

Assassin's Creed para el aprendizaje de la Geografía e Historia en Educación Secundaria Obligatoria

María Gloria García-Blay

Cardenal Herrera-CEU University, CEU Universities, Spain

Mónica Belda-Torrijos

Cardenal Herrera-CEU University, CEU Universities, Spain

Resumen

El objetivo de esta comunicación ha sido realizar una propuesta para implementar el videojuego de la saga de *Assassin's Creed* en la asignatura de Geografía e Historia. Teniendo en cuenta los beneficios de los videojuegos lúdicos en lo referente a la motivación y participación del alumnado en su proceso de aprendizaje, así como a la posibilidad que proporcionan como elemento inclusivo, se ha considerado oportuno tratar el tema del aprendizaje basado en el juego. A pesar de que no es un concepto reciente en el ámbito educativo, las nuevas herramientas digitales y el perfil del nuevo alumnado favorecen la presencia de contenidos gamificados en las diversas asignaturas del currículo. Es más, la creciente tendencia al juego cooperativo, ya sea de manera presencial ya sea en línea, puede favorecer la implementación de este recurso frente al juego educativo tradicional, con menos carga motivacional debido a los contenidos tal vez demasiado esperables a ojos del alumnado.

Palabras clave: videojuegos; Assassin's Creed; gamificación; Game-based Learning; Geografía e Historia.

Assassin's Creed for the learning of Geography and History in Compulsory Secondary Education

Abstract

The aim of this paper was to make a proposal to implement the video game of the *Assassin's Creed* saga in the subject of Geography and History. Taking into account the benefits of video games in terms of student motivation and participation in the learning process, as well as the possibility they provide as an inclusive element, it was considered appropriate to address the issue of game-based learning. Although it is not a recent concept in the field of education, the new digital tools and the profile of new students favour the presence of gamified content in the various subjects in the curriculum. Moreover, the growing trend towards cooperative games, whether face-to-face or online, may favour the implementation of this resource as opposed to traditional educational games, which are less motivational due to the contents that are perhaps too expected in the eyes of the students.

Keywords: video game; Assassin's Creed; gamification; Game-based Learning; Geography and History.

Introducción

Dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, el juego se ha revelado desde siempre como una herramienta altamente útil (Higuera-Rodríguez: 2020), tanto a nivel conceptual como motivacional. Siguiendo a Sánchez i Peris (2015), utilizar una metodología basada en el juego representa una manera de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación, teniendo siempre presentes el reconocimiento, el logro, la colaboración y la autoexpresión como bases de cualquier actividad lúdica. Existen diversas posibilidades para la implementación de esta metodología, desde los tradicionales juegos de mesa, los juegos educativos o los videojuegos de carácter lúdico.

No obstante y a pesar de que la gamificación, *a priori*, no necesita de herramientas digitales, puesto que se trata de una metodología que los docentes llevan empleando desde hace muchos años, sí que es cierto que desde hace algunos años los entornos de aprendizaje virtual se han convertido en instrumentos de aprendizaje indispensables en todas las aulas (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011). En la actualidad, han cobrado protagonismo los videojuegos lúdicos, puesto que forman parte del ocio habitual de nuestro alumnado. El profesorado debe conocer su funcionamiento para plantear las estrategias de aprendizaje correctas y adaptar el uso de esta herramienta a los contenidos curriculares de su asignatura.

Ante esta creciente tendencia del uso de videojuegos con fines educativos, habría que plantearse si pueden resultar una opción válida para el fin que nos ocupa. Según Pindado (2005), los videojuegos poseen factores dinamizadores de nuestra conducta, es decir, poseen un atractivo suficiente para los alumnos: recursos auditivos y visuales, niveles de dificultad progresivos y graduales, ritmo personal adecuado a sus habilidades o identificación con personajes famosos, héroes y símbolos del imaginario infantil y juvenil.

