

**Didáctica de las Ciencias Sociales a través de los videojuegos:
Investigación y experimentación del juego Assassin's Creed Origins, para posible propuesta
didáctica sobre la enseñanza del patrimonio y la cultura del Antiguo Egipto.**

**Social Sciences Education through video games:
Research and experimentation of the game Assassin's Creed Origins, for possible didactic
proposal on the teaching of heritage and culture of the ancient Egypt.**

Domingo Luis Quintero Mora
Universidad de Huelva
domitht@gmail.com

Resumen

Muchos investigadores han atribuido a los videojuegos un enorme potencial al uso de éstos en procesos de enseñanza-aprendizaje. Este artículo pretende analizar mediante la experimentación del videojuego «Assassin's Creed Origins», si es apto para su uso como recurso didáctico en la enseñanza, incluyendo aspectos procedimentales y actitudinales relacionados con las Ciencias Sociales; y más concretamente para la enseñanza y aprendizaje de los diferentes campos o apartados sociales, tales como la economía, la sociedad, la gestión, división o reconocimiento del territorio egipcio.

A modo de resumen, nos plantearémos si el videojuego es capaz de transmitir o se reconocen en él, elementos fundamentales de la cultura del antiguo Egipto y en especial de su patrimonio, cuyo legado ha llegado hasta nuestros días.

Palabras Clave: Didáctica de las Ciencias Sociales, Historia Antigua, Antiguo Egipto, enseñanza-aprendizaje, videojuego, recurso didáctico, innovación.

Abstract

Many researchers have attributed to video games a huge potential in the use of these in teaching-learning processes. This article aims to analyze through the experimentation of the game «Assassin's Creed Origins», if it is suitable for use as a teaching resource in the teaching, including procedural aspects and attitudes related to the Social Sciences; and more specifically to the teaching and learning of different fields or social sections, such as the economy, society, management, division or recognition of the Egyptian territory.

To summarize, we decide ourselves if the game is capable of transmitting or recognize in it, fundamental elements of the culture of ancient Egypt and in particular of its heritage, whose legacy has survived up to now.

Key words: Social Sciences Education, Ancient History, Ancient Egypt, teaching-learning, video game, teaching resource, innovation.

1. Introducción

Todavía a día de hoy y a pesar de todo, persisten estereotipos y prejuicios acerca de la función de los videojuegos en la vida de nuestros jóvenes y alumnos. Por otro lado y si sumamos a esto último, que a lo largo del tiempo la metodología empleada para la transmisión del conocimiento y sobre todo de las Ciencias Sociales apenas ha cambiado ni evolucionado en exceso, gracias a la aplicación de un modelo memorístico-repetitivo, tradicional y totalmente desfasado (Jiménez y Cuenca, 2015). Es fácil deducir de lo anterior que ambas cuestiones están relacionadas y por tanto en cuanto no rompamos esta propiedad reflexiva, nuestros docentes seguirán recelando de los videojuegos como recurso didáctico y por ende el método educativo a emplear no variará ni un ápice, obteniendo como resultado el aburrimiento, la aversión y el menosprecio de nuestros alumnos hacia asignaturas tan minusvaloradas en nuestros días como por ejemplo la Historia.

No obstante, cada vez son más los estudios sobre videojuegos y su potencial como recurso didáctico en procesos de enseñanza-aprendizaje, y también crecen las reivindicaciones de voces autorizadas sobre su utilización para generar aprendizajes de variada tipología.

En este sentido, diferentes estudios han buscado nuevos métodos de enseñanza para una posible aplicación en la enseñanza formal. Utilizando elementos digitales tales como las redes sociales, youtube & Vimeo, Weblogs, Webquest u otros

recursos digitales para almacenamiento o presentaciones de trabajos en general, y que se encuentran a disposición de quien lo requiera y por tanto de nuestros propios alumnos.

A pesar de todo, el uso de los videojuegos como herramienta educativa en las Ciencias Sociales se encuentra poco valorado. En estos últimos años, referentes académicos que abanderan la línea de un uso adecuado de ellos, han basado parte de sus trabajos en defender esta práctica. Es precisamente esta influencia, la que finalmente me ha instado a investigar y experimentar con un videojuego muy famoso y extendido entre la comunidad adolescente. Su uso no se circunscribe tan sólo a esta etapa juvenil, sino que además es utilizado por personas de diferentes edades. El juego en cuestión, no es otro que ORIGINS el último lanzamiento de la compañía Ubisoft de la archiconocida saga de videojuegos ASSASSIN'S CREED (2017). Pretendemos la evaluación de este videojuego para concretar su potencial educativo a pesar de las posibles limitaciones al usarlo como herramienta didáctica, intentando mostrar no sólo los procesos de evolución histórica, sino también todos los inherentes relacionados con las Ciencias Sociales.

