

EL PAPEL DE LA TEMÁTICA Y LA NARRATIVIDAD DE LOS JUEGOS DE MESA EN EL APRENDIZAJE LÚDICO DE LA HISTORIA ANTIGUA

Marina Camino Carrasco

Universidad de Cádiz, España

E-mail: marina.camino@uca.es

<https://orcid.org/0000-0002-0224-5103>

RESUMEN

El presente trabajo pretende ofrecer una reflexión teórica desde una perspectiva humanística sobre el uso de los juegos de mesa en la didáctica de las ciencias sociales, enfocándose en la historia antigua. A través de la narrativa y la temática de los juegos, se explora cómo estos pueden facilitar el aprendizaje de conceptos históricos, políticos geográficos y socioculturales, apoyándose en las teorías del *círculo mágico* de Huizinga, el constructivismo y la teoría del *flow* de Csikszentmihalyi. Se propone, además, el uso de juegos comerciales para la enseñanza del mundo antiguo, destacando el poder de la inmersión narrativa y temática como herramientas para potenciar la motivación intrínseca y el aprendizaje experiencial.

PALABRAS CLAVE: didáctica de las ciencias sociales, juegos de mesa, historia antigua, narrativa, *círculo mágico*, teoría del *flow*.

THE ROLE OF THEME AND NARRATIVITY IN BOARD GAMES FOR PLAYFUL LEARNING OF ANCIENT HISTORY

ABSTRACT

This study aims to provide a theoretical reflection from a humanistic perspective on the use of board games in the Didactics of Social Sciences, focusing on Ancient History. Through the narrative and theme of games, it explores how these can facilitate the learning of historical, political, geographical, and socio-cultural concepts, drawing on Huizinga's magic circle theory, constructivism, and Csikszentmihalyi's flow theory. Furthermore, the use of commercial games for teaching the ancient world is proposed, highlighting the power of narrative and thematic immersion as tools to enhance intrinsic motivation and experiential learning.

KEYWORDS: didactics of social sciences, board games, ancient history, narrativity, magic circle, flow theory.

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.10>

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 231-254; ISSN: e-2386-8503

[Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA\)](#)



En contraposición a los medios de masas, como el cine o la televisión, donde el individuo conecta con la ambientación de manera predominantemente pasiva, los juegos de mesa requieren de una interactividad física (con los componentes del juego) y mental (con las mecánicas y dinámicas), por lo que hablamos de una implicación activa del jugador/a. En los *mass media*, la narrativa se desarrolla sin que el espectador tenga la capacidad de intervenir en ella. Por el contrario, en los juegos de mesa, esta se materializa a través de la toma de decisiones estratégicas, la resolución de problemas y la consecución de objetivos, requiriendo todos ellos de las acciones de los jugadores/as. De este modo, podríamos afirmar que no solo se genera esa narratividad con el devenir de la partida, sino que también confiere a la experiencia lúdica un entorno inmersivo y significativo al desempeñar un rol activo en el desarrollo de la historia.

Desde una perspectiva educativa, son ya muchos los investigadores/as que destacan el juego de mesa como un recurso valioso, más aún, en un mundo donde el valor de lo manipulativo y el contacto humano directo parecen haber sido olvidados, a pesar de que grandes figuras de la pedagogía, como Vygotsky o Bruner, subrayaron cómo el conocimiento se construye precisamente a través de la interacción social, mientras que Piaget nos recuerda la importancia de lo manipulativo en el proceso de construcción del aprendizaje (Slussareff, Braad, Wilkinson y Strååt 2016, 6-9).

Sin detenernos en reflexiones teóricas sobre el uso de dinámicas lúdicas mediante la gamificación, o el uso de juegos a través del aprendizaje basado en juegos, ya sea con juegos comerciales o con *serious games*¹, en este trabajo queremos centrarnos en cómo la temática y la narratividad de los juegos de mesa puede convertirse en sí misma en una herramienta para la comprensión de contextos históricos, movimientos sociopolíticos, económicos y religiosos de nuestra Antigüedad y la asimilación de conceptos propios de una época o hecho histórico mediante la experiencia lúdica.

El objetivo principal, por tanto, será identificar y analizar juegos de mesa ambientados en la Antigüedad con un nivel de dificultad medio, que permitan a los jugadores/as adquirir conocimientos sobre historia antigua durante la partida, con el fin de explorar su potencial como herramientas de aprendizaje lúdico e informal. De este se derivan los siguientes objetivos específicos:

1. Identificar y categorizar juegos de mesa ambientados en la Antigüedad utilizando como referencia la base de datos *BoardGameGeek* (BGG).

¹ Sobre ello ya hemos hablado en Marina Camino Carrasco. 2023. «Reflexiones teóricas sobre Aprendizaje Basado en Juegos versus gamificación y el uso de juegos de mesa en educación». *Aprender jugando: gamificación, simulación y colaboración en el aula del siglo XXI*, editado por Carlos Hervás-Gómez, Gloria Luisa Morales Pérez, José Luis Belver Domínguez e Isabel Hevia Artime, 193-211. Madrid: Dykinson. <http://hdl.handle.net/10498/35682>.

2. Evaluar el valor histórico y didáctico de los juegos seleccionados, centrándose en cómo sus componentes (tableros, cartas, mecánicas, etc.) transmiten información histórica y facilitan la adquisición de conocimientos durante la partida.
3. Analizar la capacidad para transmitir conocimientos históricos de manera lúdica a través de los juegos de mesa.
4. Reflexionar sobre el potencial de los juegos de mesa como herramientas de aprendizaje informal.

MARCO TEÓRICO

El concepto de *flow* (estado de flujo) es fundamental para comprender la inmersión cognitiva, emocional y el nivel de compromiso que los jugadores experimentan durante la experiencia lúdica. Se define como un estado óptimo en el que la persona está completamente inmersa en una tarea, con toda su atención enfocada en ella y experimentando un desafío equilibrado con el nivel de sus habilidades para que sea retador, pero no excesivamente frustrante (Csikszentmihalyi 2024, 16-17, 19, 88).

Resulta llamativo que Huizinga describa de manera similar la sensación de entrar en el *círculo mágico* del juego. Se establece, por tanto, un vínculo entre esta experiencia de inmersión y la esencia del juego, definiéndolo como una actividad separada de la vida ordinaria que se desarrolla con sus propias reglas y significados. Según el historiador neerlandés, es el momento en que «el jugador puede entregarse, con todo su ser, al juego y la conciencia [...] puede trasponerse totalmente. El gozo, inseparablemente vinculado al juego, no solo se transmite en tensión sino, también, en elevación [...] el abandono y el éxtasis» (2022, 44).

Para alcanzar este estado de *flow*, la actividad debe partir de la motivación intrínseca, permitir el desarrollo y perfeccionamiento de habilidades, y no convertirse en un fin en sí misma, ya que, de lo contrario, perdería su capacidad de generar en nosotros el disfrute. Además, es fundamental recibir retroalimentación constante de nuestros avances respecto al objetivo inicial (Csikszentmihalyi 2024, 82, 85, 88, 90-91). Esta idea se alinea con la perspectiva de Huizinga, quien define el juego como una «actividad libre» (2022, 24) y «sin ningún interés material» (2022, 33), subrayando así que es fruto de la motivación intrínseca, desvinculada de objetivos utilitarios externos al ser (2022, 26).

El propio Csikszentmihalyi afirma que el juego es una de esas actividades que nos permiten entrar en estado de *flow* (2024, 20). En el caso, por ejemplo, de los juegos de mesa, en los que se centra nuestra investigación, nos encontramos con un sistema de reglas, mecánicas y una serie de estrategias que requieren una toma de decisiones constante en la búsqueda de nuestro objetivo: ganar el juego. Esto nos exige un nivel de atención y compromiso tal que nos lleva a evadirnos de todo aquello que queda fuera del *círculo mágico*. Como afirma el autor, «la búsqueda de un objetivo trae orden a la conciencia porque una persona debe concentrar su atención en la tarea que está llevando a cabo y olvidarse momentáneamente de todo lo demás» (2024, 19). Llegados a este punto, podemos afirmar que la conexión entre el estado de *flow* y el estado en el que nos encontramos dentro del *círculo mágico* del juego es absoluta.



