



CISOTED25

Videojuegos históricos en el aula de Ciencias Sociales: el potencial didáctico de *Shadow of Rome*

Javier Martín-Antón
martinajavier@uniovi.es
Aránzazu Valdés-González
valdesaranzazu@uniovi.es

Resumen

El presente estudio analiza las bondades del videojuego *Shadow of Rome* como recurso didáctico en la enseñanza de las Ciencias Sociales, centrándose en su representación de la Roma del siglo I a.C. A través de un análisis historiográfico y artístico se identifican numerosos anacronismos, errores narrativos y licencias creativas. No obstante, y pese a sus inexactitudes, el videojuego puede tener un impacto educativo positivo si se utiliza en el aula como herramienta para fomentar el pensamiento crítico, la investigación documental y la reflexión sobre la construcción de la historia en medios audiovisuales y tecnológicos. Por ello, se propone un enfoque pedagógico que aproveche sus debilidades como oportunidad para desarrollar competencias como la investigación documental crítica y el trabajo con fuentes.

Palabras clave: videojuegos, gamificación, recursos didácticos, Ciencias Sociales, historia.

Propuesta / Investigación / Preguntas de investigación y marco teórico:

Con el propósito final de analizar el videojuego *Shadow of Rome* (en adelante, *SR*) como recurso didáctico en la enseñanza de las Ciencias Sociales (en adelante, CC.SS.), los objetivos específicos del estudio son: 1) evaluar el grado de rigor histórico y artístico, comparando sucesos, personajes, arquitectura, vestuario, etc.; 2) identificar errores, anacronismos y licencias narrativa; y, 3) plantear una reflexión sobre su posible uso educativo en el aula.

En consecuencia, las preguntas de investigación son:

- ¿Qué fidelidad histórica presenta *SR* en su narrativa y ambientación?
- ¿Puede utilizarse como herramienta didáctica en CC.SS.?



CISOTED25

El marco teórico se apoya en diferentes estudios sobre: gamificación (Rivero, 2017; Scolari, 2016; Villalustre y del Moral, 2015), el impacto de los videojuegos en la construcción de discursos históricos (Aguilar, 2008; Chapman y Rich, 2018; Jiménez, 2018) y el uso de los videojuegos en las CC.SS. (Ibagón, 2018; Irigaray y Luna, 2014; Mérida et al., 2011; Quintero, 2018; Téllez e Iturriaga, 2014; Vera y Cabeza, 2008; Martín-Antón et al., 2024). Se reconoce que los videojuegos, aunque diseñados para el entretenimiento, pueden influir en la percepción histórica del alumnado, consolidando conocimientos erróneos si no se contextualizan adecuadamente.

Por ello, la investigación fomenta el papel del docente como mediador crítico, capaz de detectar anacronismos y orientar el uso del videojuego hacia el desarrollo de competencias investigativas.

Metodología:

Se ha desarrollado un enfoque cualitativo, centrado en el análisis crítico del videojuego. La elección del juego responde a su popularidad, accesibilidad y ambientación histórica, lo que lo convierte en un recurso atractivo para el aula. Además, su narrativa se sitúa en un periodo clave de la historia romana: el asesinato de Julio César y los acontecimientos posteriores.

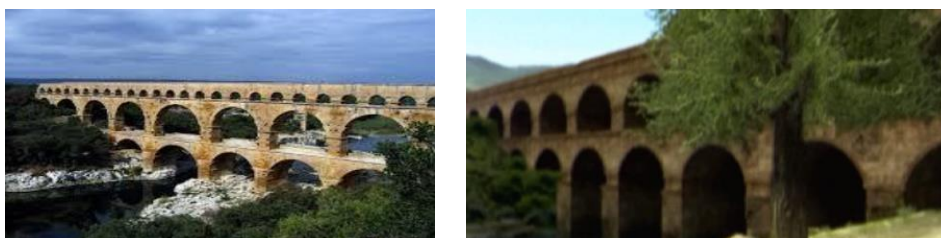
El análisis se estructuró en tres bloques temáticos:

