensas de Jerusalén.

Como se mencionó en el capítulo anterior esta campaña es bastante exacta a pesar de la inspiración ficticia y una que otra cosa que omite el juego con tal de mantener el gameplay entretenido. Aun así, cuando se compara en la página web ambas versiones de la historia se rescata bastante de esta campaña nada más complementando con datos omitidos e imágenes en comparación con los escenarios puestos en el juego. Conociendo en lado de los vencedores, el campo de batalla y lo crítico que era esta batalla para ambos bandos se propone una actividad la cual es escuchar una canción, pero ahora desde la perspectiva de los cruzados vencidos. Ello para que los estudiantes dibujen un mural imaginando cómo fue la batalla desde el punto de vista cruzado, con el propósito de recopilar lo visto en el videojuego y lo re imaginen desde otro punto de vista ahora permeado por la historia oficial.

Una vez terminada la campaña de los cuernos de hattin y echa la actividad nos situaremos temporalmente en el año 1187, momento en el cual Saladino reconquista Jerusalén para el mundo musulman. La campaña “El asedio a Jerusalén” también fue analizada en cuanto a precisión histórica respecto a la historia oficial, demostrando que pese a unas pocas libertades narrativas la campaña de Saladino se presenta de manera sólida en cuanto a rigor histórico; por lo que en este apartado la página web se centra en complementar con ilustraciones históricas, mapas y fotografías la historia de Saladino y los acontecimientos en los cuales estuvo presente. A modo de cierre los estudiantes darán su opinión sobre la campaña de Saladino junto a los dibujos que se les pidió anteriormente.

**Imagen 22:** Tercera sesión, sección intermedia

ofreció generosos términos de rendición: podían tomar todas sus posesiones y abandonar la ciudad bajo la protección de una escolta militar ayubi. Las personas al interior de Jerusalén se negaron a entregar la ciudad bajo ningún término, por lo tanto Saladino empezaría el asedio.



Balián de Ibelín, un noble francés, que había *escapado con vida del campo de batalla de Hattin* busco a Saladino para solicitarle salir con su esposa e hijas de Jerusalén, Saladino acepto con la condiciones de que no demorara mas de un día y que no se alzara en armas contra el, una vez adentro Bailan no pudo ser ajeno a la situación y se decidió por encabezar la defensa de Jerusalén. Ante esta traición Saladino marcho a Jerusalén decidió a conquistarla por cualquier medio.

Conquistar Jerusalén de esta manera demostraba en el pueblo sarraceno que Saladino era la única persona que los podría unirlos para convivir en paz. Demostrando que no quería matar de manera despiada, pero que de ser necesario sacrificaría a quien fuese para obtener sus objetivos



Irónicamente Saladino utilizo el mismo punto débil de la muralla que utilizaron los cruzados hace mas de 80 años. Una vez derrumbada, la población de Jerusalén no pudo mantener a raya a los sarracenos. Cuando notaron su inevitable destino pidieron por piedad, aceptaban su rendición y daban la ciudad a Jerusalén.

Saladino acepto su rendición con la condición de que los pocos cruzados que estuvieran en Jerusalén serian tomados como prisioneros por los cuales se pagaría un rescate. Luego con negociaciones Saladino bajaría los precios de los rescates



Nota: La captura de pantalla muestra representaciones históricas de la conquista de Jerusalén por Saladino junto al mapa de los estados cruzados luego de Saladino.

Con el avance y la conquista sarracena contextualizados nos dirigimos ahora a la cuarta y última sesión dentro de la página web. El objetivo de la misma consiste en abordar, explicar y entender el detonante y las causas de que fallara la tercera cruzada. La sesión inicia con el recibimiento de las malas noticias desde tierra santa y la urgencia de formar una nueva cruzada e ir a reconquistarla. Aquí la página web introduce a los protagonistas de la tercera cruzada; Felipe II de Francia, Federico I Barbarroja y Ricardo I de Inglaterra o “corazón de león”. Para esta sesión se aborda la historia de cada personaje, iniciando por Barbarroja. Se inicia por él debido a su trágico destino y a su escasa participación durante esta cruzada.

### Imagen 23: Cuarta sesión.

## PROBLEMAS DESDE EL VAMOS

Barba Roja fue el primero en Salir a responder el llamado de auxilio del papa. Partido desde el Sacro imperio Romano Germánico hacia Jerusalén. Se dice que debido a la magnitud de su ejercito no fue posible ir por mar por lo que fue por tierra.