Junto a todos estos factores de motivación intrapersonal, debemos mencionar que, cada vez más y debido a la interconectividad continua de nuestros alumnos, las pruebas se realizan entre el grupo de iguales, reforzando la sensación de pertenencia a grupo y el reconocimiento social, y favoreciendo la relación entre el alumnado de un mismo grupo o un mismo centro educativo.

Teniendo en cuenta este contexto, nos hemos planteado como objetivo integrar el videojuego de la saga de *Assassin's Creed* en la asignatura de Geografía e Historia durante la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria.

Propuesta de ludificación, según el documento puente

Assassin's Creed es una saga de acción ambientada en distintos episodios históricos y desarrollada por Ubisoft. Pertenece al género de acción y se juega en tercera persona. Las posibilidades que ofrece son bastante libres debido a la incorporación de un mundo en el que se puede interactuar con diversos rivales (Téllez e Iturriaga, 2014).

La primera entrega de la saga tuvo lugar en 2007, y a día de hoy sigue en activo, con su último juego lanzado en el año 2018. Cada uno de estos videojuegos se centra en un momento histórico, con un ambiente y unos personajes que reflejan el periodo concreto. A pesar de sus inexactitudes, es capaz de transmitir verosimilitud; por tanto, se ha considerado que puede convertirse en una herramienta complementaria y motivadora para el aprendizaje de Historia.

Nuestra propuesta consiste en utilizar los videojuegos de *Assassin's Creed* en los cursos de primero, segundo y cuarto de ESO, en los que se imparte la asignatura de Geografía e Historia.

Concretamente, se implementaría esta herramienta en el bloque 4: Historia en los cursos de 1.º y 2.º, y en el curso de 4.º se correspondería con los contenidos del bloque 2: El siglo XVIII y la crisis del Antiguo Régimen, y los del bloque 3: La era de las revoluciones.

En la siguiente tabla, plasmamos las diferentes entregas del videojuego, la época en que se enmarcan, el curso en el que se podría utilizar y los contenidos que abarcaría.

Tabla 1. Entrega, época, curso y contenidos

Entrega	Época	Curso	Contenidos
Assassin's Creed	Tercera cruzada	2º	La expansión comercial y la recuperación de las ciudades. La expansión militar europea: la Cruzadas.
Assassin's Creed II	Renacimiento	2º	Los cambios culturales en la Edad Moderna: el Renacimiento y el Humanismo; su influencia en la revolución científica. La evolución de las manifestaciones artísticas en la Edad Moderna: el arte del Renacimiento y del Barroco.
Assassin's Creed: Brotherhood	Renacimiento	2º	Los cambios culturales en la Edad Moderna: el Renacimiento y el Humanismo; su influencia en la revolución científica. La evolución de las manifestaciones artísticas en la Edad Moderna: el arte del Renacimiento y del Barroco.
Assassin's Creed III	Revolución americana	4º	Las Revoluciones liberales y la Restauración en el siglo XIX en Europa y América: procesos unificadores e independentistas. Los nacionalismos. Interpretaciones sobre su significado histórico.
Assassin's Creed IV: Black Flag	Siglo XVIII	4º	Noción de crisis. La crisis del Antiguo régimen y las revoluciones liberal-burguesas en el siglo XVIII: Cambios políticos y sociales
Assassin's Creed: Unity	Revolución francesa	4º	Causas y consecuencias de la Revolución francesa. Etapas de la revolución.
Assassin's Creed: Origins	Antiguo Egipto	1º	Las primeras civilizaciones: Mesopotamia y Egipto. La Historia Antigua: las primeras civilizaciones: Mesopotamia y Egipto. Las formas de dominación y organización política.
Assassin's Creed: Odyssey	Antigua Grecia	1º	El Mundo clásico, Grecia: El surgimiento de las "Polis", su expansión comercial y política. Desigualdades sociales y conflictos en la polis. El imperio de Alejandro Magno y el helenismo.