1. **Sucesos y personajes históricos**, contrastando los eventos narrados en el juego con fuentes historiográficas clásicas y modernas.
2. **Diseño urbano, arquitectónico y monumental**, evaluando la fidelidad de los espacios representados respecto a la Roma del siglo I a.C.
3. **Aspectos culturales y materiales**, como vestuario, armamento y ambientación doméstica, comparados con estudios arqueológicos y artísticos

Durante el proceso se realizaron sesiones de juego, capturas de pantalla y anotaciones sistemáticas. No se consideraron elementos como jugabilidad o mecánicas, ya que el objetivo era evaluar el contenido histórico y artístico. Los bloques temáticos fueron contrastados con fuentes especializadas (Suetonio, 1998; Gabucci, 2005; Montenegro, 1983; entre otros).

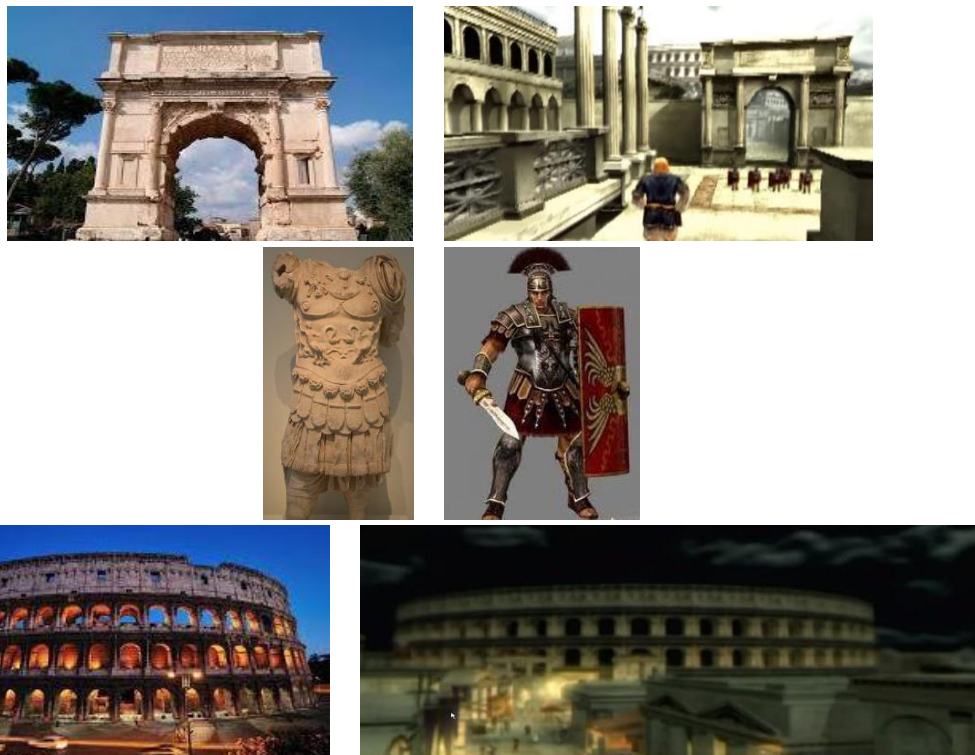
El análisis comparó lo presentado en el juego y lo que muestran las fuentes (figura 1) así como detectar errores, anacronismos y licencias narrativas que pudieran afectar al aprendizaje del alumnado para determinar su utilidad como recurso didáctico.

Figura 1. Imágenes de ejemplo y comparativas entre la realidad y el juego.





CISOTED25



Fuente: Fotos propiedad del autor y capturas del videojuego Shadow of Rome (Capcom, 2005).

Resultados y Conclusiones, Relevancia científica:

El análisis de *SR* evidencia que, aunque el videojuego presenta una ambientación atractiva y una narrativa envolvente, su fidelidad histórica es limitada. Las distorsiones en la representación de personajes, sucesos, arquitectura, vestuario y armamento revelan una construcción ficcional que puede inducir a errores en el aprendizaje informal del alumnado. Estas inexactitudes, lejos de ser anecdóticas, pueden consolidarse como conocimientos erróneos si no se abordan críticamente en el aula.