¿Pero qué relación tiene todo esto con el aprendizaje? ¿Acaso este no requiere de atención y compromiso? ¿No sería deseable que fuera una actividad de gozo y disfrute en la que estar envueltos? Desde la psicología del aprendizaje y la pedagogía, diversas corrientes han destacado el papel del juego en el desarrollo cognitivo y social de los individuos, subrayando su potencial como herramienta didáctica. Desde el constructivismo Vygotsky defiende el papel fundamental de la socialización durante el proceso de aprendizaje (Slussareff, Braad, Wilkinson y Strååt 2016, 6-9; Dias da Silva, Gomes Alexandre, Franco Ferronato, Gonçalves Amaral Pontes y Ferreira Cavalcante Lima 2024, 9-10), en este sentido los juegos se presentan como un escenario adecuado para la construcción del conocimiento, ya que facilitan las relaciones sociales en torno a la mesa, dentro de ese *círculo mágico*. Piaget, por su parte, destaca la importancia de lo manipulativo y de la interacción con el entorno y con los objetos (Paiva Sanchis y Mahfoud 2007, 166-170).

Así, sus planteamientos sugieren que los juegos de mesa, debido a su naturaleza eminentemente social y a la interacción con sus componentes, favorecen la asimilación de nuevos conceptos, el desarrollo de actitudes y procesos, la resolución de problemas y una comprensión más profunda de las relaciones de causa y efecto. De hecho, en los últimos años, diversas investigaciones han explorado el impacto del uso de juegos de mesa en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, e incluso de las funciones ejecutivas (Vita-Barrull, March-Llanes, Guzmán, Estrada-Plana Mayoral y Moya-Higueras 2022).

NARRATIVIDAD Y TEMÁTICA EN LOS JUEGOS DE MESA

Los juegos de mesa han evolucionado a lo largo de los siglos pasando por sistemas de juegos totalmente abstractos basados incluso en una única mecánica (como puede ser el mancala), hasta experiencias complejas cargadas de matices y con fascinantes ambientaciones e historias. Dos elementos fundamentales en el diseño de juego que contribuyen a esta evolución son, precisamente, la temática y la narrativa², que, aunque íntimamente relacionados, no deben confundirse. Podemos encontrar juegos narrativos³, que son aquellos en los que el eje central de los mismos son los relatos que se generan, ya sea a partir de los propios componentes del juego, como libro de historias, cartas con fragmentos narrativos, misivas o mapas, o bien a través de la creatividad de los jugadores/as en respuesta a las exigencias del propio juego. Estos juegos, denominados juegos narrativos, se caracterizan por el uso de mecánicas

² Para profundizar en la narrativa de los juegos de mesa véase Marco Arnaudo. 2018. *Storytelling in the modern board game: Narrative trends from the late 1960s to today*. Jefferson: McFarland.

³ Además, Jenkins sugiere una clasificación entre narrativas emergentes y narrativas embebidas, en Jenkins, Henry. 2004. «Game Design as Narrative Architecture». *Computer* 44 (3): 118-130.





de «elección narrativa» (*narrative choice*⁴) o de «narración de historias» (*storytelling*⁵), como ocurre en *Tainted Grail* (Krzysztof Piskorski y Marcin Świerkot 2019), *Las aventuras de Robin Hood* (Menzel 2021) o *Earthborne Rangers* (Fischer, Flugaur-Leavitt, Navarro, Sadler y Sadler 2023). En esta categoría de juegos los participantes se enfrentan a situaciones narrativas concretas en las que tendrán que tomar decisiones que influirán en el desarrollo y desenlace de la historia del juego o, incluso, deberán generar sus propios relatos. En este tipo de juegos, la temática o ambientación es muy clara y se imbrica de manera natural con la narrativa y el resto de los elementos lúdicos, generando una experiencia coherente para los jugadores/as.

Por otro lado, tenemos los juegos que, sin ser de tipo narrativo, presentan una tematización –que podríamos denominar profunda– que, junto con sus componentes físicos y reglas, favorece la narratividad o «sensación de historia» (Arnaudo 2018, 19). Entendiendo la narratividad como una estructura cognitiva inherente al ser humano y al modo en que entendemos e interpretamos nuestro mundo, siendo un proceso de comunicación que «genera narraciones concretas a través de estrategias narrativas diversas» (Sola-Morales 2015, 23).

¿Pero cómo emerge la narratividad en un juego no narrativo? Aquí es donde la temática tiene un rol importante. Esta remite a la ambientación, al contexto en el que se desarrolla la ficción lúdica. En términos semióticos, podríamos entenderla como un sistema de signos que conforma el universo simbólico del juego mediante la iconografía, el diseño gráfico, el diseño de los componente físicos y las ilustraciones (Araujo y Hildebrand 2019, 16-19). Sin embargo, la narratividad no está siempre presente, aunque el juego tenga una temática clara y evidente, sino que surge cuando la tematización del juego trasciende lo superficial, lo meramente estético, y se integra con sus mecánicas y dinámicas. Si bien el plano estético y artístico desempeña un papel relevante en la experiencia lúdica, tal como señala Huizinga (2022, p. 28), la estética y la belleza por sí mismas no aportan narratividad. En este sentido, cuando la tematización es superficial –y, por lo tanto, no aporta narratividad– se dice que el juego tiene el *tema pegado* (*pasted-on theme*). Un ejemplo de ello lo encontramos en *Santorini* (Gordon 2016), un juego abstracto de movimiento estratégico en el que nuestros peones van construyendo estructuras que evocan las icónicas casas de la isla homónima. Cada jugador dispone de una carta que le otorga habilidades especiales, las cuales llevan el nombre de deidades griegas, pero su conexión con la temática se queda en lo meramente nominal. Más allá de esto, no hay una integración real con las mecánicas del juego ni una narratividad.

Por el contrario, cuando la temática, las mecánicas, los componentes y las dinámicas del juego se entrelazan, los jugadores/as experimentan una inmersión más profunda en la ambientación, «interpretando el contenido y rellenando men-

⁴ «Narrative Choice/Paragraph», BoardGameGeek, acceso el 2 de diciembre de 2024, <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2851/narrative-choice-paragraph>.

⁵ «Storytelling». BoardGameGeek, acceso el 2 de diciembre de 2024, <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2027/storytelling>.

talmente los huecos entre las diversas unidades temáticas» (Arnaudo 2018, 14). La experiencia lúdica se enriquece, por tanto, con cada acción y decisión y se genera una narratividad estrechamente ligada a la temática en la que se ambienta el juego. Esa narratividad constituye un elemento clave en la estructura simbólica del juego, pues nos permite dotar de significado a las acciones y mecánicas del sistema de juego, transformando la experiencia lúdica y haciéndola más significativa.

JUEGOS DE MESA DE AMBIENTACIÓN HISTÓRICA COMO RECURSO DIDÁCTICO

La temática de los juegos de mesa de ambientación histórica puede analizarse, como hemos referido anteriormente, desde una perspectiva semiótica, en el sentido de que no solo presentan lugares, fechas, individuos y otros elementos claramente identificables, sino que los entretajan en un sistema interactivo que permite a los jugadores/as vivenciar épocas o hechos históricos, explorar dinámicas socioeconómicas, políticas y culturales, y otorgarles un valor y un significado nuevo a través de la experiencia lúdica. Y esto, sin duda, juega un papel importante en la construcción del conocimiento y en el proceso de aprendizaje. Facilitan la asimilación de nuevos conocimientos mediante la propia experiencia y su integración por medio del uso, repetición y utilidad de los mismos en un contexto vivenciado en el que el error tiene consecuencias, pero que no afectan a la realidad más allá del tablero de juego.