Es decir, la cultura existencial, los cambios sociales y el mundo que rodeaba a los antiguos egipcios. No sin olvidar una de las cuestiones más importantes, en la mayoría de los procesos de simulación desarrollados en este tipo de juegos, denominados de «mundo abierto», en

mucho de los cuales existe un denominador común, las reconstrucciones virtuales de ciudades y monumentos por donde se mueve nuestro personaje y que nos muestra a través de sus ojos el Patrimonio Histórico del tema tratado, que en este caso es el Antiguo Egipto. Esta variable es la que permite la contextualización cultural e histórica mediante el juego, posibilitando la creación de este mundo virtual, haciéndolo más atractivo para los alumnos (Cuenca, 2006). Es precisamente esta cualidad del videojuego la que pretendemos estudiar a conciencia entre otras muchas cuestiones, ya que consideramos que en este ejemplo concreto es enorme, espectacular y muy aprovechable para la enseñanza.

2. El videojuego

Buscar una definición de videojuego y que nos satisfaga por completo, como sucede en muchas otras cuestiones, no es tarea fácil. Así y siguiendo a Frasca (2001), se menciona que el concepto de videojuego “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red”. Zyda (2005) en cambio propone como definición; “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento”. Aarseth (2007) comenta: “consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas,

sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético”.

Podemos observar que en la idea influyen muchas variables y por tanto se hace difícil una definición, quizás por ello voy a mencionar una propia y que considero más apropiada del concepto de videojuego para el campo específico en el que trabajamos: se trata de un programa informático desarrollado para cualquier plataforma video-digital, a fin de plantear un problema mental que está inmerso en una realidad virtual construida para tal fin; que por otro lado no siempre es de carácter lúdico y cuya su resolución no es resultado exclusivo de la agilidad o capacidad mental del usuario.

Hablemos de su evolución e historia, para ello y siguiendo a Eguía, Contreras-Espinosa y Solano-Albajes (2013), diremos que es posible que los inicios del videojuego se sitúen allá por los años 50 con NIM y la computadora NIMROD, contrario quizás a una clasificación generalizada más tardía. Le siguieron ejemplos como Tennis for Two y Spacewar, que se desarrollaron en el contexto universitario, pero que posteriormente suscitaron una curiosidad en el mundo exterior. En los años 70' la irrupción de Odyssey en el mercado, trae consigo un acceso mayor al público general de los videojuego a través de probablemente la primera consola de la historia, y digo probablemente porque compartió

momento con Atari y su videojuego Pong, que causó furor entre el público, pero que perdió judicialmente una demanda sobre patentes interpuesta por la primera por disponer de un videojuego similar. Odyssey alcanzó máximas con creaciones como Space Invaders o Asteroids.

No será hasta los años 80's cuando el videojuego alcance grandes cotas de mercado, momento en el cual se comienzan a fraguar los cimientos de una industria incipiente que generalizará su consumo, sobre todo de la gente joven, y que lo hará a través de distintas plataformas electrónicas, donde va adaptándose y mejorando en tanto lo hace la propia evolución y desarrollo tecnológico de las mencionadas plataformas o dispositivos y así hasta nuestros días.

2.1. El videojuego en la educación actual

Según la mayoría de voces críticas del ámbito de la Educación, la metodología en la enseñanza sobre todo en las Ciencias Sociales, apenas ha obtenido un avance significativo, frente al avance tecnológico sufrido por la sociedad. A día de hoy y a pesar de las investigaciones al respecto, los intentos por introducir nuevos modelos educativos han chocado frontalmente con el inmovilismo y conservadurismo de expertos docentes e instituciones. Sin embargo, parece que éstos no tienen en cuenta que nuestros alumnos actuales pertenecen a lo que se ha venido a denominar «*la era digital*», es decir que desde el momento de nacer han vivido

rodeados de una tecnología digital y audiovisual, que ha sido una fuente inagotable de conocimientos para ellos, por consiguiente han convivido en una especie de simbiosis con estas nuevas tecnologías, acreditando el sobrenombre de «*nativos digitales*» (Cano, 2016).

