

LA ENSEÑANZA DE LA II GUERRA MUNDIAL A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS *CALL OF DUTY*, *BATTLEFIELD V* Y *COMPANY OF HEROES*

TEACHING THE II WAR WORLD THROUGH VIDEOGAMES *CALL OF DUTY*,
BATTLEFIELD V AND *COMPANY OF HEROES*

Víctor Manuel Illán Máiquez

Universidad de Murcia

victormanuel.illan@um.es

Fecha de recepción: 14/10/2019

Fecha de aprobación: 24/10/2019

Resumen

Los videojuegos como recurso didáctico son algo muy utilizado en la actualidad. Cada vez más docentes hacen uso de estos en sus clases de Geografía e Historia buscando precisamente nuevos métodos de aprendizaje activo. Sin embargo, la sociedad actual rechaza este tipo de instrumento al considerarlos poco efectivos o incluso dañinos para las mentes en desarrollo de los alumnos. Ante esto, diversos investigadores han demostrado que los efectos malignos que se les atribuyen a los videojuegos, como el sexismo, la violencia o la adicción, no son más que meros bulos creados por aquellos contrarios a estos. Por tanto, pretendemos demostrar con esta investigación que los videojuegos

son una herramienta idónea para motivar al alumnado en el aprendizaje de las ciencias sociales además de que pueden ser útiles como recurso audiovisual, a parte del cine o la fotografía, acogidos de manera muy positiva por los docentes, a diferencia de los videojuegos.

Por otro lado, debemos de tener muy en cuenta el tipo de alumnado con el que los vayamos a utilizar, ya que pueden darnos resultados muy diferentes como consecuencia de los gustos de los alumnos, su afinidad con los videojuegos, o su manera de estudiar y afrontar las clases.

e-tramas 4 – Noviembre 2019 – pp. 1-34

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)
Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata
Universidad de Murcia

Palabras clave

Videojuegos, II Guerra Mundial, Innovación, Recursos Didácticos, Enseñanza.

Abstract

Video games as a teaching resource are something widely used today. More and more teachers make use of these in their Geography and History classes looking for precisely new methods of active learning. However, today's society rejects this type of instrument because they consider them ineffective or even harmful to students' developing minds.

Given this, several researchers have shown that the evil effects attributed to video games, such as sexism, violence or addiction, are nothing more than mere hoaxes created by those opposed to

them. Therefore, we intend to demonstrate with this research that video games are an ideal tool to motivate students in the learning of social sciences, in addition to being useful as an audiovisual resource, apart from cinema or photography, welcomed in a very positive way by Teachers, unlike video games.

On the other hand, we must take into account the type of students with whom we will use them, since they can give us very different results as a result of the students' tastes, their affinity with video games, or their way of studying and Face the classes.

Keywords

Videogames, World War II, Innovation, Didactic Resources, Teaching.

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son un producto de nuestro tiempo y como tal deben de servir a la sociedad que los crea. Fundamentados en el principio de entretener más que en el de enseñar, somos los docentes los que debemos darles un uso distinto al que originariamente les fue dado. Es por eso que en las siguientes líneas escribiremos sobre los resultados obtenidos de la implementación de una unidad formativa de innovación llevada a cabo con dos grupos de 1º de Bachillerato, de características muy diferentes, en la asignatura Historia del Mundo Contemporáneo, donde se introdujeron los videojuegos como elemento de innovación docente. Para sustentar nuestra idea, se han justificado muy bien sus pros y contras mediante diferentes investigadores científicas.

METODOLOGÍA Y OBJETIVOS

El objetivo que tratamos de alcanzar con este trabajo es demostrar que la introducción del videojuego en el aula permite convertir las clases tradicionales, que por lo general suelen aburrir a los alumnos, en clases entretenidas y motivadoras. Buscamos mostrar las virtudes de este método didáctico, donde lo combinamos con el tradicional de enseñanza de clase magistral y el aprendizaje por indagación mediante el uso de videojuegos.

A su vez, reflejamos los defectos y/o limitaciones que este método posee, apoyándonos en diferentes investigadores que estudian los videojuegos y sus efectos en la enseñanza. Además, mediante el uso de encuestas averiguaremos la valoración que hacen los alumnos, en un primer momento divididos por sexos, y después por grupos, sobre el uso de los videojuegos como recurso didáctico. Y, en un segundo plano, se comprobará si siguen existiendo los estereotipos sociales que se asocian al mundo del videojuego en la actualidad (“son cosas de chicos”, “vuelven violenta, solitaria y sexista a los jóvenes”...).

ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS

¿Los videojuegos tienen alguna relación con el currículo? ¿Existen videojuegos aptos para ser utilizados con nuestro tema o en cualquier otro? ¿Son aptos para todos los alumnos? ¿A todos los estudiantes les gustan los videojuegos? ¿Generan violencia, aislamiento o adicción? Estas son algunas preguntas que debemos plantearnos antes de introducir este nuevo recurso en el aula.

La experiencia personal me dice que debes de conocer a tu alumnado antes de poder plantear este tipo metodologías innovadoras, ya que muchos de ellos rechazarán los videojuegos por el simple hecho de serlo, ocurriendo lo mismo con los profesores. Como nos dicen Jiménez-Palacios & Cuenca (2015): “el personal docente es un poco reacio al uso de videojuegos que no están considerados educativos porque son vistos desde la perspectiva lúdica y de entretenimiento” (p. 10), y Gros (2009) nos comenta que “nuestra cultura establece una diferenciación muy grande entre lo lúdico y el aprendizaje como algo serio y formal” (p. 4). Esto, unido a que muchos profesores no utilizan ningún recurso de innovación, hace que Jiménez-Palacios & Cuenca (2015) se planteen lo siguiente:

“Muchos de los docentes continúan usando un método tradicional de enseñanza en el que el protagonismo lo tiene el propio docente dejando al alumnado como mero receptor pasivo en el aprendizaje, provocando la desmotivación y el rechazo de asignaturas poco prácticas, a simple vista, como la Historia en las que prima la teoría y en las que poco o nada innovan para cambiarlo” (p. 3).

Aquí nos hablan de la falta de motivación que los alumnos sufren a diario, sobre todo con asignaturas como la nuestra, donde el temario puede volverse enorme y muy tedioso si no se plantea con los métodos adecuados. Es por eso que “los videojuegos permiten aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias” (Etxebarria, 1998, p. 177). Continúa diciendo que “la utilización de esta nueva tecnología produce mejoras en el rendimiento, la reeducación o la recuperación de algunas destrezas o habilidades de tipo físico o psicológico” (Etxebarria, 1998, p. 177). Además, para Gros (2017), “el uso del videojuego en el aula es una plataforma que combina la ludificación y la dinamización del proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 422).

A pesar de esto, nos encontramos con ciertas dificultades que nos obligan a preguntarnos: ¿Cómo introducimos este recurso de innovación en el aula? Este es uno de los problemas con el que tenemos que luchar, ya que “los videojuegos no responden a contenidos curriculares, por lo que el educador debe elegir los juegos, y para ellos debe conocerlos en función de los objetivos” (Etxebarria, 2012, p. 30), algo que muchos profesores no están dispuestos a realizar, jueguen o no con videojuegos, ya que supone un esfuerzo extra en su trabajo diario. “El profesor debe de conocer el juego muy bien para poder aprovechar al máximo todo lo que pueda obtener de ellos y favorecer la enseñanza y el aprendizaje del conocimiento” (Jiménez-palacios & Cuenca, 2015, p. 12). Además, esos videojuegos se deben de adaptar a la función docente. No hay que eliminar su papel principal, que es la de entretener a un público diverso, sino que hay que adaptarlos a la educación formal. Para Enrique Morales (2009) “el videojuego introducido en la escuela se transforma, ya no es un programa para jugar sino que el juego tiene una intencionalidad educativa” (p. 8). Este autor, continúa diciéndonos que “no todos los videojuegos son válidos como herramientas didácticas, deben de contener una serie de elementos que faciliten y mejoren las técnicas curriculares utilizadas normalmente para desarrollar los contenidos que el docente quiere impartir” (Morales, 2009, p. 9). Dicho esto, es nuestra responsabilidad, como docentes que usan este tipo de recursos, de estudiarlos a fondo, buscando por un lado su función didáctica, y por otro su función motivadora y lúdica.

A pesar de que los videojuegos son algo ya normal en nuestra vida diaria, los profesores se niegan a darles el valor educativo que muchos juegos poseen. Ya no solo el mundo educativo, sino que la sociedad en general, ve más los efectos negativos de ellos: violencia, sexismos, adicción, etc. Todos estos aspectos han sido frecuentemente estudiados por muchos investigadores. Por ejemplo, en el caso de los problemas delictivos o de violencia de los jóvenes, Estallo (1994) afirma que “la conducta de carácter delictivo ha sido otra de las variables habitualmente estudiadas, sin que en ningún caso haya podido establecerse ninguna relación significativa con la práctica de los videojuegos” (p. 183). Para

solventar esto, “en 2001 se creó el llamado código PEGI (Pan European Game Information) [Fig. 1], un código de conducta de la industria europea de software interactivo, referente a la clasificación por edades, el etiquetado, la promoción y la publicidad de productos relacionados con los videojuegos” (Etxebarria, 2011, p. 35).