El estudio de la disciplina histórica ha estado –y sigue estando– tradicionalmente vinculado a un aprendizaje basado en lo meramente memorístico (Lahera Prieto y Pérez Piñón 2021, 133 y 135-137), una tendencia derivada tanto de la complejidad inherente a la comprensión de los procesos históricos como de una visión reduccionista que identifica erróneamente la historia con una mera acumulación de fechas, nombres de personajes y acontecimientos. Esta percepción limita el desarrollo de un pensamiento histórico-crítico, el cual requiere del análisis e interpretación de las dinámicas sociales, políticas, económicas, religiosas y culturales. Es cierto que, como afirma Iglesias Amorín, «explicar procesos o conceptos históricos complejos a través del juego es difícil», sin embargo, debido a la motivación que supone su implementación, coincidimos en que «vale la pena luchar por su potencialidad» (2022, 33).

Además, no podemos olvidar que los juegos de mesa, al ser una actividad lúdica, favorecen la implicación emocional del jugador, aspecto clave en la consolidación de aprendizajes significativos. La investigación en neurociencia educativa ha señalado que la activación emocional potencia la codificación y recuperación de la información (Immordino-Yang y Damasio 2007, 5-7), lo que sugiere que el uso de juegos, en ese contexto de disfrute, compromiso y motivación intrínseca, puede ser una estrategia eficaz para mejorar la enseñanza de la historia antigua.



METODOLOGÍA

Para la construcción del marco teórico se llevó a cabo una lectura de la literatura sobre el uso del juego, el constructivismo, la narrativa, los juegos de mesa y su aplicación en la enseñanza de la historia antigua, seleccionándose investigaciones de alto impacto a través de las bases de datos *Scopus*, *Google Scholar*, *Semantic Scholar* y *Redalyc*. También se incluyeron obras clásicas de referencia en pedagogía y teoría del juego, fundamentales para comprender la relación entre el juego, la construcción del conocimiento y la inmersión temático-narrativa. El trabajo presenta un enfoque cualitativo basado en el análisis de juegos de mesa de temática histórica ambientados en la Antigüedad. Se ha empleado un diseño estructurado en dos fases:

1. *Fase de exploración, selección y categorización de juegos ambientados en la Antigüedad*: para ello se utilizó la *BGG*, conocida como una amplia y detallada base de datos sobre juegos de mesa a nivel mundial. Esta base proporciona información sobre mecánicas, temáticas, diseñadores, ilustradores, desarrolladores y valoraciones de personas expertas y jugadores/as.

– Los criterios de *inclusión* fueron:

- *Posición en el 'ranking' general de la BGG*: juegos incluidos entre los primeros 2000 del *ranking* general de la *BGG*, seleccionando solo aquellos ambientados en la Antigüedad, lo que asegura su relevancia en popularidad y valoración, además de su representación de la etapa histórica.
- *Valor histórico y didáctico*: juegos en los que el tablero, las cartas y otros componentes transmiten información histórica relevante (lugares, fechas, cargos, personajes...) de la Antigüedad, favoreciendo el aprendizaje a través de la propia interacción con el juego.
- *Disponibilidad en español*: juegos traducidos y distribuidos en español.

– Los criterios de *exclusión* fueron:

- *Fantasia o ambientación ahistórica*: juegos cuya ambientación es completamente ficticia, anacrónica, con elementos mágicos o sin conexión con culturas o sociedades reales del pasado.
- *Temática 'pegada' o 'pasted-on theme'*: juegos en los que la implementación temática de los elementos históricos sea superficial y meramente estética.
- *Complejidad*: juegos cuya complejidad dificulte o impida una curva de aprendizaje accesible. Para ello, se ha tomado como escala de medida de complejidad de la propia de la *BGG*, excluyéndose todo juego que supere el límite 3,25/5 de *peso* (*weight*).



- *Muy baja o nula disponibilidad*: juegos que actualmente son imposibles o muy difíciles de adquirir.

2. *Fase de análisis, discusión y estudio de caso*: se creará un corpus de juegos de mesa ambientados en la Antigüedad siguiendo los criterios de inclusión y exclusión. Del corpus resultante tras la aplicación de los criterios de inclusión y exclusión, se seleccionará un juego para el estudio de caso. La selección se basará en dos criterios fundamentales: que el juego haya sido publicado en los últimos tres años (2023, 2024 y 2025) y que su ambientación se estructure en torno a un hecho histórico específico. En caso de que varios juegos cumplan con estos requisitos, se priorizará aquel con la fecha de publicación más reciente.

RESULTADOS OBTENIDOS: JUEGOS DE MESA AMBIENTADOS EN LA ANTIGÜEDAD

El proceso de selección de los juegos que compondrán el corpus final se llevó a cabo utilizando la base de datos de la *BGG*⁶. Para la búsqueda inicial, se emplearon las categorías temáticas que ofrece la propia *BGG*, seleccionando específicamente una de las categorías históricas, *Ancient* (Antigüedad). Esta selección nos reportó un total de 3276 juegos de mesa de dicha temática.

Con el objetivo de circunscribir el análisis a los juegos más relevantes y mejor valorados por la comunidad, se seleccionaron solo aquellos juegos ambientados en la Antigüedad que formasen parte de los 2000 primeros del *ranking* general de la *BGG*, identificándose entonces 120 juegos dentro de dicho rango de clasificación.

A continuación, se incorporó el criterio de complejidad o *peso* (*weight*), un parámetro cuantitativo que proporciona la *BGG* y que mide la dificultad percibida por los jugadores/as en una escala de 1 a 5. Se seleccionaron únicamente aquellos juegos con un *peso* inferior a 3,25, umbral establecido para garantizar que los juegos fuesen accesibles a un público no especializado o experto. Tras esto, nuestra muestra se redujo a 91 juegos.

Asimismo, se consideró necesario excluir aquellos juegos cuya disponibilidad en español fuese muy limitada o nula, dado que el corpus debe estar compuesto por juegos accesibles que puedan servir como recursos para docentes e investigadores de habla hispana. Esto redujo la muestra a 35 juegos.

Por último, se excluyeron aquellos juegos que no cumplieran con el criterio de valor histórico y didáctico, así como aquellos con ambientación fantástica o ahistórica

⁶ Todos los datos analizados fueron recogidos en el momento de la realización de este estudio y revisados por última vez a fecha de 28 de febrero de 2025. Cabe señalar que tanto la posición en el *ranking* general de la *BGG* como el peso de los juegos y las categorías pueden variar con el tiempo debido a actualizaciones periódicas en la base de datos de la *BGG*, pudiéndose incluso añadir nuevos juegos.

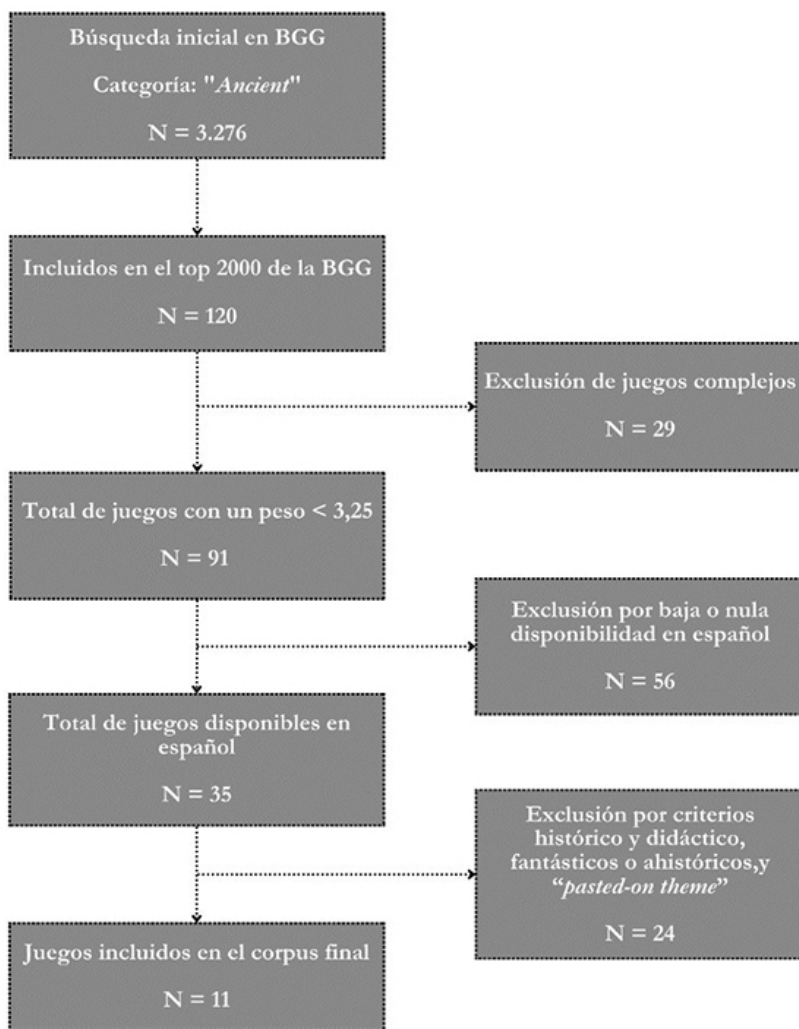


Fig. 1. Diagrama de flujo del proceso de exploración, selección y categorización de juegos ambientados en la Antigüedad. Fuente: elaboración propia.