Jesús Brufal nos dice en (2016), “La tecnología es uno de los elementos que distingue a los humanos del resto de animales vivos. Nuestra inteligencia operativa nos ha permitido, desde la Prehistoria, fabricar herramientas para adaptarnos a los distintos medios”, tras esta aseveración, cómo es posible que se siga aplicando un modelo tradicional y conservador en la enseñanza, donde existe una comunicación unidireccional en sentido de profesor a alumnos en una mayoría de ejemplos en nuestra educación (Jiménez y Cuenca, 2015).

La respuesta es posible que la obtengamos desde la premisa de que el juego siempre se ha asociado a una actividad lúdica y de entretenimiento, un tiempo dedicado a «*distraerse*» de las preocupaciones serias de la vida (López, 2016). Así pues, es de esperar que las últimas investigaciones al respecto y el esfuerzo por cambiar el modelo de enseñanza de algunos, unidos al sentido común, acaben por propiciar el cambio necesario que nuestros alumnos y la sociedad demandan.

2.2. Ventajas de su aplicación en el aula

En primer lugar, he de decir que será siempre el docente el que haga un análisis y selección del

videojuego para que se produzca un aprovechamiento adecuado del mismo. Una vez que hemos dejado claro esta cuestión, la ventaja fundamental que proporciona su uso en el aula, radica en el interés y la motivación que genera en el alumno. Ayuda a mantener una mejor atención y concentración sobre los aspectos a tratar en clase, se podrían llegar a trabajar tanto individualmente como en grupos, facilitando compartir los recursos y en consecuencia el desarrollo personal y social.

Siguiendo a Gee (2004), el aprender a través de videojuegos es aprender un nuevo alfabetismo, hoy día no es suficiente estar alfabetizado en letra impresa. A lo largo de nuestra vida aprendemos de distintos ámbitos semióticos, jugando aprendemos de forma activa, hemos de reflexionar al aprender y todo ello facilita un aprendizaje crítico, objetivo tan deseable y repetido hasta la saciedad en nuestro currículo.

Cuando jugamos y nos equivocamos aprendemos rápidamente de nuestros errores, al contrario de lo que sucede normalmente en la escuela, lo cual es otra gran ventaja. Siguiendo a Téllez e Iturriaga (2014), jugar desarrolla habilidades emocionales y personales, se superan retos, esto genera autoconfianza, también habilidades sociales, normas, cooperación y trabajo en equipo. Se trabaja la orientación espacial, la precisión, la percepción visual y auditiva, la toma de decisiones y la solución de problemas, lo que desarrolla habilidades psicomotoras y cognitivas.

Por último y siguiendo a Cuenca (2012b), ya que no pretendemos extendernos en demasía sobre las posibles ventajas del uso del videojuego en el aula, consideramos que los videojuegos poseen un gran potencial para trabajar contenidos socio-históricos, alcanzando máximas cuando trabajamos el Patrimonio, ya que permiten de forma contextualizada, una aproximación muy sentida a ciertos referentes culturales, debida principalmente a la posibilidad de interacción y contextualización que ofrece el videojuego.

2.3. Desventajas de su aplicación en el aula

Hemos de decir en su contra que en el ámbito educativo éste se transforma, deja de ser un programa de juegos para convertirse en un recurso para trabajar desde una finalidad educativa (Morales, 2009). Por consiguiente, al convertirse el experimento en algo más serio, tenemos la posibilidad de reportar una pérdida de motivación o concentración del alumno. No obstante y a pesar de este hándicap, pienso que la renta positiva de su uso sigue superando esta desventaja.

Una crítica común sobre los videojuegos, es que muchos practicantes habituales se aíslan socialmente (Gros, 2009). En ese sentido, mi opinión va más en la línea de García Fernández (2005), donde esta cuestión se debe a otros factores personales añadidos y no exclusivamente al uso de los mismos. Además, pienso que al trabajar en clase y de forma conjunta aspectos sociales a través del

videojuego, quizás y de forma secundaria estemos eliminando estos elementos aisladores del posible sujeto.

Las voces más críticas dicen que los videojuegos propician violencia, no obstante tengo que añadir, que a pesar que es un factor que puedan reconocer hasta los propios usuarios, según la magnífica revisión bibliográfica realizada y coordinada por Elena Rodríguez (2002), viene a demostrarnos que no existen evidencias científicas hasta el momento que aseveren una conducta agresiva en el caso de consumo de videojuegos violentos. Además hemos de añadir algo fundamental a este respecto y que no nos cansaremos de repetir; siempre corresponde al docente, elaborar, analizar y seleccionar los contenidos y los videojuegos adecuados para trabajar en clase.

