

La gamificación como herramienta didáctica en los procesos históricos complejos

MARIO ALAGUERO RODRÍGUEZ
ADÁN RUIZ ROMÁN
Universidad de Burgos

Resumen:

Cada vez se conoce más y mejor la guerra civil española desde el ámbito académico, pero este conocimiento no acaba de llegar de una manera masiva a la sociedad, anclada en un saber histórico heredado de la cercanía temporal, social y familiar del conflicto. La gamificación funciona especialmente bien, al menos comparándola con otras herramientas didácticas, a la hora de transmitir y comprender procesos históricos complejos, ya que la propia empatía de los jugadores y el hecho de que tengan que tomar decisiones en el juego favorecen el aprendizaje. De este modo, se pretende comprobar en este estudio las capacidades didácticas de los juegos de mesa en la comprensión de la guerra civil española, verificando si la gamificación estimula el aprendizaje y si la empatía y la toma de decisiones ayudan a que

los usuarios mejoren su comprensión global sobre el evento. Para esto, se aplicarán metodologías de *serious games* para la definición de herramientas didácticas en el juego *Brigada: guerra civil española* y se verificarán a través de la realización de encuestas a los jugadores, en las que se adquieran conclusiones sobre si este juego favorece el aprendizaje sobre el conflicto.

Procesos históricos, juegos de mesa, divulgación, aprendizaje.

1. La divulgación de la guerra civil española

1.1. Un proceso histórico complejo

Cualquier proceso histórico, por sí mismo, resulta complejo, en cuanto su explicación depende de muchos factores intrincados, tanto políticos como sociales o culturales. Comprender eventos del pasado con un conocimiento más allá de lo efímero requiere de un proceso de recogida de datos, selección, asimilación e interpretación, y esto no es algo a lo que siempre esté dispuesto el total de la población. Las disciplinas involucradas en la difusión y educación en historia y patrimonio suelen tratar de hacer este esfuerzo de manera previa, adaptando los procesos históricos a relatos y discursos simplificados que puedan ser transmitidos a escolares y a la sociedad en general, resultando, en el mejor de los casos, en un conocimiento superfluo y frágil. El entendimiento que puede llegar a tener el público masivo sobre la historia tiende a fundamentarse en este conocimiento simplificado, ya que es imposible abarcar toda la información que permita una comprensión pausada y holística de la evolución humana. Aun así, pueden existir casos en los que eventos o épocas históricas determinadas necesiten de otras estrategias complementarias de difusión y enseñanza por su particular relevancia y conexión con el mundo actual, como es el propio caso de la Guerra Civil.

Este conflicto es paradigmáticamente complejo, ya que se vieron implicados factores que por sí mismos ya requieren de un conocimiento amplio y reposado para ser asimilados. La guerra civil española supuso la convergencia de ideologías y creencias provenientes de las raíces históricas de la España de principios de siglo xx con nuevos

movimientos e ideologías que recorrían Europa, trastocando las bases de la organización social. Además, el conflicto hunde sus raíces en la historia contemporánea de España, su convulsa vida política —a veces, demasiado militarizada—, la pobreza endémica de su sistema económico y su cada vez más mermada repercusión internacional. Esta amalgama de voluntades e inquietudes desembocó en un proceso que no podría entenderse sino como parte de un todo, lo cual supone un problema con la necesidad de simplificación a la hora de difundir la historia. No se puede comprender la Guerra Civil sin conocer los períodos previos republicanos y monárquicos o los posteriores, la dictadura franquista, la transición a la democracia y la inclusión hispana en instituciones internacionales. No se puede asimilar por qué acabó sucediendo la guerra civil española y cuál fue su evolución sin entender los movimientos de corte totalitario o liberal y tradicionalista o revolucionario, la conexión con los poderes fácticos de la nación y la injerencia extranjera durante el conflicto armado.

En los años previos a la guerra civil española, el país estaba socialmente agitado.¹ El siglo XIX ya había sido convulso, y entre los movimientos sociales heredados y los nuevamente adquiridos existían varias iniciativas con la intención de alcanzar el poder. En el caso de la Guerra Civil, estas iniciativas tenían la peculiaridad de contar con muy poca vinculación ideológica entre sí. Este es uno de los mayores problemas para la difusión del propio conflicto, la necesidad de explicar cada uno de estos movimientos por separado y cómo acabaron agrupándose en diferentes bloques, tradicionalmente considerados dos: los que decidieron sublevarse contra la República y los que permanecieron fieles, aunque no deja de ser una visión simplificada que reduce la importancia de los movimientos que pugnarón, de facto, por la revolución social.²

Esta simplificación en dos bandos es pragmática para favorecer la explicación del conflicto social y militar, pero no deja de ser ajena a la realidad histórica, cuyo conocimiento ha acabado siendo dependiente

1 Juan Eslava: *Una historia de la guerra civil que no va a gustar a nadie*. Madrid: Planeta 2005.

2 Paul Preston: *Las tres Españas del 36*. Barcelona: Plaza & Janés 1998.

de esta simplificación y de otros falsos mitos originados tanto durante el conflicto como tras él.³

