

Nada es Verdad, Todo está permitido. La saga Assessins Creed como nueva forma de aprender Historia.

Berardi, Santiago Hernán, Osorio Maximiliano.

Cita:

Berardi, Santiago Hernán, Osorio Maximiliano (2017). *Nada es Verdad, Todo está permitido. La saga Assessins Creed como nueva forma de aprender Historia. XVI Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia. Departamento de Historia. Facultad Humanidades. Universidad Nacional de Mar del Plata, Mar del Plata.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-019/683>

Nada es Verdad, Todo está permitido.

La saga Assessins Creed como nueva forma de aprender Historia.

Berardi, Santiago Hernán. santiago.berardi@gmail.com

Osorio, Maximiliano. maxclover4@gmail.com

Universidad de Morón.

Mesa: 126 "Tecnologías educativas y prácticas innovadoras en la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales"

Introducción

Con la entrada en el nuevo siglo llegaron nuevas tecnologías a las cuales accedemos tanto los profesores como nuestros estudiantes. Los adolescentes se encuentran rodeados e interactúan constantemente con diferentes dispositivos tecnológicos, desde televisores inteligentes, tablets, celulares, hasta las clásicas computadoras. Esto no implica que los podamos considerar “nativos digitales”¹, ya que si bien conviven constantemente, es necesario que los ayudemos a comprender cómo utilizar de manera segura la tecnología. Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, el proceso de enseñanza y aprendizaje debe resignificarse, integrando las nuevas tecnologías.

La incorporación de la tecnología en el aula, puede ayudar a motivar a los estudiantes, permitiéndoles repensar la utilidad de la escuela y su relación con la vida cotidiana. Siguiendo el planteo de Prensky, la escuela está desconectada del mundo real, y es ahí donde la tecnología puede servir para darle un nuevo sentido, cambiando necesariamente la didáctica. Así también lo afirma Buckingham: “[...] el uso de la tecnología en las escuelas está realmente desfasado con el uso de la tecnología por los jóvenes fuera de la escuela.” (Buckingham 2006, 2)

Este planteo teórico debemos adaptarlo al contexto propio de las aulas de nuestro país. ¿A qué nos referimos? A lo largo y a lo ancho de la Argentina, se presentan distintos panoramas socio-económicos los cuales se ven reflejados tanto en la escuela como en la educación superior, en donde no siempre se encuentran las condiciones para integrar las TIC a la enseñanza de la historia, es decir, la brecha digital es una constante a pesar del “Plan

¹ Seguimos la definición acuñada por Prensky en “Enseñar a nativos digitales”.

Conectar Igualdad”, que apuntaba de consolidar el modelo uno a uno (1 a 1).² De todas formas, en aquellos contextos donde están dadas las condiciones para la implementación de la tecnología en el aula, por diferentes causas, (una de ellas puede ser la falta de capacitación docente), los profesores siguen perpetuando prácticas de enseñanza anacrónicas. En este sentido, nosotros como profesores debemos replantearnos nuestra práctica docente y organizar un plan de clase que se adecue al nuevo contexto.

Sostenemos (como profesores y jugadores) que los videojuegos permiten acortar la brecha generacional entre el profesor y el estudiante, estableciendo un punto en común en donde ambas partes pueden relacionarse y aprender mutuamente.³ En definitiva, el profesor tiene un nuevo reto, formarse en estas nuevas formas de aprendizaje apropiadas al contexto del siglo XXI. Empero, al momento de implementar los videojuegos en educación, como organizadores, los profesores tenemos que superar varios “obstáculos”. Por un lado, que todos puedan acceder a los mismos, por otro lado, hacer coincidir estos con los contenidos curriculares prescriptivos. Asimismo, ya que la tecnología por sí sola no asegura un aprendizaje significativo, debemos establecer objetivos claros al respecto. En nuestro caso, ¿Qué capacidades y procedimientos queremos que desarrollen nuestros estudiantes a partir de la experiencia lúdica del videojuego? ¿Qué rol va a cumplir el estudiante en dicho proceso?

Ante esta inquietud es que nos propusimos investigar sobre otra forma de enseñanza que permita un aprendizaje activo. Es allí donde nos encontramos con lo que se denomina Digital Game-Based Learning (DGBL), un tipo de aprendizaje que permite plantear una clase acorde al nuevo contexto. De hecho, por lo menos desde la última década, la industria del videojuego ha generado mayores ganancias que la del cine, y en la actualidad se venden más videojuegos que películas. (Martin, M. & Y. Shen 2014) Por lo que en definitiva estamos hablando de una “industria cultural”.⁴ Tanto grandes como chicos jugamos cotidianamente en distintas plataformas digitales. Por lo que siguiendo el planteo de Huizinga⁵, el juego tiene una relevante importancia en el desarrollo como sociedad.