Metodología

Para su posible implementación, se podría aconsejar el uso del videojuego previamente a la explicación de los contenidos con la finalidad de motivar a los alumnos ante los aspectos teóricos. No obstante, consideramos que tendría más utilidad que el juego se produjera *a posteriori*, como actividad de refuerzo o ampliación. Obviamente, no se trata simplemente de jugar, sino de aprovechar el marco contextual que se propone en cada entrega para fomentar en nuestros alumnos el pensamiento crítico y la aplicación tanto de conocimientos previos como de los adquiridos a través de los contenidos curriculares, para que sean capaces de relacionar conceptos, detectar las posibles inexactitudes históricas, comparar diferentes épocas o analizar las causas y consecuencias de cada acontecimiento histórico.

Debemos recordar que el *Game-based Learning* o Aprendizaje Basado en el Juego es una metodología educativa que tiene sus principios en utilizar los juegos como herramienta didáctica y de motivación. Se trata de una metodología activa y con un gran componente social que se fundamenta en aprender haciendo: el aprendizaje se da de manera significativa mediante el desarrollo del juego sin que sea necesariamente evidente para el alumno. Así, se aprovecha la predisposición del ser humano a jugar (Marín-Díaz, 2015), aunque su aplicación en el aula debe estar muy estudiada si se quieren lograr los objetivos educativos que se buscan. Además, es importante tener en cuenta que la improvisación afectaría a su implementación, ya que debe estructurarse con antelación para que se

convierta, en realidad, en una herramienta útil. Antes de gamificar una o varias partes de una asignatura, conviene delimitar qué propósitos queremos conseguir con esta metodología, puesto que, en caso contrario, nos será sumamente difícil cuantificar si se han conseguido los objetivos previamente establecidos o si, en cambio, los alumnos no han adquirido las competencias esperadas (Manzanares, 2020). Además de la delimitación de fines, la gamificación presenta unas características específicas: la presencia de retos, el *feedback* instantáneo, la posibilidad de obtener recompensas y comprobar el progreso, el trabajo cooperativo, el aprendizaje activo o el desarrollo de la competencia digital, como afirma Sempere (2020).

Resultados y discusión

Aunque no se han podido establecer resultados, pues se trata de una propuesta teórica, son muchos los autores que han estudiado y continúan investigando los beneficios derivados del uso de videojuegos en el contexto educativo. Si bien es cierto que existen diferentes teorías del aprendizaje que mencionan los aspectos positivos de estas herramientas, sobre todo a nivel motivacional gracias a los desafíos, la curiosidad que suscitan o la fantasía que recrean (Marqués 2000), su puesta en práctica puede resultar confusa, puesto que, fundamentalmente, requiere conocer no solo los beneficios de la gamificación y el *game-based learning*, sino también el espectro posible de videojuegos que pueden encontrarse actualmente en el mercado. De esta forma, conociendo el mercado disponible, el docente puede hallar un videojuego que se adapte a los objetivos que busca en el aula. Tras la elección, será el propio educador quien deberá valorar si se adecua a los contenidos curriculares, a los objetivos planteados y, más importante, a sus alumnos. Además, deberá tener en cuenta también el material del que dispone y el tiempo necesario para desarrollar el videojuego. Otra pauta que adquiere gran importancia cuando se utiliza esta herramienta didáctica, es la edad recomendada de cada videojuego. Si el docente conoce los beneficios de estas nuevas herramientas de aprendizaje, podrá dar un valor significativo a los videojuegos, de manera que pueda captar el interés de sus alumnos, y trasladar su visión positiva a las familias.