1.2. Los mitos heredados

El surgimiento de la prensa bélica en la edad contemporánea y la cobertura de los conflictos surgida a finales del siglo XIX, en la guerra de Crimea, unidas a las nuevas formas de propaganda masiva que habían ido apareciendo a lo largo de las primeras décadas del siglo XX, supusieron un nuevo paradigma, en el que la disposición de un relato y la capacidad de transmitirlo pasaron a tener un papel trascendental en los conflictos bélicos. En la guerra civil española, cada movimiento tenía su propio relato y lo retransmitía buscando el fin último de la victoria, lanzando mensajes bien planificados y siguiendo una estrategia precisa. Esta propaganda acuciaba la idiosincrasia de cada bando y se alimentaba tanto de la verdad como de la mentira. Los relatos que se contaron por parte de cada movimiento, en los antecedentes y durante la Guerra Civil, con el tiempo, se convirtieron en mitos, uniéndose a otros que fueron surgiendo posteriormente, tanto por parte del franquismo, para justificar su sublevación, como por parte de los vencidos, que, desde la clandestinidad o el exilio, seguían manteniendo y alimentando otra visión de lo que aconteció en el conflicto. Resulta paradigmática la situación del diario *ABC*, que tuvo dos sedes de publicación distintas durante la guerra: la editorial de Madrid, de corte republicano, y la de Sevilla, afín al bando sublevado, ambas con un tratamiento de la noticia, la propaganda y la gestión de la imagen de cada movimiento diferenciada.

Los mitos de la guerra civil española suelen basarse en la simplificación en dos bandos, lo que ha acabado generando la manida concepción de *las dos Españas*, que, en resumidas cuentas, busca enfrentar,

3 Pablo Folgueira: "La guerra en las aulas. La guerra civil española en los currículos de segundo de bachillerato". En: *Clio, History and History Teaching* 39 (2013), <http://clio.rediris.es/n39/articulos/Laguerraenlasaulas.pdf>.

de manera polarizada, dos posiciones que, realmente, fueron y son muchas más. Los ateos contra los creyentes, los conservadores contra los progresistas, los liberales contra los totalitarios... Esta polarización ha acabado siendo mitificada y, a día de hoy, se sigue viendo como un conflicto de *buenos contra malos*, siendo el bueno y el malo relativo al punto de vista de cada espectador.

Varios mitos sobre la guerra civil española han perdurado desde el conflicto y siguen siendo tema de debate habitual en los circuitos ajenos a la academia, que camina hacia un conocimiento sólido, ordenado, preciso y libre de prejuicios sobre lo que aconteció en ella. De hecho, hay autores, como Enrique Moradiellos, que han puesto su foco de investigación en la identificación de estos falsos mitos sobre la Guerra Civil,⁴ aunque no sin la consecuente contraposición de autores revisionistas que defienden la validez de la documentación y relatos generados sobre el conflicto en el periodo franquista.⁵ En esta larga búsqueda de la verdad, la clave reside en la investigación, tal como menciona Ángel Viñas: “Contra la manipulación, la tergiversación y el engaño respecto al pasado, solo hay una luz: la de la investigación honesta y contrastada”.⁶ En este camino, la investigación necesita un complemento para acercar sus avances a la sociedad: la divulgación.

Esta pervivencia de mitos influye muy negativamente en la percepción y comprensión del conflicto por parte de la ciudadanía, que suele recibir una explicación simplificada del mismo en su edad escolar y se ve expuesta a lo largo de su vida a información dispersa, contradictoria y, muchas veces, directamente falsa. Esta exposición, unida a la memoria y a la pervivencia de las consecuencias de la Guerra Civil en la sociedad española, han convertido a este conflicto en un tema

4 Enrique Moradiellos: 1936. *Los mitos de la Guerra Civil*. Barcelona: Atalaya 2004.

5 Véase, por ejemplo, Pío Moa: *Los mitos de la Guerra Civil*. Madrid: La Esfera de los Libros 2003.

6 Ángel Viñas (ed.): *En el combate por la historia*. Madrid: Pasado y Presente 2012, resumen.

controvertido tanto dentro como fuera de las aulas,⁷ haciéndolo un asunto delicado y cuyo debate social sigue abierto, tanto en la historiografía académica como en la sociedad en general.⁸

1.3. Docencia, divulgación y referente cultural

La maquinaria de propaganda del nuevo régimen alumbrado tras la Guerra Civil no tardó en dirigir sus herramientas de comunicación hacia el establecimiento de un relato único, en el que se tergiversaron sistemáticamente los eventos ocurridos antes, durante y después de la guerra para que se ajustasen a los intereses del nuevo estado. Esta imposición de una única memoria colectiva se manifestó también en las escuelas: varias generaciones recibieron una visión distorsionada, sin que hubiese espacio al pensamiento crítico o el debate. Posteriormente, en la democracia, el Estado ha tenido la iniciativa de mejorar la enseñanza en historia, sobre todo, la historia reciente, para que los escolares tengan más habilidades para la comprensión del mundo actual.⁹ Pero esto es difícilmente aplicable a un conflicto cuyas secuelas siguen vigentes y cuyo relato sigue siendo controvertido, lo que supone que no se está trasladando correctamente el conocimiento académico sobre la guerra civil española a las aulas.¹⁰ El alumnado parte de problemas de base que acaban siendo alimentados por la desinformación, retroalimentando este desconocimiento en toda la sociedad, lo que provoca un vacío que envuelve nuestro pasado más cercano y que se va colmatando con relatos a medio camino entre la realidad y

7 Rafael Valls/David Parra/Carlos Fuertes: “Los temas históricos conflictivos y su abordaje escolar: un ejemplo español”. En: *Clío & Asociados* 25 (2017), 8-21, Memoria Académica: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8625/pr.8625.pdf.

8 Belén Fernández-Muñoz: “La formación cívica y la guerra civil española: los temas controvertidos en la educación secundaria”. En: *Clio. History and History Teaching* 47 (2021), 1-24, https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2021475856.