Cuando llego a la región de Anatolia logro algunas victorias contras los sarracenos, sin embargo, Federico jamás se llegaría a encontrar con Saladino.



Camino a su encuentro Barba roja cruzaría el rio Göksu ubicado actualmente en Turquía, sin embargo, no sabe exactamente por que caería de su caballo y moriría ahogado en el rio.



La muerte del emperador fue un duro golpe para la moral de su ejercito y para los nobles y duques que lo seguían. Varios desertaron de esta cruzada a raíz de ellos. Su hijo enterraría la mayor parte de su padre en el principado cruzado de Antioquia



**La tercera cruzada de 1189-1192**



**Légende:**

- Cristiano de Occidente
- Cristianos ortodoxos de Oriente
- Estados cruzados
- Reino Armenio de Cecilia
- Mundo musulman
- La "Yihad" de Saladino, enfrentamientos con los cruzados
- Expedición de Federico I Barbaroja
- Expedición de Ricardo I Corazon de Leon
- Expedición de Felipe II
- ✶ Victorias cruzadas
- ✶ Victorias sarracenas
- Ciudades
- ☠ Muerte de Federico I Barba roja

Nota: La captura de pantalla muestra un mapa con los recorridos de cada personaje; además de la breve historia de Barbarroja en esta cruzada.

Posterior a la introducción y salida de Barbarroja los estudiantes jugarán la campaña denominada “El león y el demonio” de las campanadas usadas en esta propuesta didáctica es la que se toma mayor creatividad narrativa y si comete errores considerables a la hora de construir una narrativa histórica. Pues como se explica y compara en la página web Saladino de hecho si perdió acre contra Ricardo Corazón de León y Felipe II, el videojuego muestra a Saladino como vencedor; otro error cometido adrede es mostrar a Jerusalén como enemiga, cuando si recordamos bien aún debería permanecer bajo control de Saladino; sin embargo, como el asedio de Acre había sido comenzado por el Rey Guy de Jerusalén (actuando como una especie de

“cruzado en el exilio”), simplemente están presentes como otro enemigo más); y claro también otra libertad narrativa considerable fue la construcción de una “maravilla” para que así Saladino lograra ganar.

### Imagen 24: Cuarta sesión, sección intermedia

problemas menores en el viaje, sin embargo lograron llegar con sus respectivos ejércitos al condado de Trípoli, desde allí se prepararían para arremeter contra los puertos de Acre por lo que Saladino tendrá que defender la ciudad desde Agua y tierra. Recrearemos este escenario histórico con el videojuego para ellos seguiremos las instrucciones en la imagen.





---

## EL LEON Y EL DEMONIO

Lo que acabas de jugar es una representación de la batalla por la ciudad de Acre ocurrida en 1091 entre Saladino y Felipe II de Francia y Ricardo I Corazón de León. Esta es una batalla emblemática ya que al contrario como lo representa el videojuego *Saladino si perdió* esta batalla y se vio obligado a retroceder.





Al perder la ciudad costera de Acre los cruzados obtuvieron una entrada de suministros y tropas, sin embargo, luego de su victoria Felipe II abandonaría la cruzada dejando a Ricardo I solo contra Saladino ello debido a que su posición como Rey estaba en peligro de que la usurparan.

Nota: La captura de pantalla muestra imágenes representativas históricas las cuales ponen entre dicho la versión histórica del videojuego.

Ahora sin Acre Saladino se vería forzado a retroceder hacia Arsuf donde perdería nuevamente y se vería acorralado en Jerusalén. Pero tras la batalla de Acre Felipe II desertó de la cruzada con excusas del papa debido a problemas de sucesión de la corona en su linaje. Por este