Para finalizar, otra de las críticas en contra de su utilización va en la dirección de que un uso continuado de éstos crea adicción (Gros, 2009). Pienso que esto es una cuestión relacionada con el abuso y todo lo que está relacionado con el abuso es susceptible de crear adicción, sin embargo, el control de su uso en la escuela es potestad del docente y en casa del alumno, de la familia, con lo cual creo que a este respecto está todo dicho.

3. Assassin's Creed Origins el videojuego en cuestión

Este videojuego constituye la décima entrega principal de esta exitosa saga de Assassin's

Creed. Desarrollada en las instalaciones de la compañía francesa Ubisoft en Canadá y cuyo lanzamiento se produjo el 27 de octubre de 2017.

La trama del juego se centra en torno al personaje de Bayek el último Medjay, tras dejar su pueblo nativo Siwa, se ve envuelto en una misteriosa aventura viajando a través del Antiguo Egipto, donde él y su compañera Aya jugarán un papel fundamental en el cambio de poder en el país, además de jugar un papel decisivo en la creación de la hermandad de asesinos, de ahí el título Assassin's Creed origins.

Egipto se encuentra al borde del colapso, donde poderosos líderes y monarcas como Ptolomeo XIII o su hermana Cleopatra VII luchan entre ellos para disputarse el poder sobre el reino de Egipto, sin despreciar en esta intriga las constantes incursiones de la república romana, bajo el mando de Julio Cesar. Por añadidura, existen otras figuras ocultas que constantemente acechan entre las sombras para disputar ese control, «*la Orden de los Antiguos*» y que aguarda el momento oportuno para alzarse contra la opresión.

A rasgos generales esta entrega sigue la línea de la serie, explorar libremente un vasto mundo donde van apareciendo algunas personalidades históricas, contenidos en forma de misiones principales y secundarias, además de unas interminables formas de interactuar con esta recreación virtual monumental.

El sistema de combates, sin embargo es algo que en esta entrega ha cambiado significativamente, dándoles un enfoque más estratégico, dotando al juego de un modo mejorado de sigilo y mediante un sistema de posibilidades estadísticas mucho más parecido a un juego de rol. Parece que Ubisoft ha tenido en cuenta ciertos aspectos mejorados en recientes éxitos como Far Cry o Ghost Recon para mejorar el combate por sorpresa o modo sigilo. La recreación imponente de Egipto está repleta de poblados y campamentos que debemos asaltar y es fundamental utilizar este modo sigilo, si pretendemos tener éxito.

El juego se ha desarrollado en unos cuatro años y por el mismo equipo que produjo Assassin's Creed: Black Flag, una entrega que ha cosechado grandes éxitos y eso se ha transmitido a esta nueva entrega y con este gran escenario, que sorprende muchísimo por sus grandes dimensiones. Podemos ver el Nilo en todo su esplendor, las pirámides, los oasis y desiertos, ciudades como Alejandría o Menfis entre otras muchas y que brillan de sobremanera en este videojuego por el extremo cuidado que han puesto en los detalles, pero que destaca principalmente por su importancia como recreación histórica.

Hay que decir que la compañía ha desarrollado una serie de DLC (Downloadable Content, «contenido descargable»), entre los que podemos citar: El bazar del nómada, Emboscada en el mar, Modo Horda, Pack Centurión romano,

Pack Horus, Secretos de las Primeras Pirámides, The curse of the Pharaohs o The hidden ones, como ampliaciones del videojuego. Sin embargo y destacando el componente histórico del videojuego al cual nos referimos anteriormente, Ubisoft ha puesto a disposición de los usuarios de este juego una funcionalidad nueva, el «Discovery Tour», que permite hacer turismo virtual por el extenso mundo recreado de Egipto. Esta opción deja de lado las aventuras y desventuras de nuestro personaje protagonista Bayek, permitiendo que viajemos de una forma virtual a través de los últimos momentos del Egipto heleno y momentos antes de la anexión del mismo a la Roma Imperial.

3.1. El ansiado DLC Discovery Tour

El 20 de febrero de 2018 salió al mercado el nuevo DLC denominado «Discovery Tour». Podríamos decir que se trata de un modo descubrimiento del Antiguo Egipto. La compañía desarrolladora del videojuego (UBISOFT), comenta que es una actualización gratuita para Assassin's Creed Origins. Esta actualización (DLC) o modo descubrimiento se convertirá en una experiencia educativa que permitirá a los usuarios moverse libremente por el Antiguo Egipto para aprender más cosas sobre su historia y cultura.