9 Josefina Cuesta Bustillo: *Historia del presente*. Madrid: Eudema 1993.

10 Fernández-Muñoz, “La formación cívica y la guerra civil española”.

la adulteración política de cada individuo, su memoria particular y la colectiva heredada.

De manera paralela a la acción de la docencia, sí que han existido dinámicas de divulgación de la guerra civil española tanto a nivel estatal como regional o, incluso, de manera privada: documentales, eventos, recreaciones, jornadas de difusión, museos o aulas de interpretación principalmente. El conflicto ha dado lugar a varios formatos divulgativos que hacen que, al menos, la ciudadanía con inquietud por la historia pueda tener las herramientas didácticas que necesita para conocer y comprender mejor el pasado reciente. También es más que frecuente que la Guerra Civil sirva como referente cultural para formatos de ficción, como novelas, cómics o cine. Estas iniciativas de divulgación o de ficción comparten su capacidad para transmitir información sobre el conflicto, pero también para formular relatos independientes no supervisados, que pueden ser fieles al rigor histórico o basarse en algunos de los mitos heredados de la Guerra Civil. En estos formatos es más acuciante el problema, ya que la información debe condensarse y, por tanto, simplificarse, cayendo en el mismo error de tratar de contar algo complejo de manera sencilla. Además, es habitual que se basen en un guion que sigue las pautas de la disciplina de la narrativa y acaban intentando adaptar los eventos históricos a un relato narrable y condensado, con una división muy clara de posturas y una periodización muy determinada, buscando ahondar en el concepto heredado de *las dos Españas* y perpetuando la imagen de un conflicto aislado de tres años y dos bandos.

1.4. Nuevas generaciones, comunicación y gamificación

La generación que hoy en día está atravesando la adolescencia y llegando a la adultez es habitualmente denominada *centennials*. Es un grupo sociológico aún bajo análisis académico, pero que parece tener algunos comportamientos frecuentes en lo referente a la comunicación, como una menor capacidad de atención y reflexión, así como una preferencia por formatos de comunicación breves y con poca

densidad de información.¹¹ Los centennials han desarrollado sus actividades comunicativas en un entorno cambiante y sobresaturado, rodeados de emisores de información que reclamaban su atención y que han modificado su conducta, afectando a su forma de relacionarse con el mundo. Estas peculiaridades son particularmente importantes a la hora de reconducir la forma en la que se les enseña historia, ya que su comportamiento choca de frente con lo que se espera necesario a la hora de aprender esta disciplina,¹² como la capacidad de reflexión, la paciencia y el pensamiento crítico. Los centennials suelen manifestar menos capacidad de comprensión de procesos complejos que requieran de un estudio profundo y reposado, y, si esto ya es condicionante para su comprensión de la historia, lo es aún más para comprender procesos históricos complejos, como, en este caso, la guerra civil española.

La investigación en educación ha actuado rápido y existen ya autores que buscan las formas de comunicación más llamativas para los centennials, como la gamificación, centrada en la adaptación a nuevos lenguajes y formatos comunicativos de los materiales docentes tradicionales. Los usuarios actúan como jugadores, siguiendo unas normas y buscando conseguir varios objetivos que les vayan generando recompensas.¹³

Los investigadores en pedagogía y educación señalan las ventajas de la gamificación, al menos en ciertos ámbitos y comparando sus resultados con otras técnicas didácticas. Esta herramienta favorece la comprensión de procesos históricos complejos, siendo la toma de

11 Sue Y. McGorry/Megan R. McGorry: "Who are the Centennials: Marketing Implications of Social Media Use and Preferences". En: *Digitalcommons @ Kennesaw State University* (2017), https://digitalcommons.kennesaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1194&context=ama_proceedings.

12 Llara Berríos/María-Rosa Buxarrais: "Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos". En: *OEI, Monografías virtuales: Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales* 5 (2005), <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1GN285S66-QLP75S-7JS0/reflexion05.htm>.

13 Clarc Abt: *Serious Games*. New York: Madison Books [1970] 1987.

decisiones y la empatía claves para que los jugadores estimulen su aprendizaje.

Los usuarios ven aumentado su nivel de concentración para comprender la mecánica de juego y se esfuerzan en interpretar sus opciones y calcular sus siguientes pasos. La gamificación es especialmente útil en los centennials, ya que convierte una tarea para ellos poco grata en una actividad lúdica gratificante, aumentando la efectividad de la transmisión de conocimiento.¹⁴

2. Creando un juego de mesa desde el ámbito académico

Teniendo en cuenta estos antecedentes, se vio la posibilidad de explorar el potencial de la gamificación en la didáctica de la historia a través de la creación de un juego de mesa que pudiese ayudar a comprender y conocer mejor la guerra civil española: *Brigada: guerra civil española*. Teniendo en cuenta este objetivo, se deducen dos consecuencias directas: la premisa de la máxima difusión y el respeto al rigor histórico. Para buscar la máxima difusión, se requería de una estrategia que permitiese comprender cómo llegar a un público masivo y conseguir que tuviesen un acercamiento adecuado al juego. Se pretendía aumentar el conocimiento de este evento histórico en la sociedad, pero este no podía apoyarse, como otros formatos, en los falsos mitos heredados o en un discurso tergiversado. Aquí se entra en una paradoja: buscar el rigor histórico a la vez que se simplifica todo el proceso de la Guerra Civil en un formato que permite aportar muy poca información. Esta paradoja fue el *leitmotiv* y el principal reto que supuso el diseño de este juego de mesa.