motivo Felipe II tampoco tendría presencia en esta campaña de Saladino limitando las interacciones entre Saladino y Ricardo I. Todos estos “errores” tienen su justificación en el desenlace de esta cruzada; los desarrolladores redujeron la batalla de Acre entre Saladino y Ricardo I pues serían ellos los dos últimos en pie; en segundo lugar, Saladino gana en la campaña debido a que Ricardo I no logra reconquistar Jerusalén por lo que tierra santa continúa en manos sarracenas, precisamente en manos de Saladino. Aun así, se llega a un acuerdo diplomático entre ambas partes en el cual el peregrinaje está permitido siempre y cuando Jerusalén siga en manos musulmanas. Claramente un final diplomático en un juego de guerra estratégica no tiene cabida, y recién jugada la campaña de Jerusalén sería repetitivo (desde el punto de vista de un videojuego comercial) usar nuevamente el mismo escenario, es por ello las múltiples libertades que se tomaron los desarrolladores con esta campaña. Toda esta información se encuentra presente en la página web y usada precisamente para entablar un diálogo entre ambas versiones de la historia para que así el estudiante logre dilucidar los hechos reales. La propuesta didáctica termina con una pregunta en la cual se le pide al estudiante que dibuje un cómic en el cual imagine ¿Que se habrían dicho Ricardo I y Saladino llegado el caso en el que se hubieran conocido? pues como lo menciona el juego y es corroborado por las varias ofrendas que se dieron entre ambos Saladino y Ricardo I se respetaban el uno al otro tanto por sus logros militares como por sus actitudes diplomáticas.

Aunque la propuesta didáctica termina aquí píxeles y pergaminos aún tiene dos pestañas que pueden ser de interés. La pestaña “Acerca de” comenta brevemente de qué trata el videojuego y el reconocimiento que ha adquirido gracias a su precisión histórica; a parte de ello se encuentran trabajos relacionados con esta propuesta didáctica, lo que puede ayudar a docentes a expandir y reimaginar nuevas formas de exponer y enseñar historia.

**Imagen 25:** Pestaña “Acerca de” sección final.



Nota: La captura de pantalla muestra los diferentes trabajos que también han abordado la saga AoE desde un enfoque educativo u histórico

La siguiente pestaña que no se explora dentro de la propuesta didáctica es la bibliografía en esta sección se recopilaron los documentos que hicieron parte para la creación de la página web y además de algunos adicionales como bibliografía complementaria el objetivo de esta sección es que las personas interesadas o con algunos vacíos se acerquen a ella y puedan consultar lo que necesiten.

**Imagen 26:** Pestaña Bibliografía

# Bibliografía.

En esta página encontraras las fuentes que fueron recopiladas para la creación de "Pixels y pergaminos". Además de ello encontraras bibliografía complementaria en tal caso de que desees seguir indagando en el tema de las cruzadas.








Saladin's Conquest of Jerusalem (1187 CE)



Saladin (l. 1137-1193 CE), the Sultan of Egypt and Syria, who united the core of the Islamic Empire under his domain prepared to strike back. He utterly vanquished the Crusader field army at the Battle of Hattin, in 1187 CE, and took Jerusalem later that year.



Primera Cruzada

La Primera Cruzada (1095-1102) fue una campaña militar de fuerzas de Europa occidental para recuperar la ciudad de Jerusalén y Tierra Santa del control musulmán...



Saladino



Saladino, el sultán que conquistó Jerusalén durante las cruzadas

Nota: La captura de pantalla muestra la primera página de la bibliografía, el acceso a ella es totalmente opcional.

El diseño de pixels y pergaminos está planeado para que sea una página autónoma en la cual los estudiantes puedan progresar según su ritmo, es por lo mismo que se le pide a cada uno una actividad individual en la cual demuestren que están comprendiendo el tema, pero sobre todo que están avanzando en el. También su diseño y ejecución permite relacionar las diferentes versiones que tenemos de un mismo hecho y construir conocimiento en común, A su vez amplía el panorama demostrando que actualmente hay varias fuentes de información las cuales se pueden acercar de una manera más amena y familiar a los jóvenes actuales, sin embargo, el proyecto apunta no solo a quedarnos con estas nuevas fuentes de información, sino por el

contrario, cuestionarlas y ponerlas a prueba.

### **Conclusiones**

Los videojuegos han emergido como documentos históricos valiosos en el contexto de la investigación académica contemporánea. A lo largo del documento, se argumenta que los videojuegos no solo son productos de entretenimiento, sino que también reflejan y encapsulan aspectos culturales, tecnológicos y sociales de las sociedades que los crean y consumen. Esta perspectiva se fundamenta en dos ejes principales: los videojuegos como rasgo característico de la juventud y como mensajes que transmiten elementos culturales complejos.