² A pesar de la implementación del “Programa Conectar Igualdad”, donde según cifras oficiales se entregaron 4.700.000 de netbooks, en general muchas de ellas nunca fueron entregadas, quedando almacenadas en las direcciones, se rompieron y nunca fueron devueltas, fueron vendidas por parte de los estudiantes, había escasa conectividad a internet, etc. A todo esto debemos sumarle la falta de capacitación docente.

³ Creemos que la formación en el caso del profesor debe ser constante, y por lo tanto nunca se termina. Los videojuegos le permiten experimentar una nueva dinámica para organizar sus clases.

⁴ En Argentina, los videojuegos fueron reconocidos como industria cultural por el Mercado de Industrias Culturales Argentinas (MICA).

⁵ Véase Huizinga, 2005.

A modo de acercarnos a la respuesta sobre qué capacidades apuntamos a que desarrollen los estudiantes, Buckingham nos brinda una acertada síntesis: “Jugar en la computadora, por ejemplo, involucra una amplia serie de actividades cognitivas: recordar, poner a prueba hipótesis, pronosticar y hacer planificación estratégica. Aunque los jugadores están a menudo inmersos profundamente en el mundo virtual del juego, el diálogo y el intercambio con otros son cruciales.” (Buckingham 2006, 4) Asimismo, Gonzalo Frasca⁶ se ha encargado de remarcar que una de las ventajas de los videojuegos, es que nos permiten aprender a través del ensayo y el error.

El objeto de estudio del presente trabajo es la franquicia de videojuego de ficción histórica *Assassin's Creed*. Nos centraremos en analizar la saga de “Ezio Auditore”, utilizando el videojuego como recurso para la enseñanza de la historia tanto para el nivel medio (escuela secundaria) como para el nivel superior (formación docente). Para ello nos enfocaremos en los títulos: *Assassin's Creed 2* (2009), *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010) y *Assassin's Creed: Revelations* (2011).

Además, por otro lado, analizaremos como ese entramado histórico nos puede servir para explicar dicho período histórico dentro del aula. Para ello partiremos de los siguientes interrogantes: ¿Qué noción de historia transmite la saga de videojuegos *Assassin's Creed*? ¿Apunta a reconstruir lo más fielmente posible el pasado? ¿Se puede considerar un videojuego histórico?⁷ ¿Es posible realizar aprendizaje significativo con un juego de estas características? ¿Qué es lo que realmente se puede aprender?

Assassin's Creed. El credo del Asesino, breve reseña

Assassin's Creed (AC a partir de ahora) es un videojuego de acción-aventura creado por la empresa Ubisoft Montreal. Sus creadores son Patrice Désilets y Jade Raymond y el grupo de diseño está encabezado por Jade Raymond.

Como anuncia el juego en su introducción está realizado por un grupo multiétnico, dato a tener en cuenta dado que todas las sagas del juego se centran en el enfrentamiento entre los Templarios y el grupo de Asesinos. El juego obtuvo la calificación PEGI +18, por lo que es recomendado para mayores de 18 años, dado a sus escenas de violencia. Este es un dato no

⁶ Si bien Prensky y Gee, destacan este aprender haciendo mediante la prueba y el error. Nos llamó la atención el planteo realizado por Frasca en su charla TED en Montevideo de 2012: <https://www.youtube.com/watch?v=TbTm1Lkm18o>

⁷ Seguimos la caracterización que hace Jiménez Alcázar, J.F en «Qué es un videojuego histórico». <http://www.historiayvideojuegos.com/?q=node/32>. 6 de abril de 2013.

menor a tener en cuenta ante una posible utilización como recurso en la escuela media.

El primer videojuego nos introduce en un mundo en conflicto, un mundo dividido en dos facciones, los Templarios y los Asesinos. Estos últimos son los protectores de los frutos del edén, armas antiguas con un inmenso poder, uno tan grande que puede dominar a la humanidad en su totalidad. Es por ello, que los Templarios los están buscando, con la finalidad de dominar el mundo. Dicho enfrentamiento transcurre durante la 3er cruzada, en donde Altair se enfrenta a los Templarios y logra exitosamente esconder el fruto del Edén.