Figura 1. Código PEGI (Pan European Game Information).

Fuente: <https://juegosadn.eleconomista.es/pegi-como-se-clasifican-los-videojuegos-ar-2067/>

Este mismo autor nos dice que muchos videojuegos han creado versiones menos violentas de sus videojuegos, como es el caso de Mortal Kombat (Etxebarria, 1998).

Por otro lado, nos encontramos con el sexismo en los videojuegos. Etxebarria (1998), nos afirma que “las mujeres tienen un papel más pasivo, apareciendo en muchas ocasiones como víctimas, cautivas o en papeles secundarios, cuando no son ignoradas” (p. 175). Gros (2000), nos comenta cómo en EE.UU, con el surgimiento de un videojuego que tenía a la muñeca Barbie como protagonista, el cual fue un éxito de ventas, los empresarios del sector crearon los llamados “juegos de niñas”, juegos que reproducen las desigualdades de género de la sociedad.

En cuanto a la adicción, Gros (2000) nos dice que “todos los juegos crean una adicción, es una de las claves del éxito de un juego” (p. 5), y en verdad tiene razón. En mi opinión, los juegos deben crear una pequeña adicción como sinónimo de calidad. De hecho los juegos más famosos son los que mayor adicción crean. El problema aquí no lo tienen los videojuegos, sino la persona que juega. Son los jugadores los que deben aprender cuando pueden o no pueden jugar, es decir “hay que saber ‘aparcar’ el juego y todo lo que ello conlleva cuando se termina al igual que deberíamos hacer con otras actividades diarias

(trabajo, problemas, etc.), todo depende del control que ejerzamos en dicha actividad” (Alfageme, & Sánchez, 2003, p. 3).

El aislamiento es otro de los asuntos a tratar. Según las concepciones negativas de la sociedad, los videojuegos generan un aislamiento social. Como si de otra dimensión se tratase, el jugador de videojuegos se encierra en su burbuja aislacionista que lo aleja del mundo real, e incluso de la civilización. Pero, nada más apartado de la realidad, se genera lo contrario. La industria del videojuego actual, luchando contra esta concepción negativa, ha ido creando videojuegos multijugador u online (conocidos como MMOG: massively multiplayer online game) que permiten jugar con personas de todo el mundo a través de internet. Según Alfageme & Sánchez (2003), “los seguidores de dichos juegos tienden a comentar con sus compañeros detalles del juego, e incluso buscan foros donde intercambiarse información sobre el mismo y transmitirse pequeños trucos que facilitan la superación del juego”. (p. 4). Estos autores, (Alfageme & Sánchez, 2003) “afirman que su uso incrementa la interacción social y con sus resultados apuestan por una mayor extroversión de los sujetos que los utilizan, una mayor frecuencia de trato con los amigos y una mayor socialización (p. 4). Para Morales (2009): “El juego favorece la sociabilidad, desarrolla la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo. Estimula la acción, reflexión y la expresión” (p. 1). En definitiva, los videojuegos “tienen un potencial educativo importante y su valor no es sólo de motivación sino que a través del juego se puede aprender a aprender, se pueden desarrollar destrezas, habilidades, estrategias y relaciones interpersonales” (Alfageme & Sánchez, 2002, p. 115).

Por lo tanto, muchas investigaciones nos avalan para afirmar que no hay evidencias totalmente claras para afirmar que los videojuegos sean elementos perniciosos y tóxicos que envenenan la mente de jóvenes y niños, a pesar de muchos de los elementos negativos que puedan tener. Es más, en palabras de Etxebarria (1998): “Se sugiere que quienes juegan a los videojuegos adquieren mejores estrategias de conocimientos, modos de resolver problemas; se benefician en sus habilidades espaciales y aumenta su precisión y capacidad de reacción. No hay evidencias de los efectos contrarios” (p. 176).

VIDEOJUEGOS BASADOS EN LA II GUERRA MUNDIAL

Los videojuegos basados en la II Guerra Mundial son tremendamente abundantes aunque no todos son apropiados para la enseñanza. Muchos de los contenidos mostrados se alejan bastante de la realidad, apostando más por la espectacularidad de efectos especiales que en el rigor histórico. Es aquí donde Cuenca (2011) nos dice que “existen juegos que usan la historia de manera anecdótica, como simple escenario en el que tiene lugar la aventura en cuestión” (p. 65).

Nosotros haremos uso de algunos videojuegos de la Saga *Call of Duty*, que tengan como escenario la II Guerra Mundial, el videojuego *Battlefield V* y *Company of Heroes II*, ya que en ellos se muestran aspectos interesantes y reconocibles de estos acontecimientos. Así, los primeros juegos de *Call of Duty* introducían cada misión mediante un breve documental real sobre la II Guerra Mundial, situando al jugador en todo momento. Los videojuegos más actuales han sustituido ese intento de rigor histórico por una mayor espectacularidad y escenas heroicas, acercándose más al mundo del cine.

¿CÓMO SE NOS MUESTRA LA II GUERRA MUNDIAL EN ESTOS VIDEOJUEGOS?

Estos videojuegos nos muestran aspectos concretos de batallas, escenarios reales con elementos fácilmente reconocibles. Así, la Batalla de Stalingrado [Figs. 2-3] es representada como una ciudad devastada con una serie de elementos patrimoniales o armamentísticos concretos.



Figura 2. Imagen del videojuego *Call of Duty: Finest Hour* comparada con la realidad.
Fuente: <https://actualidad.rt.com/actualidad/213137-75-anos-katiusha> (misiles katiushka)



Figura 3. Imagen del videojuego *Company of Heroes II* comparada con la realidad. Fuente: <https://volgograd-ussr.livejournal.com/1760.html> (Fuente Druzhba).

El famoso Día-D o Desembarco de Normandía [Fig. 4] aparece representado en la mayoría de los videojuegos siguiendo la visión tradicional que Robert Capa inmortalizó en sus fotografías de la playa de Omaha, y que luego la película *Salvar al Soldado Ryan* (1998) haría más famosa aún. Como nos dice Venegas:

“La batalla de Normandía se ha convertido en un espectáculo donde las únicas partes que aparecen son los combates singulares entre soldados en una playa concreta, eliminando o relegando al olvido, la preparación, los antecedentes, las causas, los otros escenarios, el papel del enemigo, etc.” (2019, p. 126).



Figura 4. Desembarco de Normandía del videojuego *Call of Duty WWII* (izq.) comparada a una fotografía de Robert Capa (der.) Fuente: <https://ethic.es/2019/09/recordos-verano-muertos-normandia/>

Solo un videojuego [Fig. 5] representará una visión distinta a la que nos tienen acostumbrados.



Figura 5. Imagen del videojuego comparada con una imagen real del lugar. Fuente: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/03/Normandy_%2712_-_Day_5-Pointe_du_Hoc_%287466369482%29.jpg

La línea Sigfrido, la contraparte de la línea Maginot francesa aparece representada en el videojuego *Battlefield V* [Fig. 6].



Figura 6: Comparativa entre la línea Sigfrido del juego *Battlefield V* (izq.) con una imagen real (der.)
Fuente: <http://batallashistoricas.com/c-segunda-guerra-mundial/la-linea-sigfrido/>

Para terminar destacar un lugar concreto de suma importancia y con un increíble valor patrimonial. Se trata de los restos del puente Ludendorff en Remagen [Fig. 7] el cual aparece representada su batalla en el videojuego *Call of Duty: Finest Hour*.



Figura 7: Imagen del videojuego (arriba) comparada con imágenes reales (abajo)

Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ludendorff_Bridge

CUESTIONARIOS SOBRE VIDEOJUEGOS EN EL AULA

Con el objetivo de conocer la opinión de nuestros alumnos, se realizó una encuesta antes de dar inicio la unidad formativa, dando unos resultados bastante diferentes.

El cuestionario (Jiménez-Palacios & Cuenca, 2015), está distribuido en cuatro apartados: datos del alumno (sexo y edad); preguntas relacionadas con la informática para conocer los usos que le dan; preguntas sobre videojuegos, buscando conocer los videojuegos que suelen jugar, cuándo y cuánto juegan; conocer la opinión de los alumnos sobre si los videojuegos sirven en el aula y para la enseñanza.