y los de temática *pegada* o *pasted-on theme*. Tras la aplicación de todos los filtros definidos en la metodología, el corpus final quedó conformado por 11 juegos que cumplieran con todos los criterios. Este flujo de trabajo queda representado en la figura 1.

Este proceso nos permitió garantizar una selección rigurosa y representativa de juegos de mesa ambientados en la Antigüedad susceptibles de ser empleados como recursos didácticos y divulgativos para el aprendizaje de conceptos relacionados con la Antigüedad, cuyos resultados pueden observarse en la tabla 1.



TABLA. 1. CORPUS DE JUEGOS DE MESA HISTÓRICOS AMBIENTADOS EN LA ANTIGÜEDAD. RESULTADOS DEL ESTUDIO						
TÍTULO ORIGINAL	AÑO DE LANZAMIENTO	TÍTULO EN ESPAÑOL	CONTEXTO TEMÁTICO	EDITORIAL ESPAÑOLA	PUESTO EN EL RANKING GENERAL DE LA BGG	PESO
<i>Concordia</i>	2013	<i>Concordia</i>	Imperio romano.	Más que oca	25	2,99
<i>Hadrian's Wall</i>	2021	<i>El Muro de Adriano</i>	Imperio romano en la época de Adriano.	Primigenio	162	3,17
<i>Commands & Colors: Ancients</i>	2006	<i>Commands & Colors: Edad Antigua</i>	Batallas acaecidas en la cuenca del Mediterráneo desde el 3000 a. n. e. hasta 400 d. n. e. (romanos, cartagineses, espartanos, atenienses, persas y macedonios)	Devir	229	2,69
<i>Pandemic Fall of Rome</i>	2018	<i>Pandemic. La Caída de Roma</i>	Caída del Imperio romano.	Z-Man Games / Asmodee	435	2,47
<i>World Wonders</i>	2023	<i>Maravillas del Mundo</i>	Sin contexto temporal concreto. Centrado en distintos monumentos relevantes del mundo antiguo.	Maldito Games	547	2,23
<i>Amun-Re</i>	2003	<i>Amun Re</i>	Antiguo Egipto.	Más que oca	548	3,03
<i>Thebes</i>	2007	<i>Tebas</i>	Arqueólogos que estudian a los griegos, los cretenses, los egipcios, los palestinos y los mesopotámicos.	Devir / Queen Games	697	2,16
<i>Mosaic: A Story of Civilization</i>	2022	<i>Mosaic: Una historia de la civilización</i>	Sin contexto temporal concreto. Centrado en civilizaciones localizadas en Hispania, Galia, Italia, Grecia, Asiria, Egipto y Numidia.	Arrakis / Forbidden Games	710	2,98
<i>Mare Nostrum: Empires</i>	2016	<i>Mare Nostrum: Imperios</i>	Sin contexto temporal concreto. Puedes encarnar a la Roma de César, la Atenas de Pericles, la Babilonia de Hammurabi, el Egipto de Cleopatra o a los cartagineses bajo la dirección de Aníbal.	Más que oca	725	2,99
<i>Tribune: Primus Inter Pares</i>	2007	<i>Tribuno: Primus Inter Pares</i>	Antigua Roma.	Edge Entertainment	957	2,87
<i>Ierusalem: Anno Domini</i>	2023	<i>Ierusalem: Anno Domini</i>	Provincia romana de Judea.	Devir	1704	3,10

Fuente: elaboración propia.

DISCUSIÓN Y ESTUDIO DE CASO

El análisis del corpus de juegos de mesa históricos ambientados en la Antigüedad resultado de esta investigación nos permite identificar una serie de aspectos relevantes vinculados a su potencial aplicación como recursos didácticos.

En primer lugar, destaca la amplitud de la horquilla temporal que abarca la publicación de los mismos. Los títulos analizados van desde 2003 hasta 2023, lo que parece indicar que, a lo largo de las dos últimas décadas, el interés por los juegos ambientados en la Antigüedad se ha mantenido.

En cuanto a la temática contextual se ha detectado un claro predominio del mundo romano en comparación con otras civilizaciones. De los 11 juegos analizados, cinco –*Concordia* (Gerdtz, 2013), *El Muro de Adriano* (Hill 2021), *Pandemic: La Caída de Roma* (Leacock y Mori, 2018), *Tribuno: Primus Inter Pares* (Schmiel 2007) y *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023)— se centran exclusivamente en el pasado romano o en momentos concretos de su historia en territorios bajo su control, como es el caso de la provincia de Judea. Esto representa un 45,45 % del corpus, evidenciando una marcada prevalencia de esta civilización en el diseño de juegos de mesa ambientados en la Antigüedad.

Además, los títulos que abarcan un contexto más amplio y presentan diversas civilizaciones, como *Maravillas del Mundo* (Mendes 2023), *Tebas* (Prinz 2007), *Mare Nostrum: Imperios* (Laget 2016), *Mosaic: Una historia de la civilización* (Drover 2022) o *Commands & Colors: Edad Antigua* (Borg 2006), si bien prestan atención a otras culturas, siguen otorgando un protagonismo significativo al mundo romano. La única excepción dentro del corpus analizado es *Amun Re* (Knizia 2003), que se centra exclusivamente en el Egipto faraónico.

Asimismo, existen civilizaciones con una representación muy limitada, como las del continente asiático o las culturas precolombinas, cuya única presencia se reduce la inclusión de algunos de sus monumentos en *Maravillas del Mundo* (Mendes 2023). Es importante señalar que algunos juegos que abordan estas temáticas han alcanzado posiciones destacadas en el *ranking* general de la *BGG*, lo que indica una alta valoración por parte de la comunidad de jugadores. Ejemplos de ello son *Tzolk'in: El Calendario Maya* (Luciani y Tascini 2012), ubicado en el puesto 66, o *Teotihuacan: Ciudad de Dioses* (Tascini 2018), en el puesto 95. Sin embargo, estos títulos fueron excluidos del corpus por superar 3,25 en el nivel de complejidad o *peso*.

La sobrerrepresentación del mundo romano en los juegos de mesa históricos puede generar un sesgo en la divulgación de la historia antigua, relegando a un segundo plano otras civilizaciones igualmente relevantes, como las mesopotámicas, precolombinas, egipcias, fenicias, griegas o persas. Esta tendencia contribuye a la construcción de una visión parcial del pasado, centrada en Occidente y en la narrativa romana, reduciendo la diversidad cultural desde una perspectiva eurocéntrica.

Otro eje de análisis lo constituye la popularidad y el grado de aceptación de los juegos que conforman el corpus. A pesar de la variabilidad en las posiciones dentro del *ranking* general de la *BGG* —desde el puesto 25 de *Concordia* (Gerdtz 2013) hasta el 1704 de *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023)—, todos los



juegos incluidos se encuentran dentro de los 2000 primeros puestos, lo que indica un nivel significativo de valoración y difusión de los mismos dentro de la comunidad de jugadores/as.