La historia de los AC transcurre paralelamente en dos partes, por un lado en el pasado y por otro en el presente del propio videojuego. Es en éste, donde como usuarios, controlaremos al personaje de Desmond Miles (con el cual jugaremos hasta el AC III) , quien es secuestrado por Abstergo (una organización manejada por los Templarios), por poseer el ADN de Altair y de Ezio, el cuál creen que los ayudará a encontrar el fruto del Edén. Para lograr acceder a dichas memorias, Desmond es colocado en una máquina llamada Animus, la cual lee su código genético y lo remonta al pasado para revivir la vida de sus antepasados con el fin, como mencionamos anteriormente, de encontrar el fruto del Edén. Todo ello ocurre durante la primera entrega del videojuego.

En el AC II Desmond logra escapar de Abstergo y se encuentra con un grupo moderno de Asesinos, los cuales poseen una versión mejorada del Animus, el 2.0. Ahora Desmond se conectará ya no con Altair, sino con Ezio Auditore da Firenze, en la Italia renacentista. El juego transcurre en el año 1476 donde recorreremos las ciudades de Florencia, Venecia, Roma, Forli y San Gimignano. A través de la narrativa propia del videojuego vamos a ir creciendo con Ezio dentro del gremio de los Asesinos, recorriendo las diferentes ciudades.

El villano del videojuego será Rodrigo Borgia (Templario), quien buscará alcanzar el papado para obtener poder. Al ir avanzando en el videojuego, nos encontraremos con personajes históricos reales, los cuales está muy bien incluidos en la historia. Entre ellos encontramos a: Leonardo Da Vinci, Nicolás Maquiavelo, Lucrecia Borgia y Rodrigo Borgia. Al finalizar el juego Ezio logra derrotar a Rodrigo y robar el Fruto del Edén.

El AC Brotherhood continúa directamente la historia del AC II y transcurre entre 1499 y 1503. En el mismo encontramos a un Ezio más comprometido con la causa de los Asesinos, a tal punto que logra revivir la Hermandad, reclutando nuevos adeptos para expandir el gremio y así poder salvar a la humanidad. El villano en este caso sigue siendo Rodrigo Borgia, ya “convertido” en el Papa Alejandro VI, y su hijo César Borgia, quien logra robar el

fruto del Edén de las manos de Ezio. Los personajes históricos que aparecen en este juego son los mismo que en el anterior, con el agregado de César Borgia. Empero, aparecen cambios en lo que respecta al escenario, ya que en esta entrega nos desplazamos conociendo las ciudades de Roma, Nápoles y Navarra.

Finalmente, el AC Revelations, transcurre alrededor de 20 años después de la entrega AC Brotherhood. Con el fruto del Edén a salvo, Ezio emprende un viaje para comprender mejor a Altair, viajando hacia la biblioteca del mismo en Masyaf. La misma se encuentra tomada por los Templarios, para abrir la biblioteca deberá obtener cinco llaves, y para ello deberá viajar a Constantinopla. Esta vez, la lucha es por obtener los conocimientos encerrados en la biblioteca de Altair. Tanto Ezio como los Templarios desean tenerlos, debido a que estos guardan nuevas pistas, que guían hacia un nuevo fruto del Edén. Ezio finalmente triunfa, abre la biblioteca y encuentra el fruto del Edén que decide dejar escondido, a su vez aprende sobre los seres Antiguos y los propósitos de ellos para la humanidad, así como qué pasó con ellos y qué pasará con nosotros.

La historia de Desmond Miles, transcurre en el “presente”, quien es secuestrado por los Templarios, para poder acceder a sus recuerdos genéticos, y luego es rescatado por los Asesinos.⁸ Con su ayuda, buscan el fruto del Edén para mantenerlo escondido, descubriendo así qué sucedió con los antiguos,⁹ y qué pasará con la humanidad. Al finalizar el AC Revelations nos damos cuenta que una gran catástrofe ocurrió antiguamente, la cual eliminó a los antiguos seres de la tierra, y que ocurrirá nuevamente. Quedará en las manos de Desmond el futuro de todos los seres Humanos.

Assassin’s Creed, análisis y sus posibles aplicaciones en el aula

El estudiante, como usuario, toma posesión de un personaje que nos provee el videojuego, permitiéndole viajar por distintas ciudades, conocer la arquitectura, la composición urbana, distintos personajes históricos, así como también las vestimentas de la época.