La muestra la forman cuarenta y tres alumnos y alumnas de 1º de Bachillerato de las clases de Humanidades y Ciencias Sociales, de las cuales veinticinco (58%) son mujeres y dieciocho (42%) son hombres:

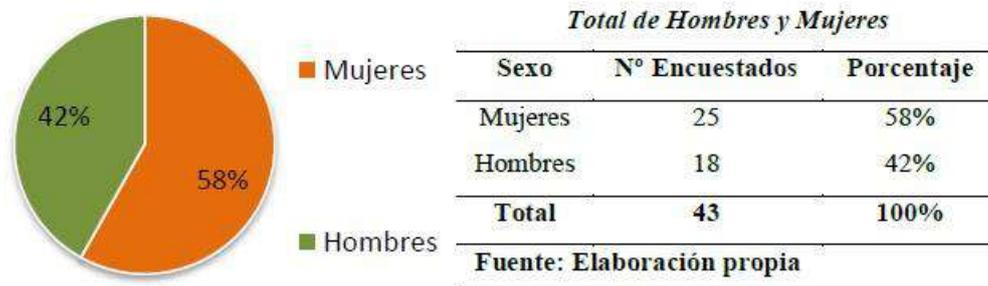


Gráfico y Tabla 1: Total de Alumnos y Alumnas encuestados. Fuente: Elaboración propia.

La muestra masculina se encuentra entre la franja de edad 16-18, tal y como se muestra en la gráfica:

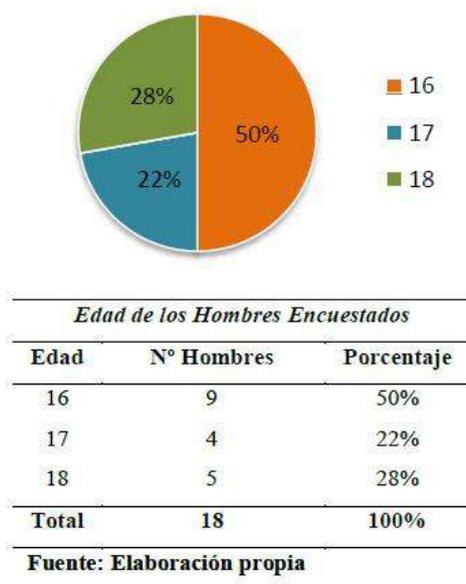
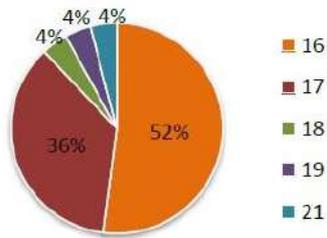


Gráfico y Tabla 2: Edad Alumnos. Fuente: Elaboración propia.

Mientras, la femenina se encuentra entre la franja 16-21, reflejándose en el siguiente gráfico:



Edad de las Mujeres Encuestadas

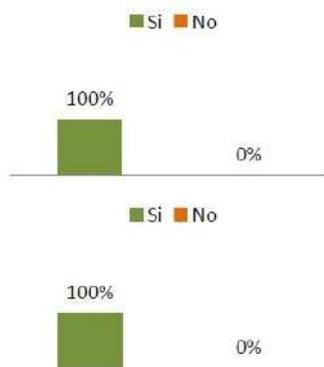
Edad	N° Mujeres	Porcentaje
16	18	52%
17	9	36%
18	1	4%
19	1	4%
21	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico y Tabla 3: Edad Alumnas. Fuente: Elaboración propia.

Las cuestiones sobre informática de la encuesta la forman siete preguntas.

En la pregunta: *¿Posees algún dispositivo informático (móvil, ordenador, tablet...)?*, el 100% de los encuestados, hombres y mujeres, contestaron que sí en dicha pregunta.



¿Posees algún tipo de dispositivo informático?

Respuestas	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Si	18	100%	25	100%
No	0	0%	0	0%
Total	18	100%	25	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 4: Alumnos (Sup.) y Alumnas (Inf.) que poseen algún dispositivo informático.

Fuente: Elaboración propia.

A la siguiente cuestión referida a: *¿Cuál usas con más frecuencia?*, los estudiantes respondieron que el móvil fue el dispositivo que más utilizaban por encima del resto con un 78% en alumnos, y un 72% en alumnas. A destacar es que un 11% de los alumnos utilizan más la videoconsola que el móvil, frente al 0% representado por las alumnas, dato que no

quiere decir que estas no los utilicen. Los ordenadores por su parte, son más dados a su uso por las alumnas que por los alumnos.



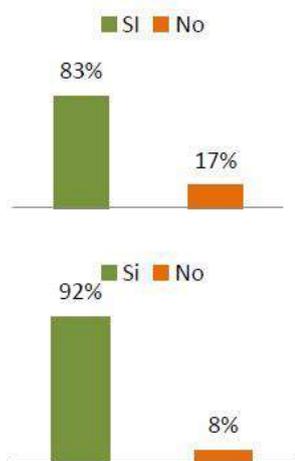
¿Cuál usas con más frecuencia?

Usos	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Móvil	14	78%	18	72%
Videoconsola	2	11%	0	0%
Ordenador	2	11%	7	28%
Total	18	100%	25	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 5: Dispositivo que los Alumnos (Sup.) y Alumnas (Inf.) usan con más frecuencia. Fuente: Elaboración propia.

Las dos siguientes preguntas hacen referencia a: ¿Utilizas regularmente el ordenador?, respondiendo que sí los usaban de forma regular, en un 83% los alumnos encuestados, y un 92% las alumnas.



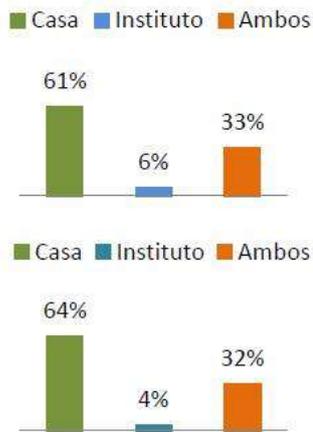
¿Utilizas regularmente el ordenador?

Respuestas	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Si	15	83%	23	92%
No	3	17%	2	8%
Total	18	100%	25	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 6: Utilización regular del ordenador por Alumnos (Sup.) y Alumnas (Inf.) Fuente: Elaboración propia.

Respondiendo al ¿Dónde?, el 61% de alumnos y el 64% de alumnas contestaron que su uso más frecuente es en casa. Por otro lado, el 33% de alumnos y 32% de alumnas responden que suelen utilizarlos tanto en casa como en el centro educativo.



¿Dónde?

Lugar	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Casa	11	61%	16	64%
Instituto	1	6%	1	4%
Ambos	6	33%	8	32%
Total	18	100%	25	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 7: Donde usan el ordenador los Alumnos (Sup.) y las Alumnas (Inf.).

Fuente: Elaboración propia.

Estos datos reflejan que los estudiantes se encuentran tremendamente inmersos y familiarizados en el uso de las TIC. Al ser mayoritarias las respuestas de su uso en casa, podemos afirmar que la mayoría de los estudiantes poseen ordenador en casa, ya sea fijo o portátil. Otro dato a destacar es la existencia de un porcentaje de estudiantes (33% alumnos y 32% alumnas) que no desconectan en el uso de ordenadores.

A la pregunta *¿Para qué usas con más frecuencia el ordenador?*, los alumnos podían elegir entre internet, trabajos de clase, videojuegos u otros, dando unos resultados muy diferentes:



¿Para qué usas con más frecuencia el ordenador?

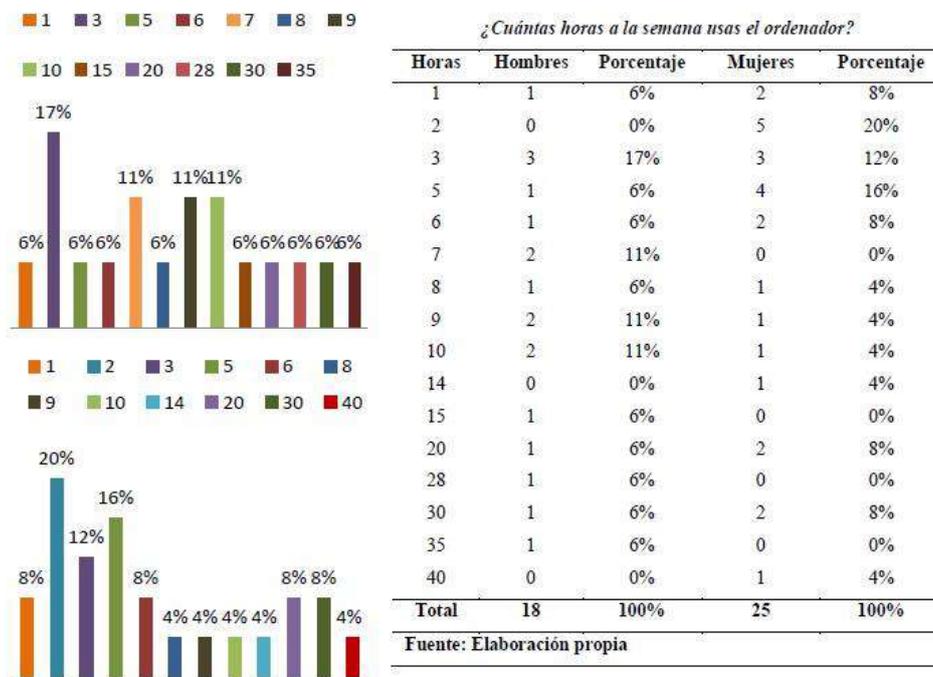
Usos	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Internet	3	17%	4	16%
Trabajos	7	39%	21	84%
Videojuegos	7	39%	0	0%
Otros	1	6%	0	0%
Total	18	100%	25	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 8: Uso más frecuente del ordenador por parte de los Alumnos (Sup.) y las Alumnas (Inf.). Fuente: Elaboración propia.