Brigada: guerra civil española salió al mercado en agosto de 2020, tras una campaña de *crowdfunding* que permitió financiar los costes de impresión de la primera tirada. Se trata de un juego de mesa por

¹⁴ Karl Kapp: *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer 2012.



ILUSTRACIÓN 1: Tablero y fichas de *Brigada: guerra civil española* (imagen: <https://brigada.es/>).

grupos en el que se combina estrategia militar con política, sociedad y economía.

2.1. Condicionantes previos

Esta búsqueda de divulgación, esto es, tener como objetivo llegar al máximo público posible y la búsqueda del rigor, era el principal condicionante en el diseño del juego, pero existían también estos otros puntos de partida.

2.1.1. Presupuesto

Los recursos que se han de dedicar al formato de comunicación de un proyecto de divulgación influyen en su propia concepción. Existen formatos en los que los costes fijos de la creación del material son muy elevados, pero la distribución es más económica, como las novelas, el cine o los videojuegos. En otros casos, como los juegos de mesa, cada decisión que se tome en el diseño del producto va a repercutir en el coste final de la fabricación, incluso a veces imposibilitando su salida al mercado. Para que un juego de mesa se pueda desarrollar, se

necesita que su coste sea asequible y su interés lo suficientemente alto como para que se puedan financiar los costes de fabricación a través de las ventas.

2.1.2. *Semiótica*

Cada decisión en la estética y los contenidos visuales puede acabar teniendo connotaciones semióticas, sin que sea necesario que el autor sea consciente del significado que puede llegar a transmitir un contenido que esté creando. Este proceso puede estar condicionado por la subjetividad tanto del emisor como del receptor, por lo que se debe cuidar especialmente cada detalle que pueda aportar un valor comunicativo, sobre todo, para evitar juicios de valor previos por falta de neutralidad en la estética y la utilización de símbolos asociados tradicionalmente a uno u otro bando. La semiótica, al estar condicionada a factores no controlables por el autor, debe tener una revisión constante por personas ajenas a la autoría que tengan tanto un conocimiento profundo como superficial sobre el tema.

2.1.3. *Jugabilidad y dificultad*

Como objetivo principal de este proyecto, se busca una amplia difusión para favorecer la divulgación sobre la guerra civil española. Para garantizar esta difusión, el proyecto debe orientarse a un público amplio, por lo que se decidió que la jugabilidad y dificultad serían sencillas, más orientadas hacia un juego de tipo *eurogame* que a un *wargame* tradicional. Esto tiene la ventaja de que aumenta el impacto social del juego, pero la desventaja de que exige aún más simplificación, lo que acaba contraponiéndose a la otra premisa fundamental: la de conseguir un producto con rigor histórico, que no caiga en mitos y que sirva como elemento divulgativo. Esta diatriba tiene una resolución compleja o imposible, pero al menos debe estar siempre presente a la hora de diseñar la mecánica del juego y definir su dificultad. Los públicos habituales de *wargames* no dejan de ser un nicho reducido

comparado con el resto de la población y, además, suelen tener más inquietud por la historia, por lo que es un público menos interesante que uno masivo a la hora de crear un producto divulgativo.

2.2. Diseñando un nuevo juego de mesa

Teniendo en cuenta estos factores, se decidió crear un juego de mesa orientado a la estrategia política y militar que permitiese incorporar otros factores como los económicos o sociales y que no tuviese demasiada carga de táctica, lo que podría alejar a un público masivo del juego, sino que añadiese conocimientos de geoestrategia presentes en el conflicto. Existe una importante cantidad de juegos de mesa y videojuegos ambientados en este conflicto, pero había un hueco de mercado para un público no especializado en los primeros, el cual, además, era el público principal de este proyecto.

Este nuevo juego de mesa, con una mecánica y diseño adaptados al cumplimiento de sus objetivos, se fundamentó en los siguientes apartados:

2.2.1. *La historia contrafactual*

La historia contrafactual es una técnica en la que se crea un relato conjetural basado en un momento histórico concreto sobre el que se modifica algún evento que ocurriese en la realidad para plantear qué hubiera ocurrido en ese caso. Esta herramienta es frecuente en ficción audiovisual, documentales, didáctica escolar y otros formatos, y sirve para comprender un proceso histórico a partir de la comparación con otras posibilidades hipotéticas. En los juegos de mesa históricos, la historia contrafactual es prácticamente inherente, ya que el planteamiento del punto de partida, sea este ajustado a la realidad histórica o no, puede acabar desembocando en resoluciones muy diferentes, dependiendo de las decisiones que tomen los jugadores y del azar.

Esta herramienta se planteó como fundamental para la labor divulgativa de *Brigada: guerra civil española*, ya que los factores históricos

que influyeron significativamente en la evolución del conflicto, así como su orden cronológico, pueden ser mejor comprendidos al enfrentarse a realidades paralelas. Es habitual, por ejemplo, que los jugadores del bando sublevado pierdan la paciencia si no son capaces de pasar sus tropas africanas a la península o que los republicanos se queden perplejos ante los quintacolumnistas que hacen sus defensas ineficaces y puedan perder ciudades importantes con cierta facilidad.