Al momento de la creación de un videojuego, el equipo de creadores/diseñadores, son asistidos, por supervisores históricos o especialistas que se encargan de dotar de cierto rigor histórico al videojuego en general. En el caso del Assassin’s Creed II, la historiadora francesa

⁸ Cabe destacar que Desmond no era un “asesino” sino que se convierte a lo largo de los juegos.

⁹ Nos referimos a los antiguos habitantes de la tierra, seres mucho más avanzados, que nos crearon para tenernos como esclavos.

Margaret Meserve, especialista en el Renacimiento Italiano, participó en el desarrollo del videojuego. (Sosa Castañón 2014) A esto se suma el trabajo de investigación por parte del equipo artístico, consultando diversos manuales de historia del arte, trasladándose inclusive hasta las ciudades originales para obtener fotografías en alta definición para poder luego recrearlas virtualmente. El trabajo del historiador, en este caso se ve plasmado en la base de datos del Animus. Cabe aclarar que la figura de un historiador académico (Maxime Durand) recién se introdujo dentro del equipo de desarrollo en AC Revelations (2011), tal como afirma Rodríguez Alcaide.¹⁰ La intención de los creadores respecto de la finalidad del videojuego en este caso, es meramente de entretenimiento, utilizando hechos o escenarios históricos con dicha finalidad, constituyéndose en un videojuego de ficción histórica. En definitiva, hablamos de universos abstractos, es decir, mundos virtuales, creados en varios aspectos a partir de la arquitectura propia de la ciudad que se pretende recrear, pero los cuales no dejan de ser creaciones artísticas.

Al momento de la creación del videojuego, los creadores deben tener en cuenta a los consumidores (usuarios), ya que es a quienes está dirigido el producto (videojuego). Por lo tanto, al momento de analizar un videojuego no debemos olvidarnos de que la finalidad del mismo es su venta. En definitiva ese viejo espectador al transformarse en usuario, obliga necesariamente a los creadores a tener en cuenta sus “necesidades”, dejando muchas veces de lado el rigor histórico en pos del entretenimiento. Abad Ruiz, así lo declara: “Así que podemos afirmar. que los gustos del público y las prácticas de la industria se retroalimentan.” (Abad Ruiz 2016 ,83)

Dartsch (2012) afirma que en los diferentes títulos de la franquicia, se ve un diálogo constante entre pasado y presente. Este “juego” entre pasado y presente se refleja a partir de la utilización del Animus, como se mencionó anteriormente, donde Desmond se pone en la piel de su antepasado Ezio. Podríamos utilizar este diálogo como una analogía de la forma en la cual nosotros como historiadores procedemos a estudiar (analizar y comprender) la historia desde el presente hacia el pasado. Como decía Marc Bloch: “[...] lo que el historiador quiere captar es un cambio. Pero en el film que considera, sólo está intacta la última película. Para reconstruir los trozos rotos de las demás ha sido necesario pasar la cinta al revés de cómo se tomaron las vistas.” (Bloch 2012, 50) Ahora bien, en esta ida y vuelta entre el pasado y presente, se van conjugando diferentes tipos de discursos. “El videojuego, a su vez, mezcla la

¹⁰ Rodríguez Alcaide presenta una serie de publicaciones en el blog *Licenciahistórica*. Véase: https://licenciahistorica.blogspot.com.ar/2015/05/la-representacion-del-pasado-en-la-saga_18.html

ficción histórica con elementos de ciencia ficción que crean el hilo conductor entre las diversas narraciones del pasado y la narración que transcurre en el presente.” (Dartsch 2012, 21)

Siguiendo esta línea de análisis, es evidente que el pasado es utilizado por parte del equipo de creadores/desarrolladores con la finalidad de dotar de un marco espacial (visual) atractivo al usuario. El pasado que aconteció se entremezcla así con el pasado imaginado. En definitiva, es así como (se mencionó anteriormente que) cualquier rigor histórico es dejado de lado en pos del entretenimiento, finalidad primera del videojuego. Estamos de acuerdo con Rodríguez Alcaide cuando afirma que: “el trabajo de documentación, realizado por profesionales y que muchas veces es realmente ingente, no tiene por qué verse siempre reflejado fielmente en el producto final. Hay elementos que se usan y otros muchos que quedan fuera conveniente o interesadamente. Como siempre, el objetivo último no es alcanzar una total fidelidad histórica sino conseguir una narrativa, apariencia y jugabilidad que «funcionen», a fin de conformar así un mejor producto.” (Rodríguez Alcaide 2015)