La industria de los videojuegos ha crecido de manera exponencial, convirtiéndose en una de las más exitosas a nivel global, comparable en términos de ingresos a Hollywood. Este crecimiento no solo se traduce en avances tecnológicos, sino que también refleja cambios en las prácticas lúdicas y en la forma en que las personas interactúan con la tecnología y entre ellos mismos. Los videojuegos, al ser productos de su tiempo, ofrecen una ventana a las tendencias tecnológicas, sociales y a las innovaciones que han marcado la evolución de la sociedad contemporánea. Además, se han desarrollado nuevas formas de manifestar esta nueva afición, los museos dedicados a su conservación, convenciones y torneos a nivel mundial subrayan su importancia como objetos de estudio característicos en la cultural juvenil.

En segundo lugar, los videojuegos son portadores de mensajes que contienen elementos culturales significativos. A través de sus narrativas, personajes y temáticas, los videojuegos abordan cuestiones sociales, ideológicas y emocionales que resuenan con las experiencias de las sociedades que los producen. Por ejemplo, los videojuegos pueden reflejar miedos colectivos, estereotipos culturales y valores predominantes, así como ofrecer conocimientos didácticos. Esta capacidad de los videojuegos para comunicar y representar culturas, momentos y espacios los

convierte en fuentes ricas para la investigación y didáctica histórica. Al analizar los mensajes contenidos en los videojuegos, los docentes pueden obtener una comprensión más profunda de las dinámicas sociales y culturales de su tiempo.

En este sentido, los videojuegos son reconocidos como fuentes que pueden contribuir a la reconstrucción de panoramas más amplios, permitiendo a los historiadores y docentes explorar problemáticas que no podrían ser abordadas desde enfoques más tradicionales. La inclusión de los videojuegos en el ámbito de la investigación histórica representa un cambio de paradigma que desafía las nociones convencionales sobre qué constituye una fuente válida. Traspasando la etiqueta de herramientas de entretenimiento, para ahora influir en la cultura y en la forma en que las personas comprenden la historia. Las narrativas que se presentan en estos juegos pueden moldear las ideas predominantes sobre el pasado, lo que resalta la responsabilidad de los docentes para exponer y validar representaciones históricas verídicas.

De igual forma dicho reconocimiento e interés se manifiesta en la creciente atención hacia los videojuegos en la investigación histórica, pues es un reflejo de la evolución de la disciplina misma. A medida que la historia se aleja de pretensiones de objetividad y científicidad, se abre a una gama más amplia de posibilidades interpretativas. Los videojuegos, junto con otras formas de cultura popular, son reconocidos como documentos que pueden ofrecer perspectivas valiosas sobre el pasado, enriqueciendo así el campo de estudio histórico. Esta apertura hacia fuentes no convencionales no solo amplía el horizonte de la investigación histórica, sino que también invita a los docentes y estudiantes a reconsiderar las formas en que se construye y se narra la historia. Los videojuegos han emergido como un medio significativo para narrar y representar eventos históricos. A menudo, estos juegos utilizan elementos del pasado para crear mundos, personajes y tramas que no solo entretienen, sino que también ofrecen una

interpretación de la historia. Sin embargo, se observa que muchas de estas representaciones son simplificadas o incluso erróneas, lo que puede llevar a malentendidos sobre la realidad histórica. Riesgos que deben ser afrontados y tratados prudentemente cuando se traigan estas herramientas a contextos educativos, permitiendo a los jugadores experimentar y comprender las dinámicas sociales, económicas y políticas de diversos periodos históricos. En este caso, Age Of Empires II no permite simular la vida en un feudo o la influencia de la Iglesia sobre Europa, factores que pueden ayudar a los estudiantes a visualizar y entender las estructuras medievales.

La toma de decisiones dentro de la experiencia refleja las complejidades de la historia, como las alianzas políticas o la gestión de recursos en un sistema feudal. Esto puede fomentar un aprendizaje más activo y comprometido, donde los estudiantes no solo consumen información, sino que también la aplican y experimentan sus consecuencias, por tanto, propone un enfoque multifactorial para entender el desarrollo de las cruzadas. Los videojuegos pueden integrar múltiples aspectos de la historia, como la economía, la cultura y la religión, permitiendo a los estudiantes explorar cómo estos factores interactúan en la formación de sociedades, ello desarrollar una comprensión más holística de la historia fomentando el pensamiento crítico al presentar narrativas históricas que los estudiantes deben analizar y cuestionar. Esto se alinea con un enfoque histórico más complejo en el cual no acepta explicaciones simplistas, sino de explorar la complejidad de los eventos históricos y sus múltiples causas.