Para favorecer la historia contrafactual, se crearon una serie de eventos que ocurrían al azar a lo largo de la partida y que afectaban a cada bando de una manera diferente, pudiendo modificar la evolución del conflicto debido a acontecimientos inesperados. La importancia de estos eventos en el juego ayuda a ver cómo la guerra se inclinó hacia un bando u otro por cuestiones de éxito militar, pero también por la acción diplomática, los conflictos sociales dentro de cada bando y el factor de la suerte, que hizo ganar batallas y también perder líderes en accidentes. El juego trata de despertar esa curiosidad y la búsqueda de relatos contrafactuales para valorar cada evento, bando y personaje destacado de la guerra.

2.2.2. *La división en bandos*

Se definió una mecánica basada en la competitividad entre dos bandos cerrados, en los cuales, se dividen varios jugadores que participan de manera cooperativa, compartiendo el mismo objetivo. Esta decisión suponía una primera tesis complicada: la representación de todos los movimientos implicados en el conflicto, tanto los sublevados como los republicanos y los movimientos que actuaban de manera individual en pos de la revolución social. Esta diatriba es prácticamente irresoluble a la hora de diseñar un juego simplificado sin caer, de alguna manera, en la revisión de los mitos de la guerra civil española. Finalmente, se diseñó una mecánica con tan solo dos bandos que aglutinaban los diferentes motivos: sublevados contra el gobierno democrático de la Segunda República española y afines a esta. La estrategia que se siguió para mitigar esta tergiversación fue incluir alusiones a todos los movimientos, facciones y tipos de unidades que participaban en cada

uno de los bandos, haciendo referencia directa a la revolución social en varias de sus cartas y dejando claro el apoyo a cada uno de los bandos y sus razones, de manera sucinta, en la descripción.

2.2.3. *División en regiones*

Para que el juego sea jugable, se requieren divisiones espaciales en el territorio que representen en el mapa que los usuarios puedan tanto ocupar como invadir. Estos espacios deben estar segmentados siguiendo factores geográficos, políticos e históricos, aunque siempre garantizando que los jugadores estén lo más igualados posible al inicio de la partida, por lo que el número de divisiones espaciales y su ubicación son condicionantes de la definición de la mecánica.

Se decidió crear un nuevo sistema de división en regiones militares que no es geográfica o política, sino geofísica. Se tuvo en cuenta que a lo largo del conflicto, y como es previsible, los ejércitos se desplazaban fundamentalmente por caminos y carreteras y condicionados más por los accidentes geográficos que por las delimitaciones políticas. En otros juegos de mesa de tipo *wargame*, se suelen utilizar fundamentalmente dos estrategias: la de la división en teselaciones de hexágonos, como en *La Guerra Civil Española (1936)* (NAC, 1981), o la división por puntos relevantes conectados por carretera, como *Cruzada y Revolución* (4Dados, 2017) o *España 1936* (Devir, 2007). Para este caso, se decidió buscar otra estrategia, la división en regiones militares que contenían, cada una, una ciudad principal. La mecánica determina que tanto en las ciudades como en las provincias se pueden ubicar tropas, y se realizó un reparto balanceado de la cantidad de regiones, ciudades y recursos económicos de cada bando para buscar un equilibrio inicial en la partida. Esta decisión es, a todas luces, comprometida con el objetivo del rigor histórico, ya que se está distorsionando la realidad para ajustarla a las necesidades de la mecánica, pero se planteó esta resolución como la menos mala de las posibilidades.

El mapa base se adapta en su gran mayoría a la división de territorios afines a uno u otro bando en los primeros meses de la sublevación, coincidiendo con mapas de manuales generalistas de Secundaria, pero

adaptado en pequeños detalles para igualar el juego. Siendo uno de los objetivos de victoria la conquista de un número reducido de ciudades seleccionadas, estas fueron elegidas por su relevancia social y militar para uno u otro bando durante la contienda. En el caso de las fronteras geopolíticas, el visionado del mapa físico en un segundo plano del tablero ayuda a comprender los diferentes tipos de fronteras que presenta el juego, que sirven para favorecer o frenar el movimiento de tropas durante la partida, haciéndolo más cercano a la realidad geopolítica del relieve de la península ibérica y dificultando el traslado de tropas y vehículos entre zonas montañosas o de mar en comparación con zonas más accesibles.

2.2.4. *Dinámicas de rol (experiencia, empatía y toma de decisiones)*

Dentro de las herramientas de la gamificación, están las didácticas de rol, en las que los jugadores interpretan a un personaje, sea este real o ficticio, y actúan teniendo en cuenta su personalidad y características. Estas dinámicas favorecen el pensamiento lateral y la empatía, ya que los propios jugadores ven conducidas sus decisiones por las alteraciones derivadas de su personaje, lo que puede llegar a ayudar, en último término, a que mejoren su comprensión del conflicto. En el caso de *Brigada: guerra civil española*, los usuarios tomarán decisiones según los eventos que vayan surgiendo, los movimientos del enemigo y las características de su personaje, lo que generará combinaciones infinitas de historia contrafactual que ayudarán a que los jugadores se metan más en su papel, aumentando su comprensión sobre por qué la guerra civil española sucedió así y no de otra manera.

En *Brigada: guerra civil española*, los jugadores se identifican con un líder, que puede ser político o militar, y reciben una carta en la que se recogen sus habilidades, que pueden ser ofensivas, defensivas o de propaganda (con las que se reclutan más unidades). Cada jugador adaptará su estrategia a las ventajas y desventajas de su líder, y deberá actuar de la manera más eficaz que pueda. La labor de estas figuras relevantes en cuanto a la didáctica del juego es la de transmitir a los jugadores la importancia de cada uno de ellos, aportando la imagen

de líderes tanto en el frente como en la retaguardia, como es el caso de Dolores Ibárruri, la Pasionaria, icono femenino de resistencia contra el bando sublevado cuya aportación —no militar— a la contienda se recoge en el juego, ampliando la visión bélica más allá de los militares destacados en cada ejército.