El AC es un juego con base histórica, lo cual quiere decir que su entorno (ambiente donde transcurre la acción) está ubicado en un determinado momento de la historia. En este caso la saga de Ezio se ubica en la Italia renacentista, entre finales del siglo XV y mediados del siglo XVI. En cuanto a su ambientación, el videojuego es bastante riguroso, las caracterizaciones de los escenarios están muy bien logradas, así como las vestimentas, si bien hay que hacer algunas salvedades que posteriormente detallaremos. El videojuego está ambientado en el período histórico que conocemos como Edad Moderna, permitiéndonos recorrer la Italia del Renacimiento; sus escenarios son una viva reconstrucción de los pueblos de Italia, ya sea Roma o Florencia. En cada ciudad podemos encontrar los grandes monumentos realizados con una exactitud increíble. Si bien el diseño de los escenarios está muy bien logrado, no está libre de “errores”. No todos los edificios históricos están recreados tal cual eran en ese momento de la historia, muchos se asemejan más a la realidad actual con sus respectivas restauraciones. “En este sentido, su criterio en la reconstrucción de la ciudad de Roma es especialmente llamativo: aunque la acción transcurre muy a principios del siglo XVI, la ciudad que se nos muestra es en realidad un enorme anacronismo, pues no es tal sino la basada en un plano bastante tardío, el trazado por Leonardo Bufalini en 1551. La Roma históricamente correcta para el periodo hubiera sido cuanto menos distinta y desde luego, mucho menos «monumental»” (Rodríguez Alcaide 2015) Como nos relata Manuel Saga (2015), en el desarrollo del AC II, María Elisa Navarro profesora de arquitectura, participaría

activamente en el asesoramiento para la reconstrucción de las ciudades y viviendas. Así lo expresaba: “Otro de los aspectos que tratamos fue la forma de las viviendas. Ellos iban modelando, y periódicamente yo me reunía con ellos para comprobar la precisión de la reconstrucción histórica. A veces, por jugabilidad, necesitaban tener paredes con mucha textura para que Ezio pudiera escalar, pero a la hora de plantear estos elementos se cometían imprecisiones. Por ejemplo, recuerdo un balcón con una baranda de hierro forjado que no pudo haber existido en aquella época. Yo era responsable de detectar estos problemas.” (Saga 2015) Dichas viviendas en el videojuego poseen hasta cuatro pisos, cuando para el siglo XV, posiblemente tuvieran sólo una planta, dato que fue necesario omitir por una cuestión de jugabilidad.

Las ciudades están reconstruidas con planos más modernos, sacrificios que se realizan para darle un atractivo diferente al juego. Lo destacable es que dentro del juego contamos con un Historiador, un personaje incorporado justamente a partir del AC II, llamado Shaun Hastings que nos va a ir comentando sobre ciertos acontecimientos históricos; así como nos va a dar información real sobre los lugares históricos que vamos recorriendo. Una vez que descubrimos el edificio histórico, la información nos quedará en la base del Animus y podremos acceder a ella desde el menú del juego.

Otro aspecto importante a analizar es la narración de la historia del videojuego en general. De hecho, el grupo de los Asesinos podría estar inspirado en una rama del Islam que durante los siglos XI y XII, quienes se dedicaban a los asesinatos de determinados dirigentes políticos, la llamada Nizari Isma'ilis, más conocido en las leyendas occidentales como los “asesinos”. como bien desarrolla Frank G. Bosman.¹¹ En esta publicación el autor plantea las similitudes entre Altair, líder de los Asesinos en tiempos de la 3er cruzada y los Nizaríes. Si bien hay algunas similitudes, mayoritariamente encontramos diferencias, ya que Ubisoft le proporciona a los Asesinos, ideales más acordes al siglo XXI, que a los propios del siglo XII.¹² Siguiendo el planteo de Komel (2016, 80), observamos que el videojuego propone una visión alternativa de los Asesinos, al cambiarse la anacrónica representación historiográfica negativa acerca de los mismos (entendiéndose como fanáticos religiosos), por una representación más acorde a la visión occidental de un héroe.

En cuanto a los personajes que aparecen durante esta saga podemos decir que están

¹¹ Véase: (Bosman 2016).