Sin embargo, esta debilidad puede transformarse en una oportunidad pedagógica. El videojuego, utilizado con un enfoque didáctico adecuado, puede convertirse en una herramienta eficaz para fomentar el pensamiento histórico, la investigación documental y la alfabetización mediática. En lugar de ser una fuente directa de conocimiento *SR* puede servir como detonante para el análisis crítico, la detección de anacronismos y la reflexión sobre cómo se construye la historia en los medios audiovisuales.

Recomendamos que los docentes, antes de incorporar videojuegos en sus prácticas, realicen un análisis riguroso de su contenido y establezcan estrategias pedagógicas que permitan al alumnado identificar errores, contrastar información y comprender la diferencia entre ficción y realidad histórica. En este sentido, *SR* puede ser útil no por lo que enseña directamente, sino por lo que permite cuestionar.



CISOTED25

Finalmente, proponemos incluir el criterio de “rigor histórico” como dimensión complementaria en la evaluación educativa de videojuegos, junto a los aspectos técnicos, estéticos y pedagógicos. Esta perspectiva puede enriquecer el uso de videojuegos en el aula y contribuir a una alfabetización mediática más crítica y consciente.

Bibliografía:

Aguilar Fernández, P. (2008). *Políticas de la memoria y memorias de la política*. Alianza Editorial.

Capcom (2005). *Shadow of Rome*. (Play Station) [Videojuego]. Capcom Co. Ltd.

Chapman, J. R. y Rich, P. J. (2018). Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best?. *Journal of Education for Business*, 93(7), 315-322. <https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1490687>

Gabucci, A. (2005). *Roma*. Novoprint.

Ibagón, N. J. (2018). Videojuegos y enseñanza aprendizaje de la historia. Análisis desde la producción investigativa. *Revista Educación y Ciudad*, 35, 125-136.

Irigaray, M. V. y Luna, M. R. (2014). La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia. Dos experiencias áulicas en la escuela secundaria. *Clío & Asociados*, (19), 411-437.

Jiménez, F. (2018). La historia no fue así: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contra fáctica en los videojuegos históricos. *CLIO. History and History teaching*, (44), 94-113.

Mérida, R., Angulo, J., Jurado, M., y Díaz, J. (2011). Student Training in Transversal Competences at the University of Cordoba. *European Educational Research Journal*, 10(1), 34-52. <http://dx.doi.org/10.2304/eeerj.2011.10.1.34>

Martín-Antón, J., Valdés-González, A. y Reina-Luaces, A. (2024). El videojuego como herramienta para la enseñanza de la Geografía. Estudio de caso. *EA, Escuela Abierta*, 27, 89-108. <https://doi.org/10.29257/EA27.2024.07>

Montenegro Duque, A (1983). *Roma. Manual de Historia Universal*. Tomo IV. Ediciones Nájera.

Quintero, D. L. (2018). Didáctica de las Ciencias Sociales a través de los videojuegos. Investigación y experimentación del juego *Assassin's Creed Origins*, para posible propuesta didáctica sobre la enseñanza del patrimonio y la cultura del Antiguo Egipto. *CLIO. History and History teaching*, 44, 54-81. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6735950>

Rivero, M. P. (2017). Procesos de gamificación en el aula de ciencias sociales. *Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 86, 4-6.



CISOTED25

Scolari, C. (2016) Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación)*, (103), 1-9.

Suetonio, C. (1998). *Vidas de los Césares*. Edición de Vicente Picón. Cátedra.

Téllez, D. e Iturriaga, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed. *Contextos Educativos*, 17, 145-155.

Vera, M. I. y Cabeza, M. R. (2008). El videojuego como recurso didáctico en el aprendizaje de la geografía. Estudio de caso. *Papeles de Geografía*, 47-48, 249-261. <https://revistas.um.es/geografia/article/view/41501>

Villalustre, L. y del Moral, M^a. E. (2015) Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education*, 27, 13-31.