A pesar de las inexactitudes, algunos videojuegos tienen la intención de reflejar el pasado de manera más precisa. Esto incluye el uso de fechas, personajes y eventos históricos reales. Algunos desarrolladores se esfuerzan por eliminar estereotipos negativos y proporcionar información detallada sobre aspectos como la tecnología, las estrategias militares y las estructuras sociales de la época, lo que contribuye a una comprensión más matizada de la historia

medieval. Age of Empires II es uno de esos pocos videojuegos que logran alcanzar un alto grado de exactitud histórica con una experiencia lúdica que permite demostrar una nueva forma de entender las cruzadas. La visión común de la Edad Media como un periodo de barbarie y oscuridad es errónea. Las sociedades medievales eran más complejas y sofisticadas de lo que a menudo se representa. Se discuten los avances tecnológicos y las interacciones culturales que desmienten la idea de un mundo aislado y primitivo. Lo que promueve no solo un enfoque histórico distanciado del relato europeo, sino que coloca al mundo musulmán como protagonista, permitiendo contar su versión de los hechos. Esto sugiere que Age of Empires II puede jugar un papel importante en la reconfiguración de estas percepciones históricas. Demostrando la importancia de diferentes narrativas y perspectivas dentro de las diversas fuentes históricas. Al incluir diversas voces y experiencias, se puede enriquecer la representación histórica y ofrecer una visión más completa de las cruzadas.

La propuesta aquí creada pretende igualmente entablar no solo un dialogo narrativo entre diferentes fuentes históricas sino también un dialogo generacional en el cual tanto docentes como estudiantes se atrevan a imaginar nuevas formas aun no explotadas de enseñar y aprender historia. Sin embargo, la introducción de estas nuevas tecnologías y herramientas no deben pretender remplazar, opacar o trasladar las herramientas que desde un inicio ya han estado presentes en el proceso educativo de los jóvenes. Con ello me refiero a que los videojuegos o cualquier otra herramienta digital no debe entrar en conflicto con herramientas como mapas, libros de textos, periódicos, recuadros históricos, etc. La introducción de estas nuevas herramientas debe cumplir el fin de complementar y acoplarse a muchos métodos y herramientas de enseñanza, pues al fin y al cabo una de las características naturales de dichas herramientas su flexibilidad y capacidad para introducirse en múltiples procesos educativos.

Aun así, la implementación de esta TIC conlleva ciertas limitantes. Las principales e ineludibles son las físicas, las cuales bien se pueden manifestar de varias maneras, como la falta de infraestructura, componentes obsoletos o difícil acceso a las tecnologías; de allí en adelante puede surgir cualquier tipo de inconveniente como desagrado frente a la herramienta o no llegar a entenderla completamente, lo que generaría sentimientos completamente opuestos a los que se quiere. De todas formas, las posibilidades que ofrecen no tienen punto de comparación con sus limitantes. Es un campo relativamente nuevo el abordar discursos históricos desde videojuegos comerciales por lo que es un área en constante cambio y estudio, permitiendo día tras día ir mejorando y aportando nuevas maneras de crear narrativas históricas.

## Bibliografía

- Arteaga, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el desarrollo educativo*. 8(16), 267-288.
- Becerra, I., & Escobar, C. (2016). USO DIDÁCTICO DEL VIDEOJUEGO EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES: UN ESTADO DEL ARTE. *Paideia*. 58, 53-70.
- Camoy, I. (2019). *UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA EDAD MEDIA*. Valencia: Universidad Católica de Valencia.
- Carballo, A. (2021). *Aplicación de una estrategia didáctica basada en el uso de un videojuego como recurso educativo en la enseñanza de la Historia*. Sucre: Universidad de Cartagena.
- Corral, R. (2001). EL CONCEPTO DE ZONA DE DESARROLLO PROXIMO: UNA INTERPRETACIÓN. *REVISTA CUBANA DE PSICOLOGÍA*, 72-76.
- Cortazar, J., & Muñoz, A. (2014). Manual de Historia Medieval. En J. Cortazar, & A. Muñoz, *Manual de Historia Medieval* (págs. 217-234). Madrid: Alianza Editorial.
- Cortes, A. (2018). EL USO DE VIDEOJUEGOS EN EL AULA UNIVERSITARIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA MEDIEVAL: UNA PROPUESTA DE TRABAJO. *Ediciones universidad de Valladolid*. 29, 287-294.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. California: McGraw-Hill.
- Cruzado, M. (2019). *Uso didáctico y potencialidad de la saga Age of Empires en las aulas de secundaria*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Díaz, M., Interian, C., & León, F. (2021). El impacto de los videojuegos en el área socio-académica de los alumnos de nivel medio superior: Caso Cobacam, Plantel 09 Champotón. *Conciencia Tecnología*. (61).