¹² Ubisoft, se basó principalmente en el concepto de los asesinos, tomado de la novela de Vladimir Bartol de 1938, titulada Alamut, que en el credo de los nizaríes.

muy bien incorporados a la trama del juego, y se corresponden en tiempo y lugar con los hechos acontecidos. Rodrigo Borgia por mencionar un primer ejemplo, fue elegido Papa en 1492, fecha que tiene su correlato en el videojuego. Ahora bien, su muerte en el videojuego, ocurre a manos de Ezio, cuando en realidad, la causa de su muerte es aún incierta en agosto de 1503. Lo mismo sucede con su hijo César Borgia, los tiempos y lugares son correctos, no así su forma de morir, sus intenciones o su relación con los Templarios. Nuevamente vemos cómo la narrativa propia del videojuego se impone sobre el pasado acontecido.

En cuanto a la caracterización de los personajes podemos decir que es excelente, los diseños en 3D basados en pinturas de los personajes históricos son idénticos. Los detalles en los rostros de los personajes nos permiten identificar sin ninguna dificultad a los mismos. Es realmente sorprendente poder ver en movimiento a varios de los personajes históricos más relevantes de su tiempo. Creemos que aquí el equipo de Ubisoft se ha esmerado de forma particular.

El videojuego presenta una visión de la historia, acorde a la narrativa propia del mismo. Es por ello que, tal como mencionamos anteriormente, muchos de los personajes históricos, adquieren ciertos comportamientos que hacen más atractiva la jugabilidad. Por ende, al tener que lograr atrapar al usuario es necesario que algunos personajes históricos sean caracterizados como “malos”, tal como sucede en el caso de Rodrigo Borgia. Esta historia de buenos y malos,¹³ cargada de juicios de valor, nada tiene que ver con el oficio del historiador, y en definitiva con el estudio de la historia, sino que simplemente responde al guión del videojuego.

Nos resta analizar la utilización del videojuego en el aula, para ello debemos tener en cuenta las condiciones socio-económicas del curso en cuestión. En base a ello, se nos presentan dos panoramas. Por un lado, la posibilidad de que los estudiantes aprendan jugando, es decir que sean protagonistas de su aprendizaje. Por el otro, que el videojuego sea utilizado como un recurso didáctico más dentro del aula¹⁴ debido como se mencionó anteriormente a su clasificación para mayores de 18 años. Nos centraremos en el primer planteo, en donde el estudiante asume un rol activo. Creemos que el videojuego puede ser utilizado en materias como Introducción a la historia del profesorado. Es así como el videojuego será utilizado con la finalidad de analizar el rol del historiador y su relación con las fuentes históricas,

¹³ Esta forma de hacer historia responde a una posición historiográfica fuertemente combatida.

¹⁴ Nos referimos a utilizar una imagen ya sea de un personaje o de una construcción histórica o un gameplay (video).

entendiendo cómo se procede en una investigación histórica; así como las diferentes interpretaciones que podemos obtener del pasado. Para ello, los estudiantes deben leer las lecturas apropiadas, mientras que paralelamente juegan al videojuego, pudiendo así contestar las siguientes preguntas: ¿Qué reconstrucción hace el videojuego del pasado? ¿Cuál es el rol del historiador? ¿Cómo procede el historiador frente a las fuentes históricas?

Además podremos utilizar el AC como recurso para detectar cuales son sus errores y anacronismos, además de para ver el rol de historiador en la investigación. De esta manera podemos presentarle al estudiante, que si bien el videojuego puede mostrarnos un pasado lo más fielmente reconstruido, este debe ser analizado en profundidad ya que la visión sobre la historia que nos plantea es muy simple. En el caso del AC, esa lucha entre dos facciones, hace referencia a un tipo de historia de “buenos y malos”.

Para utilizar el videojuego en el profesorado de historia, nos basamos y re-adaptamos la propuesta de Nicolás Trépanier del seminario semestral que dictó en la Universidad de Mississippi. Allí el profesor llevó a cabo un proyecto, donde los estudiantes debían jugar varios videojuegos, con la finalidad de entender cómo se procede en una investigación histórica. Para ello fue necesario conjugar las lecturas de bibliografía sobre historiografía, los videojuegos y el debate en el aula. De esta manera el videojuego sirve como otro recurso en el aprendizaje de la historia. Así lo expresaba Trépanier: “By the end of the semester, the students had become keenly aware that the term of comparison, when evaluating the -reliability of historically themed video games, is not “real, -objective history,” but rather the constantly debated and sometimes contradictory outcome of historiographical research. This seminar therefore -succeeded, more efficiently than most undergraduate courses, in bringing students closer to the work that historians do, not just as teachers, but also as scholarly researchers.” (Trepanier 2014)