En términos cuantitativos, considerando el *peso* o dificultad de los juegos que componen el corpus, la media se sitúa en 2,8 en una escala de 1 a 5 según la *BGG*, lo que sugiere una accesibilidad razonable para un público no especializado, aunque sí con alguna experiencia en juegos de mesa modernos. No obstante, es importante señalar que algunos juegos, como *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023), con un 3,10, o *El Muro de Adriano* (Hill 2021), con un 3,17, se aproximan al umbral superior de 3,25, por lo que podrían requerir un mayor esfuerzo inicial en términos de aprendizaje y dominio de las mecánicas del juego. En el extremo opuesto, la presencia de juegos con menor nivel de complejidad, como *Maravillas del Mundo* (Mendes 2023), con un 2,23, o *Tebas* (Prinz 2007), con un 2,26, señalan la existencia de opciones más sencillas para jugadores/as sin experiencia previa en juegos de mesa modernos. Esta diversidad en los niveles de complejidad sugiere que, aunque en términos generales los juegos son accesibles, algunos pueden presentar un mayor desafío para personas legas en juegos de mesa modernos.

Otro aspecto fundamental para la aplicación de estos juegos en el ámbito hispanohablante es su disponibilidad en lengua española. Todos los títulos incluidos han sido publicados en español por editoriales de reconocido prestigio, como Devir, Maldito Games y Más Que Oca, lo que garantiza su accesibilidad para un público hispanohablante y facilita su implementación en contextos educativos y de divulgación. Asimismo, las recientes traducciones de juegos como *Maravillas del Mundo* (Mendes 2023) o *Mosaic: Una historia de la civilización* (Drover 2022) evidencian un interés sostenido en la localización de juegos con una alta valoración en el *ranking* internacional para el mercado en español. Aunque quizás sea aún más significativa la producción de títulos propios por parte de editoriales como Devir, como es el caso de *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023), lo que sugiere una demanda creciente de juegos ambientados en la Antigüedad por parte de los consumidores hispanohablantes y refleja no solo un interés comercial, sino también una consolidación del mercado español de los juegos de mesa modernos.

Desde una perspectiva didáctica, los juegos incluidos ofrecen una combinación de rigor histórico aceptable y mecánicas lúdicas que los convierten en herramientas potencialmente eficaces. Estas características no solo contribuyen a la asimilación de conceptos propios de la historia antigua, sino que también favorecen el desarrollo de competencias transversales como la toma de decisiones, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico.

No obstante, es fundamental considerar algunas limitaciones en su aplicación como recursos didácticos. A pesar de su accesibilidad relativa en términos de complejidad, todos los juegos requieren una inversión inicial en tiempo y esfuerzo cognitivo para su correcta utilización. En particular, la necesidad de lectura y comprensión detallada de los reglamentos constituye una barrera potencial, especialmente si se compara con los videojuegos, que suelen incorporar tutoriales interactivos que facilitan el aprendizaje progresivo de las mecánicas. En este sentido, la implementación de estos juegos en el ámbito educativo podría beneficiarse del acompañamiento



de un docente que guíe el proceso de aprendizaje y garantice un correcto uso del juego como herramienta didáctica.

A pesar de todo, en este estudio no hemos pretendido realizar una selección de juegos para ser usados en el contexto formal de un aula. Para ello, sería necesario tener en cuenta otros parámetros, como el número de jugadores/as, la duración de la partida, número de copias disponibles para su uso y el tiempo requerido para la lectura y/o explicación del reglamento (Iglesias Amorín 2022, 34). El enfoque del presente trabajo se ha centrado en la identificación de juegos ambientados en la Antigüedad, con un nivel de dificultad medio, que permitan a los jugadores adquirir conocimientos sobre historia antigua durante la partida. En investigaciones futuras nos gustaría abordar esta línea de estudio con el objetivo de analizar la aplicabilidad de juegos de mesa en contextos educativos específicos, como el aula de educación secundaria o de estudios superiores.

ESTUDIO DE CASO: *IERUSALEM ANNO DOMINI*

Una vez elaborado el corpus anteriormente expuesto, se procedió a seleccionar un juego para realizar un breve estudio de caso. Se priorizaron juegos publicados en los últimos tres años (2023, 2024 y 2025) cuya ambientación se estructurase en torno a un hecho histórico específico. *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023) fue el único que cumplió los criterios para este análisis, dado que, publicado en 2023 por Devir, se centra en un momento histórico concreto que transporta a los jugadores/as a la época del cristianismo primitivo, concretamente, a los días previos a la Última Cena de Jesús de Nazaret (fig. 2).

Ierusalem: Anno Domini (García Jiménez 2023) posee además una particularidad especialmente relevante para el presente estudio: la formación académica de su diseñadora, la teóloga Carmen García Jiménez. Su profundo conocimiento de la figura del Jesús histórico, los estudios bíblicos y el contexto religioso-político de la época aportan al juego una dimensión de autenticidad temática, narratividad y rigor histórico. De esta forma, no solo enriquece la obra desde un punto de vista didáctico, sino que contribuye a la construcción de una narratividad que empuja a los jugadores/as a adentrarse en las complejidades culturales, sociales, políticas y religiosas de la época.

El reglamento del juego comienza con un breve texto que introduce a los jugadores en el contexto histórico en el que se desarrollará la partida. Este fragmento no solo cumple la función introductoria, sino que, en este caso, se erige como uno de los elementos narrativos centrales del juego, lo que permite a los jugadores comprender la relevancia de los eventos históricos que aborda el juego. Al hacerlo, los empuja a sumergirse en ese *círculo mágico* de Huizinga, favoreciendo una experiencia inmersiva que, según la teoría del *flow*, potencia el compromiso con el juego y, por tanto, el disfrute, contribuyendo a la significatividad de la interacción con el mismo. Dicho texto es el siguiente:

Jerusalén, año 33 de nuestra era. Aparece un hombre que cambiará para siempre el rumbo de la historia. [...] A medida que su popularidad crece, los líderes de la





Fig. 2. *Jerusalem: Anno Domini*, de Carmen García Jiménez, editado por Devir en 2023.
Fuente: cedida por Sergio Núñez Sevillano (Doctor Meeple).

religión oficial, el Sanedrín y los sacerdotes, empiezan a considerarlo una amenaza para sus creencias. Se plantean acabar con él. [...] En la primavera, una multitud viaja hacia Jerusalén para celebrar la Pascua. Vienen de todas partes, todos quieren oírle. Se reúnen en un lugar para cenar; y allí, hasta sus propios discípulos disputan entre ellos por hacerse con los mejores puestos. Aquel resultará ser el último gran acontecimiento que todos ellos compartirán. La Última Cena. Él lo sabe y les deja su legado: «Amad a vuestros enemigos; pedid el bien para los que quieren mal». Por esto, es apresado. Poco le cuesta al Sanedrín la traición para conseguir tal objetivo; 30 monedas de plata, no más. El cielo se oscurece y la tierra tiembla. Aquel hombre muere crucificado junto a dos ladrones. [...] Su nombre, Jesús de Nazaret (García Jiménez 2023, 2).

La narrativa introductoria sitúa a los jugadores en la ciudad de Jerusalén en el año que tradicionalmente se ha establecido para la muerte de Jesús. Aunque a día de hoy sigue siendo objeto de debate, no solo el día exacto, sino también el año, manejando una horquilla que oscila entre el 29-34 de nuestra era (Bond 2011, 464-465). Más allá de esta cuestión cronológica, lo cierto es que los jugadores se enfrentan a un momento crucial en la historia del cristianismo primitivo, justo el momento en el que la figura de Jesús de Nazaret emerge como un líder carismático cuyos discursos y creciente popularidad generan tensiones tanto con las autoridades religiosas judías como con el poder político romano. Y es en este contexto en el que los jugadores asumirán el rol de comunidades de seguidores (incluidos los apóstoles), cuyo objetivo será ocupar un lugar en la Última Cena lo más cercano posible al de aquel que fue aclamado por muchos como el Mesías (fig. 3).