- El Espectador. (21 de Diciembre de 2023). *El Espectador*. Obtenido de El Espectador:  
<https://www.elespectador.com/entretenimiento/cine-y-tv/estas-son-las-peliculas-mas-taquilleras-del-2023-y-cuanto-dinero-recaudaron/>
- El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. (2020).  
*Revista Científica de Educomunicación*. 65(2020-4), 91-99.
- Farrujia, A. (2020). *VIDEOJUEGOS Y DIDÁCTICA DE LA HISTORIA PROPUESTAS PARA LA MATERIA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA EN EL CURRÍCULO DE 2º ESO DE CANARIAS*. San Cristobal de La Laguna : Universidad de la Laguna.
- Gallardo, A., & Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. . *Revista Educativa Hekademos*. 24, 41-51.
- Gil, A. (12 de noviembre de 2020). *El Orden Mundial*. Obtenido de El Orden Mundial:  
<https://elordenmundial.com/mapas-y-graficos/evolucion-mercado-videojuegos/>
- Gonzalez, A. (2013). *EL APRENDIZAJE SOBRE LA EDAD MEDIA A TRAVÉS DE VIDEOJUEGOS*. Navarra: Upna.
- Hernández, L., Sánchez, P., Toledo, M., Reyes, U., & Reyes, D. (2014). Los videojuegos:.  
*Revista Mexicana de Pediatría*. 81(2), 74-78.
- Kinder, M. (1991). *Playing With Power: Movies, Television, and Video Games from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles, de* . California: University of California Press.
- La Republica. (17 de abril de 2022). *La Republica*. Obtenido de La Republica:  
<https://www.larepublica.co/ocio/conozca-las-consolas-de-videojuegos-mas-vendidas-de-la-historia-3344045>
- La Republica. (12 de febrero de 2023). *La Republica*. Obtenido de La Republica:  
<https://www.larepublica.co/ocio/cuanto-valio-producir-the-last-of-us-3543143>

- Landeira, S. (1998). *Landeira, Susana El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*. Buenos Aires.
- Lanz, P., Ocampo, D., & González, A. (2013). USO DE VIDEOJUEGOS, AGRESIÓN, SINTOMATOLOGÍA DEPRESIVA Y VIOLENCIA. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*. 4(2), 167-180.
- Lotus, E. (1983). *Mind At Play; Magazine Mind at Play: The Psychology of Video Games, 1983*. New York: Basic Books Inc.
- Mark, W., & Perron, B. (2004). *The Video Game Theory Reader*. New York: New York.
- Maureen, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educacion*. 25(2), 113-124.
- Mayans, A. C. (2020). *Valiant Hearts: El videojuego como propuesta didáctica para la Primera Guerra Mundial*. Valencia: Universidad Católica de Valencia.
- Moll, L. (2014). La Zona De Desarrollo Proxima de Vygotsiki: Una reconstrucción de sus implicaciones. *Aprendizaje Visor*, 247-244.
- Montes, A., Ochoa, S., Padilla, D., & Bonilla, M. (2018). Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales. *Educacion y Educadores*. 21(3), 388-408.
- Mora, A. (2019). *La Edad Media a través de los videojuegos: Rigor histórico y aplicaciones*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Moreira, M., & Gonzalez, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*. 33, 15-38.
- National Geographic Historia. (9 de abril de 2024). *National Geographic*. Obtenido de National Geographic: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/edad-oro-islam\\_17363](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/edad-oro-islam_17363)