Estos datos nos reflejan una clara diferencia entre nuestros estudiantes. Las alumnas, hacen un uso prácticamente generalizado del ordenador para realizar trabajos, con veintiuna de las veinticinco encuestadas (84%); solo siete de los dieciocho alumnos encuestados los usan con ese fin (39%). Por otro lado, ninguna alumna los utiliza para jugar videojuegos, frente a los siete alumnos que sí lo hacen (39%), produciéndose un empate entre estos alumnos y los que afirman utilizarlo para realizar trabajos de clase. Por otro lado, un alumno aportó otro uso como era el producir música. Aquí ya podemos percibir que los alumnos tienen más a utilizar los videojuegos que las alumnas.

La penúltimas pregunta de las cuestiones sobre informática hace referencia a *¿Cuántas horas a la semana utilizas el ordenador?*



Gráficos y Tabla 9: Horas semanales aproximadas de uso del ordenador de Alumnos (Sup.) y Alumnas (Inf.). Fuente: Elaboración propia.

En los gráficos, observamos la gran variedad de respuesta de los estudiantes. Por parte de los alumnos, nos encontramos, desde el que lo usa una hora semanal, hasta otro que llega a utilizarlo hasta treinta y cinco horas. De los encuestados son más frecuentes los alumnos que los usan tres horas semanales. Por parte de las alumnas, nos encontramos con un caso similar, llegando a tener un intervalo desde una hora hasta cuarenta horas semanales. Destacan las alumnas que los usan dos horas semanales, cinco de ellas (20%). Si comparamos datos entre los estudiantes que usan el ordenador más de diez horas

semanales, nos encontramos un empate con siete estudiantes por ambas partes, aunque no el mismo porcentaje, siendo un 28% de las alumnas, y un 41% de los alumnos.

Ahora bien, la última pregunta de este primer apartado de la encuesta *¿Qué nota te pondrías en cuanto a conocimientos informáticos?*, también tiene una respuesta diversa.



Gráficos y Tabla 10: Nota en informática de Alumnos (Sup.) y Alumnas (Inf.) Fuente: Elaboración propia.

Observando los datos, apreciamos como un mayor porcentaje de alumnas (52%) se puntúa con notas bajas, a diferencia de los alumnos cuyo mayor porcentaje lo encontramos entre las notas 7-8, con un 50% del total de encuestados. La nota más baja corresponde a una alumna que se ve suspensa en cuanto a conocimientos informáticos, mientras que la más alta corresponde a un alumno (6%) que se puntúa con un sobresaliente. Entre las notas 5-6, solo encontramos al 28% de los alumnos. Entre el 7-8 las alumnas siguen por debajo con un 40%, frente a ese 50% de alumnos anteriormente citado. Finalmente, con un 9 se puntúan el 17% de los alumnos frente al 4% de las alumnas.

Una vez finalizadas las cuestiones sobre informática, debemos mostrar las respuestas a las cuestiones sobre videojuegos.

La primera pregunta realizada fue *¿Utilizas videojuegos?*



¿Utilizas videojuegos?

Respuesta	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Si	18	100%	13	52%
No	0	0%	12	48%
Total	18	100%	25	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 11: Alumnos (Sup.) y Alumnas (Inf.) que utilizan videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

En ella, los alumnos respondieron en un 100% que utilizan videojuegos. Por otro lado, las alumnas casi empataron en sus respuestas, obteniendo un 52% el SÍ (13 alumnas), y un 48% el NO (12 alumnas).

En este momento deberíamos destacar que de las veinticinco alumnas encuestadas cinco de ellas nunca han jugado a ningún videojuego. También hay que mencionar que en la actualidad, siete de las veinte alumnas restantes que sí jugaban, ya no juegan a videojuegos (Gráfico 12).

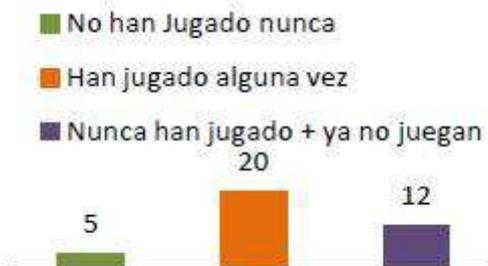
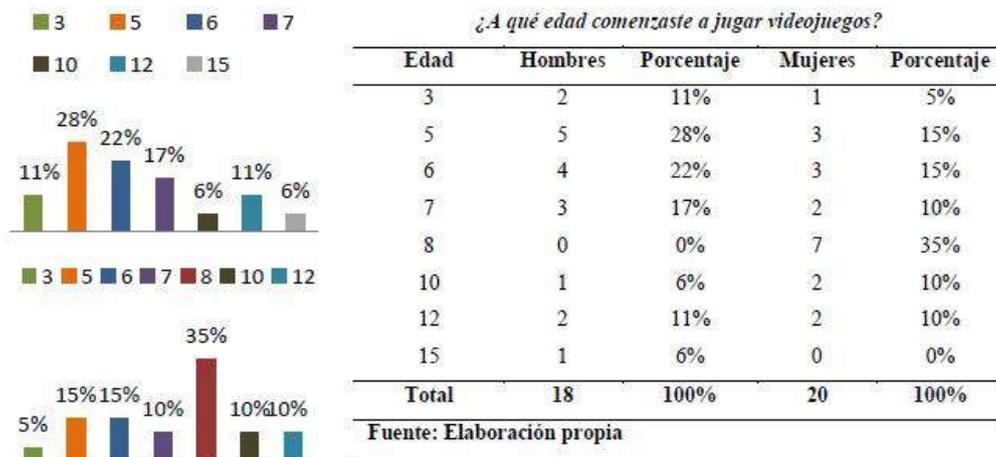


Gráfico 12: Alumnas que no utilizan, y ya no utilizan videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

Una vez aclarado este asunto, la siguiente pregunta a contestar se refiere: *¿A qué edad comenzaste a jugar videojuegos?*



Gráficos y Tabla 13: Edad con la que los Alumnos (Sup.) y Alumnas (Inf.) comenzaron a jugar videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta cabe destacar que solo veinte de las veinticinco alumnas encuestadas contestaron esta pregunta. Aquí, nos encontramos con un dato destacado: 8 años. Los alumnos comenzaron a jugar a una edad más temprana, tal y como nos muestra el gráfico, donde vemos que el 32%, siete de dieciocho encuestados, se iniciaron con los videojuegos entre los 3-5 años, frente al 20% de las alumnas, cuatro de las veinte encuestadas. Entre los 6-8 años, el porcentaje de alumnos sigue siendo superior con un 39% (siete de los dieciocho alumnos encuestados), frente al 35% de las alumnas que se iniciaron en esta franja de edad (cinco de las veinte alumnas encuestadas). Será, entre los 10-15 años, donde las alumnas comiencen a jugar con videojuegos, alcanzando un 55% (once de las veinte alumnas encuestadas), frente al 23% de alumnos (cuatro de los dieciocho alumnos encuestados).

En cuanto a la pregunta, *¿Cuántas horas juegas a la semana?*, los alumnos respondieron:



¿Cuántas horas juegas a videojuegos?

Tiempo	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
30 minutos	0	0%	1	5%
1-5 horas	6	33%	10	50%
5-10 horas	1	6%	1	5%
10-15 horas	5	28%	0	0%
15-30 horas	5	28%	1	5%
30-40 horas	1	6%	0	0%
Ya no juegan	0	0%	7	35%
Total	18	100%	20+5	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 14: Horas de juego con videojuegos de los Alumnos (Sup.) y Alumnas (Inf.) encuestados. Fuente: Elaboración propia.