ILUSTRACIÓN 2: Algunos de los líderes militares que pueden elegirse en *Brigada: guerra civil española*.

2.2.5. Cartas

Otra peculiaridad de la guerra civil española que complica su conversión en un juego de mesa es que incluye estrategias y tácticas militares modernas, en las que sistemas de ataque y defensa muy diferentes

pueden interactuar, lo que complica crear una mecánica de juego que sea sistemática y fácilmente comprensible, a la vez que sintetiza esta peculiaridad.¹⁵ En *Brigada: guerra civil española*, se creó un sistema de cartas que cada jugador puede adquirir a cambio de los recursos económicos generados por cada jugador en un turno. Estos recursos simplifican la faceta de la economía y la influencia de poderes fácticos en el transcurso de la guerra, permitiendo comprender cómo no toda la evolución del conflicto depende de la táctica y estrategia militares, sino que, en muchas ocasiones, otros factores pueden llegar a tener una influencia determinante.

Estas cartas se diseñaron atendiendo primeramente al criterio del balance de fuerza: se desarrolló una base de datos en la que se equilibraron las ventajas y desventajas que generaban las tarjetas en cada bando, para posteriormente definir los contenidos personalizados según las características de aquellos. De este modo, se podía mantener el equilibrio de fuerzas al inicio de la partida a favor de la jugabilidad, pero dejando espacio a la divulgación por la personalización de los contenidos, cumpliendo los dos objetivos principales de este proyecto. Esta distribución pudo realizarse debido a que, al comienzo del conflicto, las fuerzas de ambos bandos estaban relativamente igualadas, al menos comparándolas con otros conflictos coetáneos, por lo que, tras una profunda revisión bibliográfica, se consiguió una selección de tipos de tropas, unidades y tácticas militares que permitió que la simplificación del conflicto en un juego de mesa no tergiversase en demasía la realidad histórica.

Se diseñó otra mecánica que, a través del uso de cartas, permitía incluir en el juego eventos que surgen al azar a lo largo de la partida y que pueden ser tanto positivos como negativos para cada jugador. Estas cartas pueden representar eventos económicos, políticos o sociales, que se convierten en acciones concretas que debe realizar cada

15 Mario Alaguero Rodríguez/David Checa Cruz: “Divulgación social de la historia militar: gamificación para explicar la guerra civil española”. En: *Actas del congreso HISTICDEF, Historia de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones al servicio de la Defensa*. Universidad de Burgos 2016, 373-382.

TABLA 1:
Distribución equilibrada del número de cartas y de tropas de ambos bandos

SUBLEVADOS				REPUBLICANOS			
	n.º de cartas	n.º de tropas por carta	total tropas		n.º de cartas	n.º de tropas por carta	total tropas
viriatos	1	4	4	Gudaris	1	4	4
italianos	2	5	10	POUM	2	2	10
legionarios	3	5	15	guardia nacional republicana	2	5	10
falangistas	3	5	15				
Guardia Civil	1	5	5	milicias MAOC	2	5	10
tropas indígenas	3	6	18	milicias confederales	2	5	10
requetés	2	5	10				
quinta columna	1	2	2	Brigadas mixtas	3	6	18
				leva popular	2	5	10
				maquis	1	4	4
				Guardia de Asalto	1	5	5

jugador. En estas cartas se representó la influencia de elementos no directamente conectados con la estrategia militar, como el clero, la injerencia extranjera, el espionaje, el sabotaje y las acciones llevadas a cabo por diferentes grupos en pos de la revolución social, así como incidentes que supusieron cambios más o menos relevantes durante los años bélicos. A modo de ejemplo, el juego deja abierta la posibilidad de que aparezca la carta de “muerte súbita de un líder de equipo”, que puede parecer algo irreal, pero que la historia nos demuestra que es algo común, máxime en la guerra civil española.

3. Revisión de resultados

Que la visión de los autores pretenda ser neutral, rigurosa y libre de prejuicios y mitos no significa que esto necesariamente se consiga, ya que pueden entrar en juego los sesgos cometidos debido a la propia subjetividad y cualquier tergiversación no buscada premeditadamente.¹⁶ En el diseño del juego y su mecánica, en ocasiones han surgido problemas por la confrontación de los dos objetivos: la búsqueda del rigor y la búsqueda de la simplificación. En estas ocasiones, se tomaron decisiones meditadas y argumentadas, pero, a lo largo de todo el proceso, podrían haber surgido casos que fuesen malas decisiones o, incluso, una acumulación de estas que supusiese una desvirtuación completa de los objetivos iniciales.