- Núñez, E., Gómez, Y., & Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*. 23(2), 1-18.
- Ortega, K., & Quintriqueo, M. (2020). Educación superior en contexto mapuche: El caso de La Araucanía, Chile. *Revista Electrónica Educare*, 1-19.
- Ortiz, P., F. M., Llano, H., Jhoanna, M., & . Bocanegra, J. (2017). EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: UNA REVISIÓN DEL ESTADO DEL ARTE. *Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo*. 17(2), 36-46.
- Palacios, R., & López, J. (2015). El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales. *CLIO*. 41, 1-44.
- Palladino, C., & Maggio, M. (2020). *Las prácticas de la enseñanza que incluyen videojuegos en la escuela primaria. Creaciones didácticas en la articulación entre la lúdica y las tecnologías de la información y la comunicación*. Buenos Aires.: FILO:UBA.
- Peiron, M. (S.f.). Influencias árabes en las ciencias y literaturas europeas. *Centro Virtual Cervantes*, 27-44.
- Ramírez, C. G. (2020). Videojuego caimán: conocimiento de la morfología, uso y significado de la cerámica de los ancestros del Tolima. *Revista EIA*, 17(34), 2-15.
- Reventos, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*. 8(1), 1-15.
- Runciman, S. (1954). *Historia De Las Cruzadas II. El Reino De Jerusalén 1100-1187*. Reino Unido: Cambridge University Press.
- Sanchez, F. (2020). HISTORIAS DE AGE OF EMPIRES II (1999-2016) UN MODO DE DAR A CONOCER LA EDAD MEDIA. *METAKINEMA*. 24, 67-76.

Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*. 34, 183-189.

Semana. (28 de octubre de 2021). *Semana*. Obtenido de Semana:

<https://www.semana.com/economia/capsulas/articulo/casi-la-mitad-de-la-poblacion-colombiana-juega-en-consolas-pc-o-dispositivos-moviles/202112/>

Stanton, R. (9 de marzo de 2022). *PC GAMER*. Obtenido de PC GAMER:

[https://www.pcgamer.com/steam-had-69-million-daily-users-in-2021/?utm\\_source=twitter.com&utm\\_campaign=socialflow&utm\\_medium=social#nnn](https://www.pcgamer.com/steam-had-69-million-daily-users-in-2021/?utm_source=twitter.com&utm_campaign=socialflow&utm_medium=social#nnn)

Stevenson, & Joseph. (1962). De Expugatione Terrae Sanctae per Saladinum. En Stevenson, & Joseph, *The Crusades: A Documentary History*. Milwaukee: Marquette University Press. Obtenido de Fordham University.

Torres, H. (30 de agosto de 2019). *el Colombiano*. Obtenido de el Colombiano:

<https://www.elcolombiano.com/tecnologia/gamers-colombianos-segun-cifras-google-y-dane-BE11519679>

Trujillo, J. (12 de agosto de 2023). *La Republica*. Obtenido de La Republica:

<https://www.larepublica.co/especiales/colombia-gamer/colombia-es-el-cuarto-mercado-mas-grande-de-videojuegos-entre-paises-de-la-region-3678035>

Valderrama, J. (2011). *Videojuegos y Educacion explorando aprendizajes entre adolescentes*. Guadalajara: ITESO.

Vega, L. (3 de octubre de 2020). *La Republica*. Obtenido de La Republica:

<https://www.larepublica.co/internet-economy/desde-el-inicio-de-la-pandemia-el-numero-de-jugadores-virtuales-en-colombia-incremento-16-3068818>

- Vicent, N., & Platas, M. (2018). ¡Juguemos en el Antiguo Egipto! Flipped classroom a través del videojuego Assassin's Creed: Origins. *CLIO*. 44, 41-53.
- Villanueva, S., Salas, K., & Arias, W. (2022). Inteligencia no verbal en adolescentes y jóvenes que juegan videojuegos. *Educacion y Sociedad*. 3(5), 37-47.
- Zardoya, Ó. (2020). *Enseñar la Ciudad Medieval con el videojuego Age of Empires II*. Navarra: Universidad Publica de Navarra.




### Anexos




Anexo 1: Campañas que también se podrían relacionar con las cruzadas.



Camapañas:	Nombre	Año	Objetivos
Manzikert.	Manzikert	1071	Reconquista el centro urbano de Galicia y pixidio y recibirás el debido tributo.  Captura los centros urbanos de ciudades bizantinas y recibirás el debido tributo.  Derrota al ejército bizantino
Saladino	Un caballero de arabia	1134	Vence a los francos al oeste del Cairo
Saladino	Señor de Arabia	1149	Derrota a los piratas e invasores de Reinaldo.  No permitas que venzan a tus aliados de Akaba y Medina
Saladino	Los cuernos de Hattin	1187	Consigue el trozo de la vera cruz y devuélvela a los cuernos de Hattin.
Saladino	El asedio de	1187	No permitas que destruyan