Los datos a destacar aquí los encontramos en que más de la mitad de los alumnos (10) encuestados, el 56% del total, juegan entre 10-30 horas semanales, frente a 1-5 horas semanales que juegan las alumnas (50%). En esta misma franja de tiempo, nos encontraremos con un 33% de los alumnos (seis de los dieciocho encuestados). Finalmente, en los extremos observamos que una alumna juega treinta minutos aproximadamente a la semana, frente a las 30-40 que juega un alumno. Al final de la tabla apreciamos cómo siete de las veinte alumnas encuestadas aquí, afirman ya no jugar a videojuegos, sumándose estas a las cinco alumnas que anteriormente nos confirmaron no haber jugado nunca con videojuegos. Esto hace un total de doce alumnas de las veinticinco encuestadas que no juegan videojuegos.

La siguiente pregunta hace referencia a *¿Cuándo los usas?*



¿Cuándo usas los videojuegos?

Días	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Todos los días	8	44%	4	16%
Lunes-Jueves	2	11%	4	16%
Viernes y Sábados	1	6%	2	8%
Domingos	0	0%	3	12%
Fin de semana	7	39%	0	0%
Ya no juegan	0	0%	12	48%
Total	18	100%	25	100%

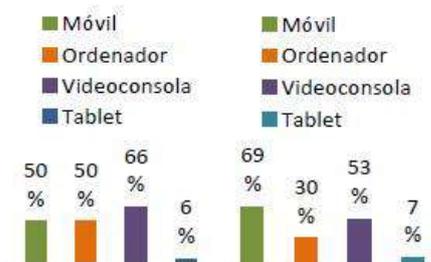
Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 15: Cuando usan videojuegos los Alumnos (Sup.) y Alumnas (Inf.) encuestados. Fuente: Elaboración propia.

Los datos que se nos muestran, reflejan una diferencia clara en los horarios y los modos de utilizar los videojuegos.

Los alumnos que suelen utilizar los videojuegos todos los días son casi la mitad de los encuestados con un 44% (ocho alumnos de dieciocho). Mientras, las alumnas solo reflejan el 16% del total, es decir cuatro alumnas. Los fines de semana por su parte, vuelven a ser los alumnos los que destacan con un 39% frente a las alumnas que los utilizan días sueltos entre el viernes y el domingo, representando el 20%. Cabe destacar que casi la mitad de las alumnas encuestadas no utilizan o ya no juegan a videojuegos en la actualidad, representando el 48% del total, es decir las cinco que nunca han jugado, más las siete que ya no juegan en la actualidad.

A la pregunta *¿En qué dispositivos usas los videojuegos?*, los estudiantes contestaron:



¿Qué dispositivos usas para jugar videojuegos?

Dispositivos	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Móvil	9	50%	9	69%
Ordenador	9	50%	4	30%
Videoconsola	12	66%	7	53%
Tablet	1	6%	1	7%

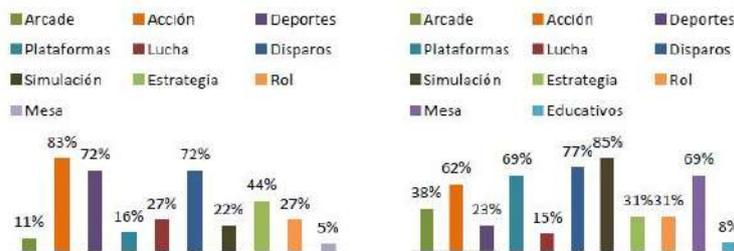
Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 16: Dispositivos donde juegan videojuegos los Alumnos (izq.) y Alumnas (der.). Fuente: Elaboración propia.

En la tabla y en los gráficos nos encontramos una serie de datos que muestran las elecciones que los estudiantes encuestados han tomado. Apreciamos que el número de alumnas ha

disminuido debido a que solo las alumnas que jugaban videojuegos respondieron esta pregunta. Vemos como nueve de los dieciocho alumnos han elegido el móvil como dispositivo predilecto para jugar videojuegos, siendo igual los alumnos que eligieron el ordenador (50% del total de encuestados). Sin duda, será la videoconsola el dispositivo más elegido los alumnos, con doce de los dieciocho encuestados (66%). Frente a esto vemos que las alumnas eligen el móvil como dispositivo predilecto con un 69% (nueve de las trece encuestadas). El ordenador por su parte es elegido por cuatro alumnas con un 30% y la videoconsola obtiene un 53% del total (siete alumnas de las trece encuestadas). Finalmente, vemos cómo un estudiante, de ambos sexos, eligieron la tablet como dispositivo más usado. Con estos datos observamos que la videoconsola sigue siendo el dispositivo más usado entre los estudiantes (diecinueve de treinta y uno), seguido muy de cerca por el dispositivo móvil (dieciocho de treinta y uno). Por otro lado, observamos como los alumnos eligen más la videoconsola ya que este dispositivo posee una mayor variedad de videojuegos o resulta más asequible obtener, que un buen ordenador que soporte muchos de los juegos actuales. Las alumnas, por su parte, prefieren utilizar el dispositivo móvil, posiblemente para jugar a juegos tipo Candy Crash o Farm Hero Saga.

Una vez vistos los dispositivos donde juegan los estudiantes encuestados, la siguiente pregunta se corresponde a: *¿Qué tipo de videojuegos sueles utilizar?*



¿Qué tipo de videojuegos sueles utilizar?

Videojuegos	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Arcade	2	11%	5	38%
Acción	15	83%	8	62%
Deportes	13	72%	3	23%
Plataformas	3	16%	9	69%
Lucha	5	27%	2	15%
Disparos	13	72%	10	77%
Simulación	4	22%	11	85%
Estrategia	8	44%	4	31%
Rol	5	27%	4	31%
Mesa	1	5%	9	69%
Educativos	0	0%	1	8%

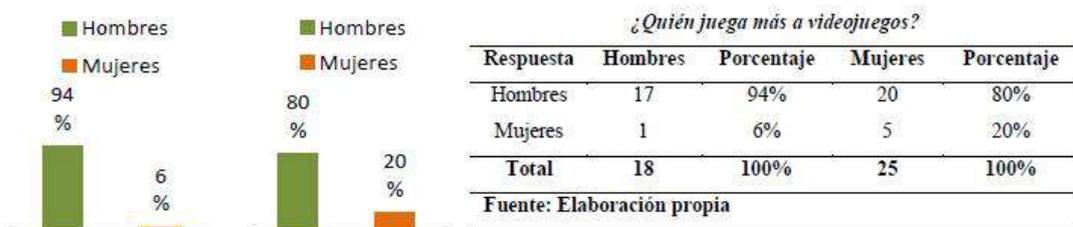
Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 17: Tipo de videojuegos más utilizados por Alumnos (izq.) y Alumnas (der.).

Fuente: Elaboración propia.

En cuanto al tipo de videojuegos que utilizan los estudiantes encuestados, vemos que los alumnos tienden más a jugar con videojuegos de acción con un 83%, frente al 62% de alumnas. El segundo tipo de videojuegos más usados son los deportivos con un 72%, contrastando enormemente con las alumnas (23%). Los videojuegos de disparos o shooters empatan con los juegos deportivos, con un 72%. Las alumnas en este caso, casi alcanzan la totalidad de las encuestadas (diez de trece), alcanzando un 77%, y por tanto superando a los alumnos en la utilización de este tipo de videojuegos. Pero, donde realmente destacan las alumnas es en la utilización de videojuegos de simulación, alcanzando el 85% frente al 22% de los alumnos. Seguido, nos encontramos los videojuegos de plataformas, con un 69%, superando enormemente a los alumnos que tan solo alcanzan un 16%. Finalmente, empatando con el anterior (69%), las alumnas hacen un uso muy superior de los juegos de mesa, ya que de sus compañeros masculinos, tan solo uno de ellos (5%) ha elegido este tipo de videojuegos. Para terminar, vale destacar que las alumnas hacen un uso superior de los videojuegos de Arcade con un 30% frente al 11% que ellos representan. Y, esto se invierte con los videojuegos de estrategia, donde los alumnos, con el 44%, las superan a ellas ya que, solo representan el 31% del total. A destacar que solo una alumna hace uso de videojuegos de tipo educativo (Serious Games).

Las tres preguntas siguientes aparecen en nuestro test tratando de comprobar si los estereotipos que la sociedad nos crea sobre el uso de los videojuegos, sus destinatarios, y quién los maneja mejor, son reales o no. Así, respondiendo a la pregunta *¿Quién crees que juega más a videojuegos?*, obtenemos los siguientes resultados:



Gráficos y Tabla 18: Opinión de los Alumnos (izq.) y Alumnas (der.) sobre quién juega más con videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

Como nos representan los datos, la gran mayoría de los estudiantes encuestados han respondido que son los hombres los que mayoritariamente juegan con videojuegos, representando un 94% de las respuestas de los alumnos, y un 80% de las respuestas de las alumnas. Esto nos da indicios sobre el aún existente estereotipo creado por la sociedad que nos dice que los videojuegos son un producto orientado a un público masculino, y que según

nos escribe Etxebarria: “Seguramente por su carácter violento y sexista, apenas despiertan el interés de las chicas” (1998, p. 176).