Fig. 3. Fotografía detalle de los *meeples* o peones que representan a los seguidores/as y apóstoles de Jesús en el tablero de juego. Fuente: cedida por Sergio Núñez Sevillano (Doctor Meeple).

¿Cuántas son las personas fuera del ámbito académico que conocen los aspectos históricos tras el relato bíblico de la Última Cena? O, por poner un ejemplo, ¿cuántas son las que conocen el papel del Sanedrín o tribunal judío? La incorporación de estos elementos como parte activa del juego no solo fortalece la temática y la narratividad del juego, sino que establece un puente entre la experiencia de juego y el conocimiento histórico.

Es necesario señalar que, aunque posee narratividad (Sola-Morales 2015, 23), *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023) no es un juego de tipo narrativo o que emplee mecánicas de «elección narrativa» o *narrative choice*. Sin embargo, en el reglamento nos encontramos con otros elementos textuales que ayudan a esta inmersión y a la integración entre las mecánicas y la temática del juego. Se trata de 17 referencias explícitas a pasajes y versículos bíblicos que aportan un contexto histórico, bíblico y temático vinculado con los aspectos mecánicos del juego explicados en las distintas partes del manual en las que aparecen. Por ejemplo, en la explicación de las distintas ubicaciones del tablero, los pasajes seleccionados permiten vincular cada espacio con su significado dentro del contexto del cristianismo primitivo:

MERCADO

Judá y la tierra de Israel también negociaban con tus mercancías: te daban a cambio trigo de minnit, miel, aceite y resina.

Ez 27:17

Activar el Mercado permite a un jugador hacer intercambios de recursos por denarios y viceversa. [...]



Se hablaba de Jesús cada vez más y mucha gente acudía a escucharlo. Él solía retirarse al Desierto para orar.

Lc 5:15-16

En estas tres ubicaciones se obtienen recursos. En el desierto se obtienen piedras, en el Monte, panes y en el Lago, peces. Al activar una ubicación, el jugador obtendrá tantas fichas del recurso correspondiente como el número de seguidores propios que haya en dicha ubicación. [...]

TEMPLO

También en el Templo se acercaron a Jesús algunos ciegos y cojos, y él los curó.

Mt 21:14

Activar el Templo permite a un jugador enviar seguidores desde su Asentamiento al Desierto, el Monte y/o el Lago. [...]

LA ÚLTIMA CENA

Cuando llegó la hora, Jesús y los apóstoles se sentaron a la mesa. Jesús les dijo: ¡Cuánto he deseado celebrar con vosotros esta cena de Pascua antes de mi muerte! Porque os digo que no la celebraré de nuevo hasta que se cumpla en el reino de Dios.

Lc 22:14-16

Cada vez que los jugadores realicen la acción Ir a la cena o Ser invitado a la cena, colocarán a uno de sus seguidores en cualquiera de los espacios disponibles de esta zona del tablero central (García Jiménez 2023, 14-16)⁷.

La inclusión de pasajes y versículos bíblicos en el reglamento del juego no solo actúa como un mecanismo de anclaje temático, sino que también opera como un recurso de intertextualidad que fortalece la relación entre lo lúdico y el discurso histórico. Este proceso permite establecer un diálogo hermenéutico entre los elementos mecánicos del juego y los textos bíblicos, que, como fuentes primarias, ofrecen claves interpretativas para la reconstrucción del contexto sociopolítico, religioso y cultural del cristianismo primitivo.

El juego también incorpora otros términos y conceptos históricos que poseen un valor intrínseco dentro del mismo y que se explican en el reglamento, proporcionando así una mayor inmersión contextual y contribuyendo al aprendizaje histórico de los jugadores/as de manera experiencial, permitiéndoles interiorizar elementos

⁷ En los reglamentos de los juegos de mesa es común el uso de mayúsculas para resaltar términos específicos del juego, incluso cuando estos son nombres comunes. Esta convención tipográfica facilita la identificación de elementos clave dentro del texto y ayuda a los jugadores/as a distinguir entre el uso cotidiano de una palabra y su significado dentro del sistema lúdico.



Fig. 4. Fotografía detalle de las cartas de *Mahane*.
Fuente: cedida por Sergio Núñez Sevillano (Doctor Meeple).

clave del cristianismo primitivo a través de la propia dinámica de la partida. Por ejemplo, el término *Mahane*, «nombre del mercado principal de Jerusalén. [donde] Los jugadores pueden comprar una de estas cartas durante el paso 3 de su turno» (García Jiménez 2023, 15). Aunque la autora podría haber optado por denominarlo simplemente *mercado*, haber elegido *Mahane* añade una capa de profundidad que nos conecta con la Jerusalén del siglo I, evocando su contexto histórico y cultural (fig. 4).

Otro caso representativo es el de las parábolas, narraciones que describían situaciones de la vida cotidiana, con las que las personas podían identificarse. Se empleaban en los textos bíblicos como método de enseñanza, con ellas se pretendía transmitir verdades espirituales de manera cercana a la realidad humana, abordando temas como la gracia, el amor, el perdón, la salvación o el reino de los cielos (Bugiulescu, 2022, 69-72). Y así como las parábolas jugaron un papel esencial en la transmisión de las enseñanzas de Jesús, en el contexto del juego también adquieren una función significativa. En este, la acción de *Escuchar una Parábola* permite al jugador obtener una loseta correspondiente a una de las siete parábolas disponibles (cuatro losetas de cada una), las cuales otorgan puntos de final de partida (fig. 5). Cada loseta de *Parábola* incluye el nombre de la parábola en latín⁸, así como la referencia al pasaje o versículo bíblico correspondiente y una ilustración representativa. Además, al final del reglamento, a modo de apéndice, nos encontramos un breve

⁸ El uso del latín ya se constataba incluso en el propio título del juego.



Fig. 5. Fotografía detalle de losetas de Parábola.
Fuente: cedida por Sergio Núñez Sevillano (Doctor Meeple).

resumen de las siete parábolas incluidas, enriqueciendo la experiencia del jugador/a (García Jiménez 2023, 9-10 y 27).

Como última muestra de los aspectos históricos presentes en *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023) susceptibles de ser aprehendidos al utilizar el juego como herramienta didáctica, destacamos el concepto de *Asamblea del Sanedrín*, cuyo papel puede aportar al jugador/a una comprensión más profunda de las dinámicas sociales y jurídicas de la época. Recordemos que Judea era por entonces una provincia romana, y el máximo órgano legislativo, religioso y de justicia judío, aunque seguía gozando de gran relevancia, ya no ostentaba la autoridad absoluta de antaño. De ahí el papel final de Poncio Pilato, prefecto de Judea, en el proceso que condujo a la crucifixión de Jesús:

El Sanedrín, o «Senado de los judíos», era el tribunal supremo judío. Data del siglo II a.C. y existió hasta el año 70 de nuestra era. Estaba conformado por 71 miembros y presidido por un sumo sacerdote, todos los cuales pertenecían a la aristocracia sacerdotal y a la nobleza. Durante la dominación romana, iniciada en el 63 a.C., el Sanedrín fue privado por el Imperio Romano del derecho a decidir sobre la vida o la muerte. Las sentencias del Sanedrín que imponían la pena capital debían ser aprobadas por el procurador romano, tal como aconteció con Jesús. Por eso, después de que el Sanedrín condenara a muerte a Jesús, este fue llevado ante Poncio Pilato (García Jiménez 2023, 19).

Este es el texto, incluido en el reglamento, que nos sumerge en el conflicto jurídico derivado de la doble acusación contra Jesús, tanto por delito político como por delito religioso (Gil Osuna y Mauricio Arias 2020, 23-24). Asimismo, permite



Fig. 6. Fotografía detalle de la ficha de Sanedrín en los últimos espacios de su marcador, cerca de detonar el final de partida.
Fuente: cedida por Sergio Núñez Sevillano (Doctor Meeple).

a los jugadores/as entender cómo, en determinados asuntos —como la *potestas gladii*, que implicaba la aplicación de la pena de muerte—, el Sanedrín carecía de autoridad y debía someterse a la decisión del procurador romano (Kacian 2014, 20-21). Aun así, la autora no ha querido olvidar el papel que este órgano judío desempeñó en todo el proceso, reflejándolo de manera explícita en las propias dinámicas del juego, evitando así un discurso simplista y reduccionista:

Tal como Jesús va extendiendo su influencia en Jerusalén, la paciencia del consejo del Sanedrín se va agotando. Para reflejar esto, la ficha del Sanedrín irá avanzando en su marcador y el final de su camino significará que Jesús es condenado a morir en la cruz, indicando así el final de la partida (García Jiménez 2023, 19).