	Jerusalén		ningún monasterio ni tampoco el templo de la roca
Saladino	Yihad	1187-1149	Vence 2 cualquiera de las 3 ciudades de los cruzados: Libertades, Tiro o Ascalon
Saladino	El león y el demonio	1192	Construye una maravilla y defiéndela
Federico Barbarroja	La Marcha de Barbarroja	1190	Deben sobrevivir al menos 10 unidades de tus tropas para alcanzar el campamento de los Hospitalarios.
Federico Barbarroja	El emperador durmiente	1190	No destruyas la cúpula de la roca Lleva el cuerpo de Barbarroja conservado en un barril a la cúpula de la roca en Jerusalén

## Anexo 2: Representación de los mapas

Nombre de Campaña	Mapa
Manzikert	 <p>Microsoft</p> <p>Representación del paso de los selyucidas (rosa) por Asia Menor, a la derecha (norte y en azul) los bizantinos. A la izquierda (sur y en color chicle) los sarracenos. En medio (Color verde, amarillo y rojo) las regiones de Anatolia.</p>
Un caballo de arabia	 <p>Representación del paso de Saladino (verde) por El Cairo hacia Egipto (rojo) para eliminar la presencia de los cruzados francos (azul y chicle) de oriente.</p>
Señor de Arabia	 <p>Representación del paso de Saladino (verde) por la península del Sinaí, para defender Medina (naranja) y Akaba (amarillo) de</p>

	Reinaldo y sus tropas. Geográficamente ambas ciudades estas bien posicionadas, aunque en una representación en miniatura
Los cuernos de Hattin	<p>Representación de la batalla en los cuernos de Hattin. Saladino (verde) se enfrenta a los cruzados de Jerusalén (azul), los hospitalarios (naranja), los templarios (amarillos) y los ingleses (rojo) al oriente (derecha) se encuentra el lago Tiberiades y al sur (abajo) Jerusalén.</p>  <p>The map shows the Battle of Hattin. Saladino's forces (green) are positioned in a line, facing the Crusader forces (blue, orange, yellow, and red). The Sea of Tiberias is to the east, and Jerusalem is to the south. Various icons representing different units and resources are visible around the map.</p>
El asedio de Jerusalén	<p>Representación de la toma de Jerusalén (azul) por parte de Saladino (verde). Aunque no es obligatorio si es recomendado derrotar primero a los hospitalarios (naranja) y a los templarios (amarillo). En este escenario no hay muchas tropas enemigas debido precisamente a que la mayoría de las defensas de Jerusalén fueron derrotadas en Hattin.</p>  <p>The map shows the Siege of Jerusalem. Jerusalem (blue) is surrounded by Saladino's forces (green). The Crusader forces (orange and yellow) are positioned around the city. The map includes various icons and a small inset showing a close-up of the city's defenses.</p>
Yihad	<p>Representación del paso de Saladino (verde) por las costas del mar mediterráneo, para conquistar Ascalon (naranja), Tiro (amarillo), el condado de Tripoli (chicle) y Tiberiades. Las</p>  <p>The map shows the Yihad campaign. Saladino's forces (green) are moving along the Mediterranean coast, targeting Ascalon (orange), Tyre (yellow), Tripoli (purple), and Tiberiades. The map includes various icons and a small inset showing a close-up of the campaign progress.</p>

	ubicaciones, a pesar de estar mas juntas debido al pequeño tamaño, concuerdan con las reales, al oriente (derecha) se puede observar el lago Tiberiades
El león y el demonio	<p>Representación de la defensa de Acre por parte de Saladino (verde) ante los francos (azules), templarios (amarillos), genoveses (chicle) y Ricardo corazón de león. Es una adecuada cartografía de no ser porque en el videojuego a Acre la llaman Jerusalén.</p> 
La Marcha de Barbarroja	<p>Representación del paso de Barbarroja (rojo) y sus aliados; los hospitalarios (naranja) y bizantinos (chicle) entre sarracenos (verdes) y selyucidas (amarillos) por Anatolia.</p> 
El emperador durmiente	<p>Representación del Ejército de Barbarroja (rojo) en el camino para enterrar a su rey en Jerusalén (azul). Para ello deben vencer a Saladino (verde) y a travesar Damasco (amarillo). Este escenario es uno de los más imaginativos y creativos ya que nada a excepción de la marcha del ejército de Barbarroja ocurrió en realidad.</p>