En la pregunta *¿Quién crees que es mejor jugando a videojuegos?*, obtuvimos los siguientes resultados:



¿Quién es mejor jugando videojuegos?

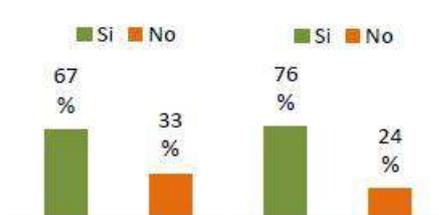
Respuesta	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Hombres	16	89%	9	36%
Mujeres	2	11%	6	24%
Ambos	0	0%	10	40%
Total	18	100%	25	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 19: Opinión de los Alumnos (Sup.) y Alumnas (Inf.) sobre quién juega mejor a videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

Estos datos nos siguen reflejando ese estereotipo que la sociedad ha creado. Por parte de los alumnos, la gran mayoría (89%) afirman que son los hombres los que mejor juegan a videojuegos. Por otro lado, las alumnas opinan en un 36% que son los hombres los que mejor juegan. Sin embargo, el 40% de estas no respondieron ninguna de las opciones dadas por el test, sino que añadieron una respuesta nueva, dándonos estos resultados.

En la pregunta *¿Crees que existen videojuegos para chicos y para chicas?*, las respuestas de los estudiantes encuestados, nos aportaron los siguientes datos:



¿Existen videojuegos para chicos y para chicas?

Respuesta	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Si	12	67%	19	76%
No	6	33%	6	24%
Total	18	100%	25	100%

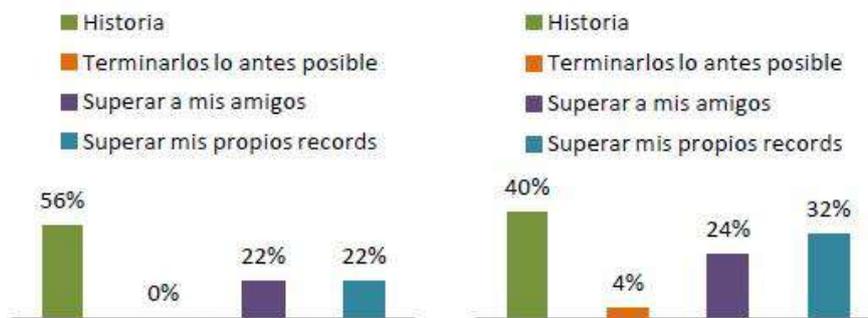
Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 20: Opinión de los Alumnos (izq.) y Alumnas (der.) sobre si existen videojuegos para diferentes sexos. Fuente: Elaboración propia.

Con estos datos podemos afirmar que la mayoría de los encuestados responden que “SÍ” existen videojuegos creados específicamente por sexos, representando el 67% de los

alumnos y el 76% de las alumnas. De esto ya nos habló Begoña Gros (2000) cuando nos dice que “en noviembre de 1996, salió al mercado un videojuego cuya protagonista era la Barbie [...] A partir de ese momento, los empresarios del sector empezaron a lanzar los llamados ‘juegos para niñas’ que reproducen totalmente las desigualdades de género existentes en la sociedad.” (p. 7). Dicho esto, observamos que el número de alumnas que creen en la existencia de este tipo de juegos es superior a los alumnos. Por otro lado, el porcentaje de alumnos que cree que no existen, superan a las alumnas. Esto quiere decir, que el porcentaje de alumnos que niegan esta realidad es superior al de alumnas.

La última pregunta de las cuestiones sobre videojuegos dice: *¿Qué crees que es lo más interesante de los videojuegos?*, dándonos los siguientes resultados:



¿Qué crees que es lo más interesante de los videojuegos?

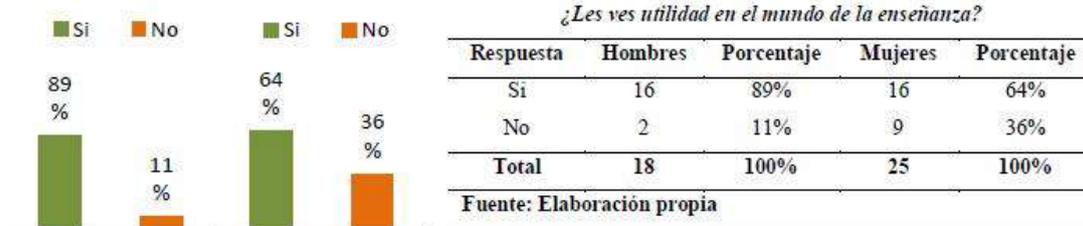
Respuesta	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Sus Historias	10	56%	10	40%
Terminarlos	0	0%	1	4%
Superar a mis amigos	4	22%	6	24%
Superar mis records	4	22%	8	32%
Total	18	100%	25	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 21: Opinión de los Alumnos (izq.) y Alumnas (der.) sobre lo más interesante de los videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

Los resultados obtenidos reflejan cómo la mayoría de los estudiantes encuestados responden que la historia que cuenta los videojuegos es lo más interesante, representando el 56% de los alumnos y el 40% de las alumnas. Por otro lado, lo menos interesante para los alumnos es terminarlos rápidamente, obteniéndose una sola respuesta por parte de una alumna, que seguramente no vea los videojuegos con buenos ojos. Entre los alumnos se produce un empate, con un 22%, entre superar a los amigos y superar mis records. Por parte de las alumnas, destacan en segundo lugar superar sus propios records, quizás buscando una mejora en su habilidad en el juego o ganar un posible trofeo dentro del propio juego.

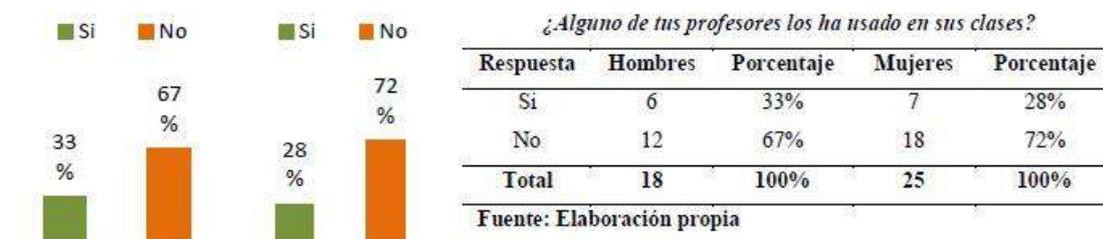
Para terminar con el cuestionario nos faltaría mostrar los resultados obtenidos en las cuestiones sobre videojuegos en el aula. La primera cuestión de este apartado nos pregunta *¿Le ves utilidad en el mundo de la enseñanza?*, obteniendo los siguientes resultados:



Gráficos y Tabla 22: Opinión de los Alumnos (izq.) y Alumnas (der.) sobre si ven útiles los videojuegos en la enseñanza. Fuente: Elaboración propia.

En general, los alumnos (89%) más que las alumnas (64%) le ven utilidad a los videojuegos en la enseñanza. Serán las alumnas las que menos utilidad vean en ellos, tal y como nos refleja las nueve respuestas negativas (36%).

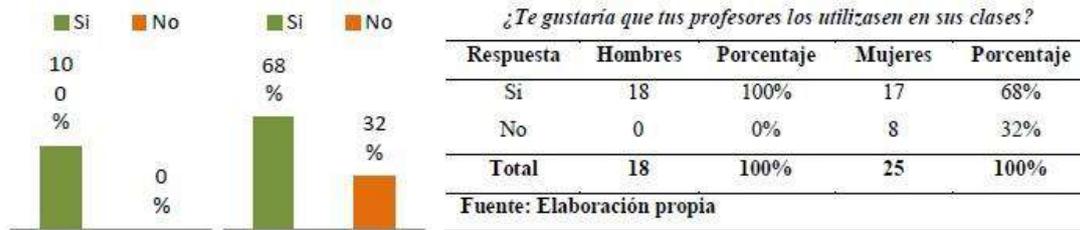
A la pregunta: *¿Alguno de tus profesores han utilizado videojuegos en sus clases de Geografía e Historia?*, se obtuvieron los siguientes resultados:



Gráficos y Tabla 23: Profesores de los Alumnos (izq.) y Alumnas (der.) que han utilizado videojuegos en sus clases. Fuente: Elaboración propia.

El 67% de los alumnos y el 72% de las alumnas afirman que sus profesores nunca los han usado, frente al 33% y al 28% que dicen que sí los han usado. Con estos datos vemos claramente que los videojuegos no son muy utilizados en la actualidad por los profesores, ya que los ven como algo lúdico, y por tanto muy alejados de lo que se considera didáctico.