En este fragmento del reglamento se explica desde una perspectiva histórica el hecho de que la llegada de la ficha del Sanedrín al final de su marcador sea el detonante de final de partida. De hecho, esta ficha representa la corona de espinas que habría portado Jesús de camino al lugar de la crucifixión (fig. 6). Este último ejemplo es especialmente ilustrativo del modo en que *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023) integra los acontecimientos históricos en su diseño. La progresión del marcador del Sanedrín no solo introduce tensión narrativa, sino que también simboliza la creciente hostilidad hacia Jesús dentro del consejo judío, alineándose con los relatos evangélicos. Así, el juego no solo reproduce una cronología histórica imbricada con los propios tiempos del juego, sino que también aporta una dimensión educativa al permitir a los jugadores/as experimentar, en términos estratégicos y lúdicos, la creciente conflictividad del contexto histórico.





El análisis de *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023) pone de manifiesto el potencial de los juegos de mesa históricos como herramientas didácticas y vehículos de divulgación del conocimiento. La manera en que el diseño del juego articula narratividad, mecánicas y referencias históricas permite una inmersión significativa en el contexto histórico, proporcionando una experiencia que trasciende el mero entretenimiento. Esta experiencia inmersiva no solo enriquece la comprensión del periodo, sino que también invita a reflexionar sobre las decisiones políticas que enfrentaron los personajes históricos, ofreciendo una perspectiva diversa sobre el impacto de sus acciones en el desarrollo de los acontecimientos que tienen lugar durante la partida.

Uno de los aspectos más destacables del juego es su capacidad para generar un aprendizaje experiencial. Los jugadores no solo interactúan con conceptos históricos de manera pasiva, sino que los incorporan en su toma de decisiones estratégicas. La inclusión en el reglamento de citas bíblicas y referencias explícitas a contextos sociopolíticos de la época facilitan la comprensión del marco histórico.

Asimismo, la estructura mecánica del juego refleja dinámicas históricas y políticas de la época, como nos muestra la progresión del marcador del Sanedrín. Este tipo de integración entre mecánica y temática fortalece la cohesión del diseño y maximiza su impacto didáctico.

A nivel didáctico el juego permite abordar cuestiones como la relación entre religión y política en el siglo I, el papel de las estructuras de poder en Judea y la génesis de las primeras comunidades cristianas. En este sentido, el juego no solo proporciona información histórica, sino que, acompañado de la guía de un docente, puede promover la reflexión sobre cómo se construyen y transmiten los relatos históricos.

No obstante, es importante reconocer que, si bien el juego presenta un alto grado de rigor histórico, también opera dentro de las limitaciones inherentes a cualquier juego de mesa. Las decisiones de diseño, por definición, implican simplificaciones y omisiones que pueden afectar la representación de ciertos aspectos históricos. En el caso de *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023), la estructura del juego enfatiza la dimensión social y religiosa de la época, pero podría ser menos detallada en aspectos económicos o en la diversidad de perspectivas dentro del cristianismo primitivo. Aun así, representa un caso paradigmático de cómo los juegos de mesa pueden ser diseñados para integrar narratividad, mecánicas y contexto histórico de manera efectiva.

CONCLUSIONES

En el presente trabajo se ha pretendido explorar el potencial de los juegos de mesa ambientados en la Antigüedad para el aprendizaje de conceptos y procesos vinculados a dicho período histórico, analizando la capacidad de los mismos para integrar temática, mecánicas, rigor histórico y narratividad. Consideramos que hemos alcanzado, en gran medida, tanto nuestro objetivo principal como los específicos, ya que hemos podido identificar dichos juegos, conformando un corpus que cumple los requisitos que habíamos establecido previamente, y analizando su valor didáctico

mediante la información histórica contenida en los mismos. Se ha constatado, con el apoyo teórico del constructivismo, el concepto del *círculo mágico* de Huizinga y la teoría del *flow*, que estos juegos con una profunda tematización y narratividad permiten a los jugadores/as sumergirse en los contextos históricos en los que se ambientan, lo que facilita la comprensión de procesos complejos a través de la interacción con el juego y sus mecánicas, vivenciando su aprendizaje y generando un estado de inmersión mediante el compromiso con la actividad lúdica y las emociones que emergen de ella. Al mismo tiempo, contribuyen al pensamiento histórico-crítico, permitiendo que los jugadores/as experimenten la historia de manera activa, lo que favorece una comprensión más profunda de los procesos socioculturales, religiosos, políticos y económicos, y de las relaciones causa-efecto.

Por otro lado, el análisis del corpus ha revelado que existe una mayor representación del mundo romano en comparación con otras civilizaciones de la Antigüedad, lo que pone de manifiesto el peligro de un sesgo de representación del mundo antiguo, reduciéndolo a una única civilización desde una perspectiva eurocéntrica. La escasa o superficial representación de otras culturas en los juegos de mesa ambientados en la Antigüedad nos lleva a cuestionarnos la forma en la que la actual industria de los juegos de mesa contribuye a la construcción del imaginario de nuestro pasado histórico y cómo, al mismo tiempo, esta construcción es solo un reflejo de la imagen reduccionista que, como sociedad, tenemos de nuestra propia historia.

El estudio de caso del juego *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez, 2023) nos ha servido para constatar de manera concreta cómo un juego de mesa puede articular narratividad, mecánicas y rigor histórico de manera efectiva, mediante, por ejemplo, la inclusión de referencias bíblicas y elementos históricos integrados en el diseño de sus mecánicas. Esto no solo ha reforzado la inmersión en el contexto histórico en el que se ambienta el juego, sino que fomenta la reflexión sobre las dinámicas sociales, políticas y religiosas del cristianismo primitivo. No obstante, este análisis también nos muestra que, debido a las limitaciones propias del medio, existe el riesgo de caer en simplificaciones o distorsiones históricas, lo que nos lleva a la importancia del rol de los docentes como guías en el proceso de enseñanza-aprendizaje si queremos que estos juegos den el paso a contextos de educación formal.

Consideramos que este estudio sienta las bases para futuras investigaciones en las que se aborde la aplicabilidad de los juegos de mesa en contextos educativos formales, tales como la enseñanza secundaria o universitaria, con las limitaciones temporales y logísticas que ello conlleva, así como para profundizar en el análisis del impacto del uso de estos juegos en la adquisición de competencias transversales, la transmisión de valores y la consolidación de los conocimientos históricos.