Conclusiones

Queda en evidencia que el conocimiento de la historia en la actualidad, puede adquirirse a partir de múltiples fuentes, más allá de los “clásicos” libros de historia, siendo los videojuegos una de ellas. En este sentido, estaríamos hablando de un aprendizaje transmedia. Por el atractivo que tienen los videojuegos, y por la misma forma de aprendizaje planteada por Huizinga, creemos que es posible que el estudiantado logre un aprendizaje significativo. Como se mencionó anteriormente, este aprendizaje activo, permite que estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje. Así lo expresan Jiménez Alcázar y Abad Merino: “El

papel del espectador pasivo quedaba sustituido por el del usuario, ya que se precisaba la participación activa del jugador para el desarrollo del producto.” (Jiménez Alcázar y Abad Merino 2014, 21)

El videojuego nos permite sumergirnos en ese mundo virtual, siendo testigos desde el presente de determinados acontecimientos, conociendo personajes, arquitectura y vestimenta propia de la época. Sin embargo, es menester realizar una crítica al videojuego, encontrándose así algunos anacronismos conscientes por parte de los desarrolladores, permitiéndonos en definitiva “sacarle el jugo” de acuerdo con el objetivo de la utilización del mismo. Además de dichas cuestiones, lo central de su utilización está en que el estudiante se interiorice en la construcción de un relato histórico.

Si bien el AC es un videojuego de ficción histórica, este posee más errores y anacronismos conscientes de los que considerábamos al comenzar a escribir dicho trabajo. Esto nos obligó a replantear nuestro objeto de estudio, centrándonos no sólo en los posibles errores que podría llegar a tener el videojuego, sino en utilizar los mismos para poder comprender el rol del historiador como investigador. Asimismo, ante los diferentes “obstáculos” que debemos sortear como profesores para su utilización en el aula de la secundaria media, es que decidimos hacer hincapié en su aplicación en la enseñanza superior.

El presente trabajo pretendió proponer una alternativa para la enseñanza de la historia desde una perspectiva teórica, restando su verdadera aplicación en el aula, tarea pendiente a desarrollar en un futuro trabajo, a modo de comprobación a nuestra hipótesis trabajada.

La frase “Nada es verdad, todo está permitido”, demuestra cómo los creadores/desarrolladores toman licencias para creación del videojuego, que en nuestro rol como educadores, saber cómo utilizar dichos productos para la enseñanza de la historia.

Anexo de Imágenes. Comparación entre los personajes y arquitectura de época

César Borgia



Imágen extraída de: <https://renovatiemedievalium.wordpress.com/2017/01/04/assassins-creed-y-el-tratamiento-de-la-historia>

Nicolás Maquiavelo



Imágenes extraídas de: https://www.123rf.com/photo_31887210_statue-of-niccolo-machiavelli-in-the-niches-of-the-uffizi-gallery-colonnade-florence.html <https://ocioehistoria.wordpress.com/tag/maquiavelo/>

Rodrigo Borgia



Imágenes extraídas de: http://assassinscreedjp.blogspot.com.ar/2012/11/rodrigo-borgia_18.html
http://historiaybiografias.com/alejandro_borgia/

Castel Sant'Angelo



Imágenes extraídas de:http://assassinscreed.wikia.com/wiki/File:Castel_Sant_Angelo_2.png
<http://www.taringa.net/posts/imagenes/10156679/Assassin-s-Creed-lugares-reales.html>

Coliseo Romano



Imágenes extraídas de: <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Colosseum>
<http://www.mundoprimeria.com/arte-primaria-mochila/el-coliseo-romano.html>

Mausoleo di Augusto



Imágenes extraídas de: [http://es.assassinscreed.wikia.com/wiki/Mausoleo de Augusto](http://es.assassinscreed.wikia.com/wiki/Mausoleo_de_Augusto)
<https://es.pinterest.com/pin/406801778822839886/>

Bibliografía

- Abad Ruiz, B. 2016. “Transmedia y fenómeno fan: La co-creación en el mundo del videojuego.” en *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Colección Historia y Videojuegos nº 2.
- Apperley, T. y Clemens, J. 2006. “The Biopolitics of Gaming: Avatar-Player Self-Reflexivity in Assassin's Creed II” en *The Play Versus Story Divide in Game Studies*. Wilhelm Kapell, M. (Ed) North Carolina, McFarland & Company, Inc.
- Bloch, Marc. 2012. Introducción a la historia. México, Fondo de Cultura Económica.
- Bosman, F. 2006. “Nothing is true, everything is permitted” The portrayal of the Nizari Isma'ilis in the Assassin's Creed game series. en *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, Volumen 10.
- Buckingham, D. 2006. “La educación para los medios en la era digital”. Ponencia para el Congreso de MED “La sapienza di comunicare”, Roma.
- Cuenca López, J. M. 2007. “Los videojuegos en la enseñanza de la historia.” en *Seminario Internacional Taula d'Història*.
- Dartsch, G. 2012. Estética de la creación virtual. Aproximación a los videojuegos en tanto que discursos culturales: el caso de Assassin's Creed. *Question – Vol. 1, N.º 36*.
- Eguía Gómez, J. L. Contreras-Espinosa, R. Solano-Albajes, L. 2012. “Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación.” en *Revista*