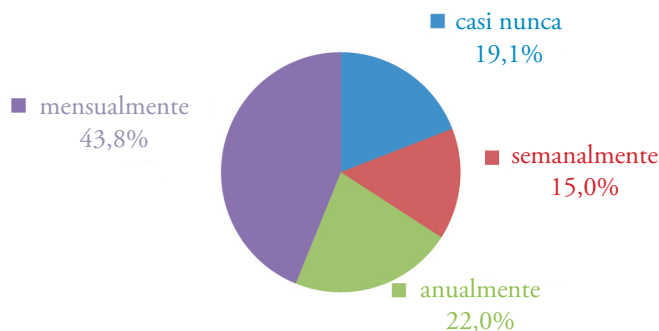
Para comprobar si existía una conexión entre los objetivos iniciales y el resultado final, se ha realizado una encuesta a jugadores reales del juego a través de la red social Instagram. Hay que tener en cuenta que estos resultados pueden estar condicionados a una característica de este público: son seguidores del perfil de *Brigada: guerra civil española*

16 Véase Lea Achmüller/Daniela Kuschel/Paul Mogdan: “*Brigada 1936: Guerra en España: Zwischen didaktischem Anspruch und Reproduktion von Mythen über den Spanischen Bürgerkrieg*”. En: *Spiel, Kultur & Kontext. Zeitschrift für interdisziplinäre Spieleforschung* 1 (2022), 62-85, <https://doi.org/10.25521/skk.2022.200>.

en Instagram, lo que significa que no se recogen datos de los usuarios que puedan no estar satisfechos con el juego.

Se han obtenido los siguientes resultados (la primera pregunta puede servir para comprender la muestra):

¿Cuánto juegas a juegos de mesa/*wargames*?



En total, 413 personas contestaron a esta pregunta, y parece haber una división bastante equilibrada entre los que frecuentemente juegan a juegos de mesa (semanal y mensualmente) y los que, en cambio, no juegan tanto (anualmente o casi nunca). Esta división podría tener sentido debido a que el público objetivo del juego de mesa no es tanto jugadores habituales de *wargames* como usuarios interesados en la historia que usen *Brigada: guerra civil española* como un juego introductorio. Por tanto, cabría pensar que el primer objetivo está conseguido: este juego de mesa sirve como método de divulgación por haber llegado a un público no tan interesado en juegos de mesa, sino más centrado en la temática y el aprendizaje que en el formato.

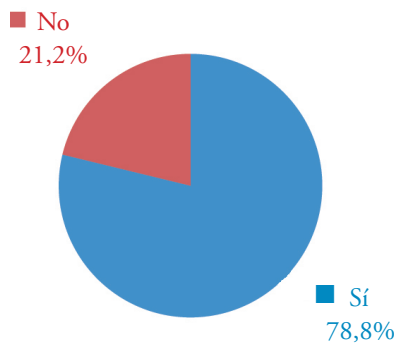
La siguiente pregunta fue:

¿Crees que este juego de mesa puede ayudar a comprender mejor el evento de la guerra civil española?

Esta pregunta fue respondida por 568 personas y parece que la respuesta de los jugadores es rotunda: *Brigada: guerra civil española* es un buen método de divulgación histórica.



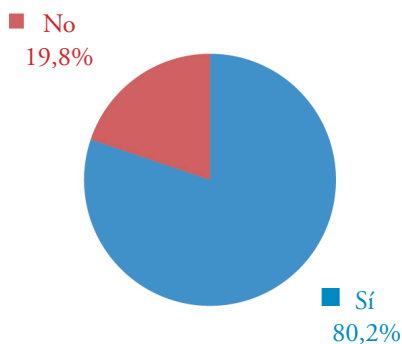
Otra pregunta fue:
¿Jugar a este juego te ha estimulado a buscar más información sobre el conflicto?



Un total de 462 personas respondieron a esta pregunta. Aunque el resultado no es tan rotundo como en el caso anterior, parece haber un porcentaje muy alto de usuarios que, aun estando previamente interesados en el conflicto, han sido estimulados por el proceso de juego para buscar más información. Estos datos son tranquilizadores: teniendo en cuenta que la simplificación es imprescindible para la creación de un juego de mesa histórico, esto conlleva necesariamente que se está omitiendo información que podría ser relevante para la comprensión del conflicto. Si el propio proceso de juego estimula a ampliar esta información, este problema se ve mitigado.

La siguiente pregunta iba referida a si la dinámica de rol es útil en el juego:

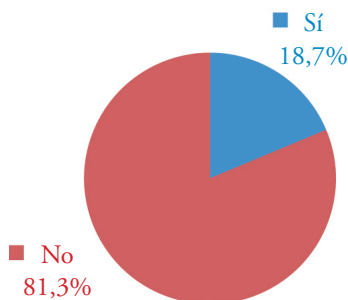
¿Crees que estar representado por un líder militar en el tablero te ayuda a comprender mejor la toma de decisiones?



De nuevo las respuestas afirmativas son predominantes. Más de tres cuartas partes de las 474 personas que votaron creen que las dinámicas de rol pueden ayudar a tomar decisiones en el tablero, confirmando que uno de los pilares fundamentales de esta mecánica de juego y estrategia de divulgación es positiva.

La siguiente pregunta es la que más directamente busca confirmar si la intención de mantener el rigor histórico por parte de los autores fue cumplida:

¿Crees que este juego transmite falsos mitos heredados de la guerra civil española?



En este caso, participaron 445 personas, siendo un 18,7% las que piensan que este juego transmite, de alguna manera, falsos mitos sobre la guerra civil española. Esto puede suponer dos cosas: que haya usuarios cuya comprensión sobre el conflicto está tergiversada y lo defendido por la historiografía moderna les sea ajeno o bien todo lo contrario, que estos usuarios hayan percibido errores cometidos por los autores del juego sin que estos hayan sido conscientes. Al menos este porcentaje resulta llamativo y debe ser tenido en cuenta, aunque harían falta más estudios y encuestas más precisas para determinar cuáles han sido los errores eventualmente cometidos en el diseño del juego.