REFERENCIAS

- ARAUJO, Daniel Paz de, y HILDEBRAND, Hermes Renato. 2019. «Gameotics: A Game Analysis Method Based on Semiotics». *Design, User Experience, and Usability. Design Philosophy and Theory*, editado por Aaron Marcus y Wentao Wang, 14-22. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-23570-3_2.
- ARNAUDO, Marco. 2018. *Storytelling in the modern board game: Narrative trends from the late 1960s to today*. Jefferson: McFarland.
- BOARDGAMEGEEK. «Narrative Choice/Paragraph». Acceso el 2 de diciembre de 2024. <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2851/narrative-choice-paragraph>.
- BOARDGAMEGEEK. «Storytelling». Acceso el 2 de diciembre de 2024, <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2027/storytelling>.
- BOND, Helen K. 2013. «Dating the Death of Jesus: Memory and the Religious Imagination». *New Testament Studies* 59 (4): 461-475. <https://doi.org/10.1017/S0028688513000131>.
- BUGIULESCU, Marin. 2022. «The parables of Jesus Christ. Education, symbol and reality». *International Multidisciplinary Scientific Conference on the Dialogue between Sciences & Arts, Religion & Education* 6 (6): 69-74. <https://doi.org/10.26520/mcdsare.2022.6.69-74>.
- CAMINO CARRASCO, Marina. 2023. «Reflexiones teóricas sobre aprendizaje basado en juegos versus gamificación y el uso de juegos de mesa en educación». *Aprender jugando: gamificación, simulación y colaboración en el aula del siglo XXI*, editado por Carlos Hervás-Gómez, Gloria Luisa Morales Pérez, José Luis Belver Domínguez e Isabel Hevia Arttime, 193-211. Madrid: Dykinson. <http://hdl.handle.net/10498/35682>.
- DIAS DA SILVA, Clécio Danilo, GOMES ALEXANDRE, BRUNO HENRIQUE, FRANCO FERRONATO, Raquel, AMARAL PONTES, Fabrícia Gonçalves y FERREIRA CAVALCANTE LIMA, Odaíze Do Socorro. 2024. «Vygotsky E A Aprendizagem Sociointeracionista: O Papel Da Linguagem E Do Contexto Cultural Na Educação». *IOSR Journal of Business and Management* 26(11): 8-18. <https://iosrjournals.org/iosr-jbm/papers/Vol26-issue11/Ser-9/B2611090818.pdf>.
- GIL OSUNA, Bartolomé y MAURICIO ARIAS, Pedro. 2020. «Proceso penal de Jesucristo: iniquidades y antagonismos entre el vetusto derecho penal hebreo y el derecho penal romano». *AXIOMA* 23: 22-26. <https://doi.org/10.26621/XVI23.2020.12.A04.PUCESI.2550.6684>.
- IGLESIAS AMORÍN, Alfonso. 2022. «La aplicación de los juegos de mesa en la enseñanza de la Historia». *Clio* 48: 26-49. https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2022486981.
- IMMORDINO-YANG, Mary Helen y DAMASIO, Antonio. 2007. «We Feel, Therefore We Learn: The Relevance of Affective and Social Neuroscience to Education». *Mind, Brain, and Education* 1: 3-10. <https://doi.org/10.1111/j.1751-228X.2007.00004.x>.
- JENKINS, Henry. 2004. «Game Design as Narrative Architecture». *Computer* 44 (3): 118-130. https://madwomb.com/tutorials/gamedesignAdvanced/Theory_HenryJenkins_GameDesignNarrativeArchitecture.pdf.
- KACIAN, Adrian. 2014. «Potestas Gladii in Jesus' Trial». *Communications - Scientific letters of the University of Zilina* 16 (3): 20-24. <https://doi.org/10.26552/com.C.2014.3.20-24>.
- LAHERA PRIETO, Deilyn y PÉREZ PIÑÓN, Francisco Alberto. 2021. «La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar». *Debates por la Historia* 9 (1):129-154. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i1.629>.





- PAIVA Sanchis, Isabelle de y MAHFOUD, Miguel. 2007. «Interação e construção: o sujeito e o conhecimento no construtivismo de Piaget». *Ciências & Cognição* 12: 165-177. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212007000300016&lng=pt&nrm=iso.
- SLUSSAREFF, Michaela, BRAAD, Eelco, WILKINSON, Philip, y STRÅÅT, Björn. 2016. «Games for Learning». *Entertainment Computing and Serious Games*, editado por R. Dörner, S. Göbel, M. Kickmeier-Rust, M. Masuch, K. Zweig. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-46152-6_9.
- SOLA-MORALES, Salomé. 2015. «Alcance ontológico de la narración y su rol en la comunicación mediática». *Dixit* 22: 21-37. <https://doi.org/10.22235/d.v0i22.379>.
- VITA-BARRULL, Nuria, MARCH-LLANES, Jaume, GUZMÁN, Núria, ESTRADA-PLANA, Verónica, MAYORAL, María y MOYA-HIGUERAS, Jorge. 2022. «The Cognitive Processes Behind Commercialized Board Games for Intervening in Mental Health and Education: A Committee of Experts». *Games Health Journal* 11 (6):414-424. <https://doi.org/10.1089/g4h.2022.0109>.

LUDOGRAFÍA⁹

- BORG, Richard. 2006. *Commands & Colors: Ancients* [*Commands & Colors: Edad Antigua*]. Devir. <https://boardgamegeek.com/boardgame/14105/commands-and-colors-ancients>.
- DROVER, Glenn. 2022. *Mosaic: A Story of Civilization* [*Mosaic: Una historia de la civilización*]. Arrakis / Forbidden Games. <https://boardgamegeek.com/boardgame/329551/mosaic-a-story-of-civilization>.
- FISCHER, Andrew, FLUGAUR-LEAVITT, Brooks, NAVARO, Andrew, SADLER, Adam y SADLER, Brady. 2023. *Earthborne Rangers*. Maldito Games. <https://boardgamegeek.com/boardgame/342900/earthborne-rangers>.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Carmen. 2023. *Ierusalem: Anno Domini*. Devir. <https://boardgamegeek.com/boardgame/371972/ierusalem-anno-domini>.
- GERDTS, Mac. 2013. *Concordia*. Más que oca. <https://boardgamegeek.com/boardgame/124361/concordia>.
- HAMILTON, Gordon. 2016. *Santorini*. Roxley. <https://boardgamegeek.com/boardgame/194655/santorini>.
- HILL, Bobby. 2021. *Hadrian's Wall* [*El Muro de Adriano*]. Primigenio. <https://boardgamegeek.com/boardgame/304783/hadrians-wall>.
- KNIZIA, Reiner. 2003. *Amun-Re*. Más que oca. <https://boardgamegeek.com/boardgame/5404/amun-re>.
- LAGET, Serge. 2016. *Mare Nostrum: Empires* [*Mare Nostrum: Imperios*]. Más que oca. <https://boardgamegeek.com/boardgame/174785/mare-nostrum-empires>.
- LEACOCK, Matt y MORI, Paolo. 2018. *Pandemic Fall of Rome* [*Pandemic. La Caída de Roma*]. Z-Man Games / Asmodee. <https://boardgamegeek.com/boardgame/260428/fall-of-rome>.

⁹ Se ha decidido referenciar la fecha de publicación de la editorial madre, ya que la de la edición en español no siempre está disponible. Para facilitar la identificación, se incluye el nombre de la editorial española y ambos títulos, original y en español. Además, se proporciona un enlace a sus correspondientes entradas en la base de datos de la BGG.

- LUCIANI, Simone y TASCINI, Daniele. 2012. *Tzolkin: The Mayan Calendar* [*Tzolkin*]. Devir. <https://boardgamegeek.com/boardgame/126163/tzolkin-the-mayan-calendar>.
- MENDES, Zé. 2023. *World Wonders* [*Maravillas del Mundo*]. Maldito Games. <https://boardgamegeek.com/boardgame/365258/world-wonders>.
- MENZEL, Michael. 2021. *The Adventures of Robin Hood* [*Las aventuras de Robin Hood*]. Devir. <https://boardgamegeek.com/boardgame/326494/the-adventures-of-robin-hood>.
- PISKORSKI, Krzysztof y ŚWIERKOT, Marcin. 2019. *Tainted Grail. The Fall of Avalon* [*Tainted Grail. La caída de Avalon*]. Maldito Games. <https://boardgamegeek.com/boardgame/264220/tainted-grail-the-fall-of-avalon>.
- PRINZ, Peter. 2007. *Thebes* [*Tebas*]. Devir / Queen Games. <https://boardgamegeek.com/boardgame/30869/thebes>.
- SCHMIEL, Karl-Heinz. 2007. *Tribune: Primus Inter Pares* [*Tribuno: Primus Inter Pares*]. Edge Entertainment. <https://boardgamegeek.com/boardgame/30957/tribune-primus-inter-pares>.
- TASCINI, Daniele. 2018. *Teotihuacan: City of Gods* [*Teotihuacan: Ciudad de Dioses*]. Maldito Games. <https://boardgamegeek.com/boardgame/229853/teotihuacan-city-of-gods>.