de investigación Editada por Área de Innovación y Desarrollo, S.L.

- Frasca, G. 2012. *Los videojuegos enseñan mejor que la escuela: Gonzalo Frasca en TEDxMontevideo 2012*. YouTube. Visitado 14 Abril 2017, desde <https://www.youtube.com/watch?v=TbTm1Lkm18o>
- Gálvez de la Cuesta, M del Carmen. 2007 “Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula.” en *Icono 14 revista de comunicación y nuevas tecnologías* N°7.
- Gee, J. P. 2003. Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Huizinga, J. 2005. *Homo Ludens, El juego y la cultura*. Fondo de Cultura Económica.
- Jiménez Alcázar J.F. y Mugueta Moreno, Í. 2013. “El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval”, en: Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación. Revuelta Domínguez, F.I., Fernández Sánchez, M.R., Pedrera Rodríguez, M.I, y Valverde Berrocoso, J. (coords.). Cáceres, Octubre.
- Jiménez Alcázar, J.F. y Rodríguez, G. 2015. “¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos.” en *Pasado Abierto*. N°2. Mar del Plata, 297-311.
- Jiménez Alcázar, J.F. 2009 “Videojuegos y Edad Media.” en *Imago Mundis*. Medium Aveum. II, 551-587.
- Jiménez Alcázar, J.F. «Qué es un videojuego histórico». <http://www.historiayvideojuegos.com/?q=node/32>. 6 de abril de 2013.
- Kapell, M. y Elliott, A. (eds.). 2013. *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. Bloomsbury.
- Komel, M. 2014 "Orientalism in *Assassin's Creed*: Self-orientalizing the *Assassins* from forerunners of modern terrorism into *occidentalized* heroes." *Teorija in Praksa let. 51*, 72-90.
- Martin, M. y Shen, Y. 2014. The Effects of Game Design on Learning Outcomes. *Computers in the Schools: Interdisciplinary Journal of Practice, Theory, and Applied Research*.
- Prensky, M. 2001. *Digital game-based learning*. New York, McGraw-Hill.
- Prensky, M. 2011. *Enseñar a nativos digitales*. EU, Ediciones SM.
- Revuelta Domínguez, F. I. y Guerra Antequera, J. 2016. “¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador.” en *RED*.

Revista de Educación a Distancia. Número 33 <http://www.um.es/ead/red/33>

- Rodríguez Alcaide, I. 2017. "La Representación Del Pasado En La Saga Assassin's Creed: Reflexiones Desde La Perspectiva De Una Gamer E Historiadora (VI)". *licenciahistorica.Blogspot.Com.Ar*.
<https://licenciahistorica.blogspot.com.ar/2015/05/la-representacion-del-pasado-en-la-saga.html>.
- Roy, Nandita. 2016. "Communicating many materialities in digital Florence: Assassin's Creed ii". *International Interdisciplinary Conference On Engineering Science & Management Held*.
- Saga, Manuel. 2015. "Assassins Creed 2 – Arquitectos Que Hacen Videojuegos". *Metaspace*.
<https://metaspaceblog.com/2015/04/29/architecturevideogamesmaria-elisa-navarroassassins-creed-2-arquitectos-que-hacen-videojuegos/>.
- Sosa Castañón, G. 2014. "Los Usos Del Pasado En Los Videojuegos: Una Aproximación Al Problema De Jugar Con El Pasado". Tesis de maestría.
- Téllez Alarcia, D y Iturriaga Barco, D. 2014. "Videojuegos y aprendizaje de la historia: la saga assassin's Creed." en *Contextos educativos. Revista de Educación* N° 17, 145-155, publicado por la Universidad de La Rioja (España).
- Trépanier, N. 2014. "The Assassin'S Perspective: Teaching History With Video Games". *Historians.Org*.
<https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2014/the-assassins-perspective>.