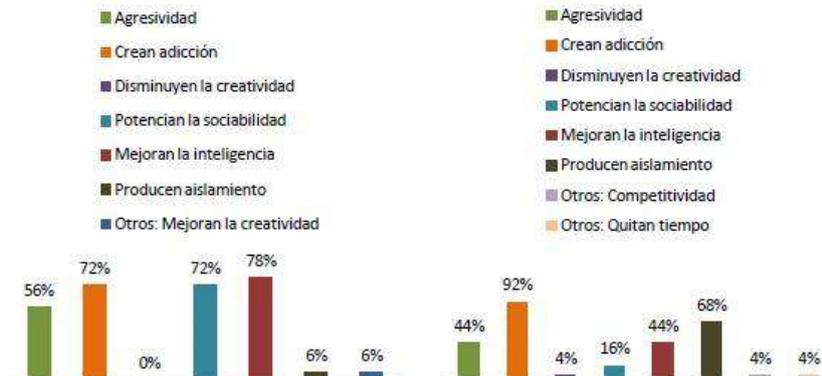
A la pregunta: *¿Te gustaría que tus profesores utilizarasen videojuegos en sus clases de Geografía e Historia?*, los alumnos respondieron:



Gráficos y Tabla 24: Alumnos (izq.) y Alumnas (der.) que les gustaría o no utilizar videojuegos en el aula. Fuente: Elaboración propia.

El 100% de los alumnos afirma querer utilizar videojuegos en sus clases de Geografía e Historia, frente al 68% de las alumnas. De estas un 32% prefiere evitar usarlos ya sea porque no les gustan los videojuegos o simplemente porque no les ven ninguna utilidad ni relación con la asignatura.

Entrando en las dos últimas preguntas del cuestionario, la primera de ellas hace mención a: *¿Qué aspectos crees que potencian los videojuegos?*



Potencian	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Agresividad	10	56%	11	44%
Adicción	13	72%	23	92%
Menos Creatividad	0	0%	1	4%
Sociabilidad	13	72%	4	16%
Inteligencia	14	78%	11	44%
Aislamiento	1	6%	17	68%
Competitividad	0	0%	1	4%
Quitan Tiempo	0	0%	1	4%
Mejoran creatividad	1	6%	0	0%

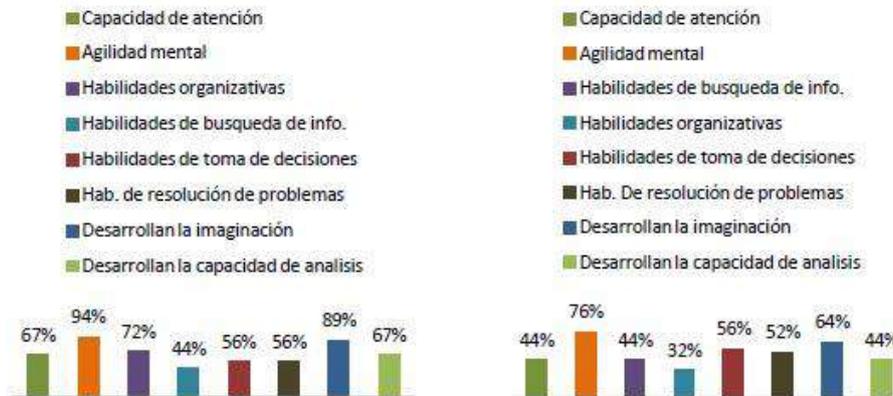
Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 25: Aspectos que potencian los videojuegos según los Alumnos (izq.) y Alumnas (der.). Fuente: Elaboración propia.

Como producto lúdico, un videojuego pretende entretener sobre todas las cosas. Sin embargo, sin pretenderlo también potencia otras destrezas. Entre las propuestas en la

encuesta, los alumnos creen que sobre todo potencia la inteligencia (con un 78%) y la sociabilidad (con un 72%), siendo estos aspectos positivos; y la adicción (con un 72%) como efecto negativo. También, el 56% de los alumnos encuestados consideran que pueden generar algún tipo de agresividad, debido al contenido violento que muchos videojuegos contienen. Por su parte, casi todas las alumnas (92%) consideran que el aspecto más negativo de los videojuegos es su facilidad para generar una adicción. Seguido a esto nos encontramos que el 68% de las alumnas consideran que crea aislamiento. Esto contrasta con las cuatro alumnas (16%) que consideran que también ayudan a sociabilizar. Casi la mitad de las alumnas (44%) cree que mejoran la inteligencia, pero también la agresividad en la misma medida. Como dato curioso vemos cómo un alumno considera que los videojuegos mejoran la creatividad, mientras que una alumna piensa lo contrario. Otras dos alumnas también consideran que te hacen perder el tiempo y además fomentan la competitividad.

La última pregunta del cuestionario hace referencia a: *¿Qué tipo de habilidades crees que mejoran los videojuegos?*



¿Qué tipo de habilidades crees que potencian los videojuegos?

Potencian	Hombres	Porcentaje	Mujeres	Porcentaje
Cap. Atención	12	18	11	25
Agilidad mental	17	18	19	25
Hab. organizativas	13	18	11	25
Hab. Busq. información	8	18	8	25
Hab. Toma de decisiones	10	18	14	25
Hab. Res. Problemas	10	18	13	25
Desarrollo imaginación	16	18	16	25
Desarrollo cap. análisis	12	18	11	25

Fuente: Elaboración propia

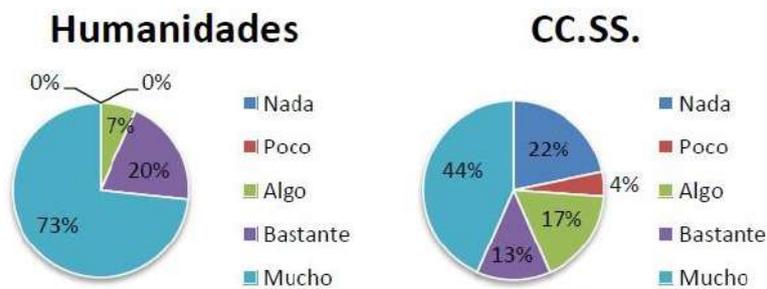
Gráficos y Tabla 26: Habilidades que potencian los videojuegos según los Alumnos (izq.) y Alumnas (der.). Fuente: Elaboración propia.

En opinión de los estudiantes encuestados, las habilidades que más potencian los videojuegos son la agilidad mental, obteniendo un 94% de los alumnos y un 76% las alumnas. Por parte de los alumnos, con un 89%, opinan que los videojuegos desarrollan la imaginación, frente al 64% de las alumnas. La siguiente habilidad que mejoran los videojuegos en opinión de las alumnas, con un 56%, y que empata con los alumnos, son las habilidades de toma de decisiones. Yo estoy de acuerdo con ellos ya que en los videojuegos el jugador necesita priorizar ciertas acciones frente a otras. Con el 76%, para los alumnos las habilidades organizativas también mejoran con el uso de videojuegos, frente al 44% de las alumnas. Esto en mi opinión es muy cierto, ya que muchos videojuegos obligan al jugador a organizarse si quieren cumplir los objetivos marcados en ciertos momentos del desarrollo del juego. Todos los estudiantes encuestados coinciden en que la habilidad que menos se desarrolla con los videojuegos es la dedicada a la búsqueda de información, obteniéndose un 44% de los alumnos y un 32% de las alumnas.

ENCUESTAS FINALES

Al finalizar la unidad formativa, se les proporcionó otra encuesta a los estudiantes con el objetivo de conocer sus opiniones sobre qué les había parecido trabajar con videojuegos, siendo estos los resultados:

A la pregunta, *¿Qué te ha parecido el uso de videojuegos en la enseñanza?*



¿Qué te ha parecido el uso de videojuegos en la enseñanza?

Opinión	Humanidades	Porcentaje	CC.SS.	Porcentaje
Nada	0	0%	5	22%
Poco	0	0%	1	4%
Algo	1	7%	4	17%
Bastante	3	20%	3	13%
Mucho	11	73%	10	44%
Total	15	100%	23	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 1: Opinión de los alumnos sobre sus impresiones tras el uso de videojuegos en la enseñanza. Fuente: Elaboración propia.

Como vemos, las opiniones positivas son muy abundantes, destacando el 73% del grupo de Humanidades frente al 44% del grupo de Ciencias Sociales. En el caso contrario, destacan las opiniones negativas del grupo de Ciencias Sociales hacia el uso de los videojuegos con un 22%.

En la pregunta, *¿Has aprendido mejor?*, los alumnos respondieron lo siguiente:



¿Has aprendido mejor?

Opinión	Humanidades	Porcentaje	CC.SS.	Porcentaje
Nada	0	0%	2	9%
Poco	0	0%	8	35%
Algo	4	27%	3	13%
Bastante	9	60%	4	17%
Mucho	2	13%	6	26%
Total	15	100%	23	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 2: Opinión de los alumnos sobre si han aprendido mejor con los videojuegos.

Fuente: Elaboración propia.