4. Conclusión

Estos primeros resultados parecen ser lo suficientemente sólidos como para apuntar a que los objetivos planteados en este proyecto pueden haber sido adecuadamente cumplidos, aunque serían necesarios análisis más profundos con metodologías más definidas para confirmarlo.

Brigada: guerra civil española ha sido un intento de unir las capacidades didácticas de los juegos de mesa con la voluntad de favorecer la divulgación de un proceso histórico complejo que ha sido tradicionalmente mal explicado y comprendido en España y que ha desembocado en un problema vigente: la división entre diferentes interpretaciones de lo que ocurrió y de sus repercusiones en el día de hoy. Se espera que este juego, sea cual sea su impacto en el mercado, acabe teniendo un impacto positivo en la conexión entre los avances de la historiografía y los conocimientos y el pensamiento crítico de la ciudadanía. Actualmente, se están probando iniciativas docentes para lograr introducir actividades complementarias para la asignatura de Ciencias Sociales: Geografía e Historia de 4.º de la Educación Secundaria Obligatoria con el juego y así favorecer el aprendizaje del alumnado sobre la guerra civil española en los últimos temas del currículo, cuando se tratan los temas previos al conflicto y su desarrollo.

5. Referencias

- ABT, Clarc: *Serious Games*. New York: Madison Books [1970] 1987.
- ACHMÜLLER, Lea/KUSCHEL, Daniela/MOGDAN, Paul: “Brigada 1936: Guerra en España: Zwischen didaktischem Anspruch und Reproduktion von Mythen über den Spanischen Bürgerkrieg”. En: *Spiel, Kultur & Kontext. Zeitschrift für interdisziplinäre Spieleforschung* 1 (2022), 62-85, <https://doi.org/10.25521/skk.2022.200>.
- ALAGUERO RODRÍGUEZ, Mario/CHECA CRUZ, David: “Divulgación social de la historia militar: gamificación para explicar la guerra civil española”. En: *Actas del congreso HISTICDEF, Historia de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones al servicio de la Defensa*. Universidad de Burgos 2016, 373-382.
- ARÓSTEGUI, Julio/GODICHEAU, François: *Guerra Civil. Mito y memoria*. Madrid: Marcial Pons Historia 2016.
- BERRÍOS, Llrela/BUXARRAIS, María-Rosa: “Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos”. En: *OEI, Monografías virtuales: Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales* 5 (2005), <https://cmappublic2.ihmc.us/rid=1GN285S66-QLP75S-7JS0/reflexion05.htm>.
- CUESTA BUSTILLO, Josefina: *Historia del presente*. Madrid: Eudema 1993.
- ESLAVA, Juan: *Una historia de la guerra civil que no va a gustar a nadie*. Madrid: Planeta 2005.
- FERNÁNDEZ-MUÑOZ, Belén: “La formación cívica y la guerra civil española: los temas controvertidos en la educación secundaria”. En: *Clio. History and History Teaching* 47 (2021), 1-24, https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2021475856.
- FOLGUEIRA, Pablo: “La guerra en las aulas. La guerra civil española en los currículos de segundo de bachillerato”. En: *Clio, History and History Teaching* 39 (2013), <http://clio.rediris.es/n39/articulos/Laguerraenlasaulas.pdf>.
- GARCÍA, Arturo: *1936 Guerra Civil. Libro de normas*. Madrid: Ediciones Rotura 2006.
- HAMARI, Juho *et al.*: “Challenging Games Help Students Learn: An empirical Study on Engagement, Flow and Immersion in Game-

- based Learning”. En: *Computers in Human Behavior* 54 (2016), 170-179, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>.
- KAPP, Karl: *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer 2012.
- McGORRY, Sue Y./McGORRY, Megan R.: “Who Are the Centennials: Marketing Implications of Social Media Use and Preferences”. En: *Digitalcommons @ Kennesaw State University* (2017), https://digitalcommons.kennesaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1194&context=ama_proceedings.
- MIGUEL (Wishgamer)/ANTONIO (termini): “La guerra civil española un *wargame*”. En: *NAC*, <http://wargames.webcindario.com> (7/16).
- MOA, Pío: *Los mitos de la Guerra Civil*. Madrid: La Esfera de los Libros 2003.
- MORADIELLOS, Enrique: *1936. Los mitos de la Guerra Civil*. Barcelona: Atalaya 2004.
- PAYNE, Stanley G.: *40 preguntas fundamentales sobre la Guerra Civil*. Madrid: La Esfera de los Libros 2006.
- PRESTON, Paul: *Las tres Españas del 36*. Barcelona: Plaza & Janés 1998.
- SABIN, Phil: “Wargaming in Higher Education: Contributions and Challenges”. En: *Arts and Humanities in Higher Education* 14.4 (2015), 329-348.
- VALLONE, Donna *et al.*: “Agents of Social Change: A Model for Targeting And Engaging Generation Z across Platforms”. En: *Journal of Advertising Research* 56.4 (2016), 414-425.
- VALLS, Rafael/PARRA, David/FUERTES, Carlos: “Los temas históricos conflictivos y su abordaje escolar: un ejemplo español”. En: *Clio & Asociados* 25 (2017), 8-21, Memoria Académica: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8625/pr.8625.pdf.
- VIÑAS, Ángel (ed.): *En el combate por la historia*. Madrid: Pasado & Presente 2012.
- VV. AA.: “FICHA DEL JUEGO. War Storm Series: A Las Barricadas (ASL)”. En: *MásQueOca* (2012), <https://www.masqueoca.com/tienda/producto.asp?item=1885> (7/ 16).