El trabajo con videojuegos forma parte del proceso de gamificación de contenidos curriculares. Zichermann y Cunningham (2011: 11) se refieren a ella como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”, es decir, una herramienta útil para motivar a los alumnos en su proceso de aprendizaje y ayudarles a avanzar en sus procesos cognitivos de orden superior. Algunos de los beneficios de los videojuegos más comentados por diversos autores son la capacidad de experimentación que ofrecen, la motivación intrínseca que poseen, la potencialidad de ciertas habilidades cognitivas, el desarrollo del pensamiento crítico y su aspecto socializador e inclusivo. En cambio, en los videojuegos educativos los beneficios tienden a disminuir; por ejemplo, la motivación o la capacidad de experimentación, ya que acostumbra a ser mucho más elevada en los videojuegos lúdicos. El aspecto socializador también es destacable en los videojuegos de entretenimiento, debido a que en los últimos modelos de consolas, el modo multijugador -ya sea de manera presencial, cooperativo local, o de forma remota, como cooperativo online- es una realidad. y su utilización suele reportar beneficios en el videojuego (por ejemplo, consiguiendo objetos extra o subiendo más rápido de nivel). Este último punto resulta de especial atractivo en contextos educativos para reforzar el sentimiento de grupo del aula o mejorar la integración de algunos alumnos en la clase.

Conclusiones

El motivo de utilizar videojuegos en las aulas parte de la propia motivación intrínseca que estos ofrecen al proporcionar diversión y lograr captar la atención de los alumnos, lo que redundará en una mejora de su participación. Tras informarnos sobre algunas experiencias en las que se han implementado videojuegos tradicionalmente lúdicos, se ha observado un mejor rendimiento que con la utilización de videojuegos educativos. Quizás el motivo radique en que estos últimos poseen un objetivo didáctico demasiado claro para los alumnos, y, de esta forma, la atracción del videojuego disminuye de manera drástica y la atención que este logra acaparar se va perdiendo. Por tanto, podría decirse que uno de los motivos principales de comenzar a trabajar con videojuegos lúdicos es conseguir captar esa motivación y atención que generan en el jugador, pero aplicada a un contexto educativo. De esta forma, desde hace 10-15 años, han ido saliendo publicaciones en las que se habla de las potencialidades educativas de ciertos videojuegos de ocio, así como de propuestas prácticas.

Si nos fijamos en la tendencia de los últimos años en lo que a innovación educativa se refiere -llámese gamificación, ludificación o aprendizaje basado en el juego- podríamos aventurar que los videojuegos irán ganando presencia en el terreno educativo, como ya se ha estado viendo en diversas publicaciones relacionadas con el mundo de la educación y las nuevas tecnologías.

Después de haber conseguido el objetivo planteado en un principio de implementar el videojuego de la saga *Assassin's Creed* en la asignatura de Geografía e Historia, nos hemos planteado si esta herramienta podría convertirse en un apoyo para la integración de alumnos con necesidades educativas especiales, a modo de recurso inclusivo. Consideramos que existe la necesidad de continuar investigando de qué manera una tecnología ideada como fuente de ocio podría ser capaz de ayudar a personas con diferentes trastornos y, a su vez, de mejorar la motivación y la implicación de los alumnos en el ámbito educativo.

Referencias

- Zichermann, G., Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Canada: O'Reilly Media.
- Sempere Pla, S. (2020). Proyecto de gamificación basado en el escape room aplicado a un aula bilingüe de educación primaria con enfoque AICLE. *Tecnología, Ciencia y Educación*, (16), 5-40.
- Manzanares, J. C. (2020). Generación Z y gamificación: el dibujo pedagógico de una nueva sociedad educativa. *Tejuelo*, (32), 263-298.
- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa [en línea]. *Digital Education Review*, 27.
- Téllez, D. e Iturriaga, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga *Assassin's Creed*. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 17, 145-155.
- Marquès, P. (2000). *Los videojuegos y sus posibilidades educativas* [en línea]. Disponible en: <http://peremarques.pangea.org/pravj.htm>
- Sánchez i Peris, F. (2005). Gamificación. *Education In The Knowledge Society (EKS)*, 16(2), 13-15.
- Higueras-Rodríguez, M. L. (2020). El juego como potenciador de la cultura híbrida. *Revista Educativa HEKADEMOS*, (28), 35-42.
- Deterding, S., Dixon, Dan., Khaled, R., Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. En *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). New York: ACM Digital Library.
- Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel-Bit. Revista De Medios y Educación*, 26, 55-67.