Como se observa, el grupo de Humanidades da una opinión bastante positiva con un 60% frente al 17% dado por el grupo de Ciencias Sociales que destaca por obtener una opinión poco favorable, con un 35%.

La tercera pregunta, *¿Te ha parecido entretenido aprender así?*, obtiene el siguiente resultado:



¿Te ha parecido entretenido aprender así?

Opinión	Humanidades	Porcentaje	CC.SS.	Porcentaje
Nada	0	0%	3	13%
Poco	0	0%	5	22%
Algo	1	7%	0	0%
Bastante	5	33%	5	22%
Mucho	9	60%	10	43%
Total	15	100%	23	100%

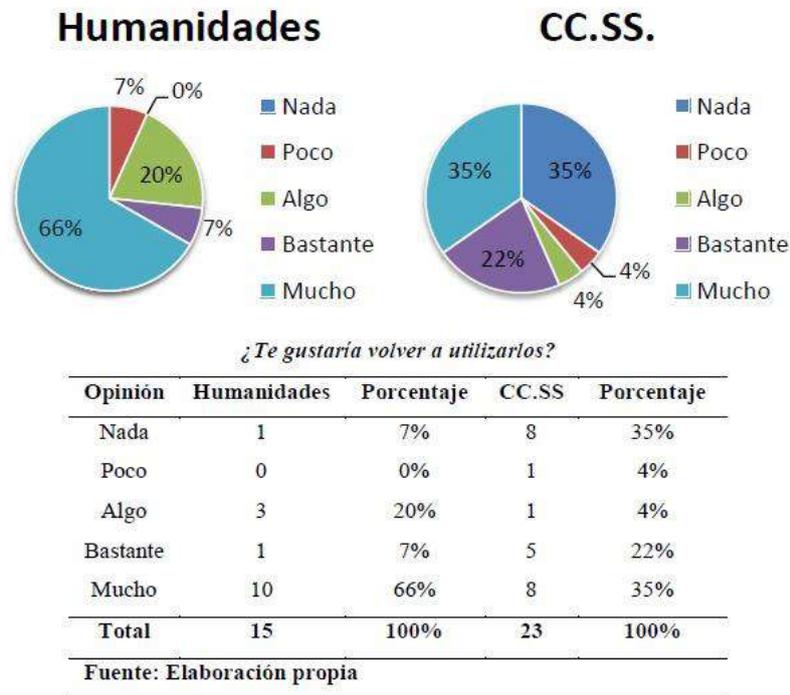
Fuente: Elaboración propia

Gráficos y Tabla 3: Opinión de los alumnos sobre si es entretenido aprender así.

Fuente: Elaboración propia.

Para el 60% de los alumnos de Humanidades, ha sido entretenido aprender utilizando videojuegos frente al 43% de los alumnos del grupo de Ciencias Sociales que tienen una opinión más diversa, con más opiniones negativas que Humanidades.

La última pregunta hace referencia a: *¿Te gustaría volver a utilizarlos?*, proporcionándonos los siguientes datos:



Gráficos y Tabla 4: Opinión de los alumnos sobre si quieren volver a utilizar videojuegos.

Fuente: Elaboración propia.

En esta última pregunta, observamos que los alumnos a los que les gustaría mucho volver a utilizar los videojuegos son bastante numerosos con un 66% por parte de Humanidades, y un 35% por parte del grupo de Ciencias Sociales. Cabe que el grupo de Ciencias Sociales obtiene un empate con la opinión de los alumnos que no les gustaría nada volver a utilizar videojuegos, frente al 7% por parte de Humanidades. Por otro lado, también debemos mencionar a los alumnos que se encuentran indecisos con 20%.

CONCLUSIONES

Para finalizar, debemos realizar una reflexión sobre los aspectos positivos y negativos que hemos encontrado en el uso de los videojuegos como recurso didáctico.

A los videojuegos se les han criticado por sexistas, violentos, por mostrar escenas subidas de tono y drogas. Sin embargo, seguimos viendo cómo su popularidad aumenta cada día más, realizándose conferencias, congresos científicos o convenciones de aficionados a las que asisten miles de personas.

Muchos de los estudios analizados nos han mostrado sus aspectos negativos, y también los positivos, pero eso no los clasifica como instrumentos inservibles para la

docencia. Simplemente nos encontramos que son herramientas con unas limitaciones considerables, ya que no son creados con el fin de educar, sino de entretener. Los videojuegos para mí son herramientas útiles para la docencia, ya que nos introducen de una manera inductiva en la Historia. Nos permiten ser parte de ella, e incluso alterarla a nuestro antojo. Sin embargo, todo esto no es más que un simple divertimento si nosotros los docentes no sabemos darle el punto didáctico. Como nos dicen Jiménez- Palacios & Cuenca (2015):

“Utilizar un recurso innovador como este conlleva un conocimiento amplio del contenido, un estudio de las posibilidades que puede aportar en la enseñanza, una planificación de su uso y, por supuesto, una elección de qué videojuegos son los idóneos para cada momento en el que se pretenda llevar a cabo su utilización en el contexto formal.” (p. 6).

Así, el docente debe seleccionar los videojuegos que crea más convenientes en cada momento, que actividades quiere realizar con ellos y cómo. No puede pretender darles un videojuego a sus alumnos y que estos aprendan por sí solos. Ellos simplemente saltarán escenas, cuadros de texto y todo aquello que no sea el simple acto de jugar. En su mayoría, no pondrán su atención en el fondo escénico, a menos que nosotros se lo pidamos, ni se plantearán si la vestimenta, las armas, e incluso los escenarios, son representaciones fieles a la realidad histórica que pretendemos enseñar. Así, con esto queremos advertir que los videojuegos por sí solos no son la panacea que todos los docentes buscan. Simplemente son un recurso que permiten hacer más entretenidos y motivadores los contenidos curriculares a enseñar.

Con referencia a los aspectos negativos de los mismos, no podemos evitar completamente las escenas de violencia, asesinatos o sexo, con el simple hecho de catalogarlos con el código Pegí. La gran mayoría de los videojuegos poseen escenas poco aptas para menores y adolescentes, aunque cabe destacar que incluso los videojuegos infantiles representan de manera cómica asesinatos y escenas violentas. En nuestro caso, los videojuegos empleados se encuentran repletos de escenas cargadas de violencia, sangre y momentos sumamente complicados, pero que para nosotros tienen una razón de ser y un objetivo muy claro, educar para la paz, ya que si los alumnos no han conocido la violencia, jamás podrán conocer la paz. El uso de videojuegos bélicos, y por tanto violentos, van dirigidos a explicar mediante nuevos recursos digitales, la II Guerra Mundial, sobre todo su desarrollo y principales conflictos, tal y como hemos tratado de mostrar en nuestra unidad formativa.

Con el análisis de las encuestas podemos observar que las alumnas son, en su mayoría, contrarias al uso de los videojuegos en el aula. Son ellas las más críticas con los videojuegos, su uso y su posible utilidad, siendo las que ven más los aspectos negativos de

los mismos frente a sus virtudes. Esto quizás se deba a esos estereotipos sociales que siguen vigentes en la mentalidad colectiva, y a ese sexismo dentro del mercado del videojuego, donde los progenitores compran una videoconsola antes a sus hijos que a sus hijas, a las que prefieren ver con muñecas. También observamos cómo esos estereotipos sociales se muestran en las elecciones que hacen los alumnos del tipo de videojuegos al que suelen jugar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfageme, M.B. & Sánchez, P.A. (2002). Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos. *Revista Pixel-Bit*, 20, 17-32. Recuperado de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61201/37215>
- Alfageme, M.B. & Sánchez, P.A. (2003). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, 19, 114-119. Recuperado de http://mail.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_2/nr_664/a_8927/8927.pdf.
- Estallo, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2), 181-190.
- Etxeberria, F. (1998). Videojuegos y educación. *Revista Comunicar*, 10, 171-180.
- Gros, B. (2000). La dimensión socieducativa de los videojuegos. *EDUTEC: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12. <https://doi.org/10.21556/edutec.2000.12.5.57>.
- Gros, B. (2009). Videojuegos y aprendizaje (I). *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 0(323), 13-16. Recuperado de <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1389/1188>.
- Grupo F9. (2000). Ocho propuestas didácticas. *Cuadernos de pedagogía*, (291), 70-80 / *Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*. (2012). Valencia: Universidad de Valencia.
- Jiménez-Palacios, R. & Cuenca, J. M. (2015). El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales. *Clio. History and History teaching*, 41, 14-58.
- Morales, E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogos de la comunicación*, 80, 1-12. Recuperado de <http://dialogosfelafacs.net/wpcontent/uploads/2012/01/80-revistadiálogos-videojuegos-en-educacionprimaria.pdf>.

Venegas, A. (2019). Emergencia y formación de subjetividades históricas en los videojuegos de acción contemporáneos. El caso del Desembarco de Normandía. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 31, 116-131.