Estábamos ansiosos de que llegase el día de lanzamiento del DLC, para probar esta ampliación del videojuego en primera persona. Al parecer este modo descubrimiento de ahora

en adelante DT, es una simulación especial del juego que dejará que los jugadores se muevan libremente por el mundo virtual creado de Egipto y para conocer mejor no sólo su historia, sino el día a día cotidiano de esta época a través de visitas guiadas a cargo de historiadores y egiptólogos. Esta exploración se efectuará en un mundo sin presiones, conflictos o limitaciones del juego. Es una forma de que cualquiera descubra el Antiguo Egipto a su propio ritmo.

Parece ser que ha debido de llegar a oídos de Ubisoft, que algunos docentes han utilizado en ocasiones, alguna de las entregas anteriores de Assassin's Creed (de ahora en adelante AC) para enseñar Ciencias Sociales a sus alumnos. Así que tras el enorme esfuerzo y dedicación que sus desarrolladores han invertido para la recreación meticulosa del Antiguo Egipto, han querido compartirlo esta vez con todo el mundo.

Este DLC incluye 75 visitas guiadas que han sido seleccionadas por expertos y clasificadas en cinco grandes temas. Egipto su territorio, geografía y fauna, pirámides y lugares más emblemáticos de Egipto. Alejandría, explicación de la influencia griega que comenzó con Alejandro Magno. Vida cotidiana, información sobre la gente y los monumentos y varias visitas para constatar la creciente influencia romana en la época del videojuego.

Una visita se tardará en completar aproximadamente entre unos 5 a 25 minutos, se podrá optar entre 25 avatares diferentes entre los que están los personajes principales del

videojuego y algunas figuras históricas como las de Julio Cesar y Cleopatra entre otros.

Este Discovery Tour es una actualización gratuita del videojuego para todos aquellos compradores del videojuego original, sin embargo, para quienes no dispongan de Assassin's Creed Origins, pero estén interesados en explorar el Antiguo Egipto, el DLC puede adquirirse por separado, cuestión que viene de perlas a los docentes.

Existe una función que se denomina modo foto en el juego principal, que también estará disponible en el modo descubrimiento, podremos llevarnos una foto de recuerdo de los lugares visitados. Por otro lado, Además de las visitas guiadas, puedes explorar a tu antojo y de una forma libre el mundo del Antiguo Egipto, utilizando casi todas las funciones y herramientas del propio juego.

El explorador puede ir a caballo o en camello, trepar por los edificios de las ciudades o incluso una pirámide, navegar en una faluca auténtica, o entrar en una tumba encendiendo una antorcha. Nadar por el río Nilo u obtener vistas aéreas, como si dispusiésemos de un auténtico dron. Como dijimos al principio, las funciones del juego principal estarán disponibles y por tanto, podemos hacer volar a nuestra águila compañera «*Senut*».

Otra herramienta que podemos utilizar es la del modo de desplazamiento rápido a través del mapa, para viajar rápidamente a distintos lugares.

El DLC en sí, no es un juego aunque podremos ver los progresos en las visitas guiadas. Este DLC no tiene recompensas asociadas como tal, pero no obstante el juego te ofrece trofeos por cada logro, lo que le confiere un también un carácter lúdico.

Los requisitos del sistema para PC en la versión independiente son los mismos que los del juego principal. Se ha añadido una categoría específica en el menú principal del juego, para acceder a este modo.

Finalmente, la primera vez que hagamos una visita guiada, tendremos que finalizar una que viene preestablecida a modo de introducción o tutorización, tras la cual, dispondremos de libertad absoluta para completar cualquier otra de entre las disponibles o simplemente desplazarnos por donde nos apetezca.

Sirvan algunas de ellas a modo de ejemplo:

Alejandría: un núcleo comercial, la gran biblioteca de Alejandría, los enigmas de la Esfinge, complejo funerario de Kefren, momias del Antiguo Egipto, cultivos del Antiguo Egipto, la vivienda egipcia.

4. Metodología

Los humanos se han definido en el tiempo por cuestionar las cosas para entender el mundo que le envuelve, y gracias a esto irán consolidando un pensamiento selectivo que a su vez les hará observar con más detalle, clasificar, categorizar y conceptualizar para comenzar a construir una

imagen científica de ellos mismos, de la propia vida y de la cultura de la cual son o mejor dicho somos responsables. Es para esta cuestión que se sirve del método, vía estructurada que sigue el científico para la construcción del conocimiento, y así producir teorías sobre los fenómenos observados (Martínez, 2011).

Tras el cambio de milenio hemos podido constatar que la teoría del videojuego como campo de estudio, contaba con una revista académica (Game Studies), numerosos congresos, tanto nacionales como internacionales, programas académicos y una bibliografía extensa. Tanto más crecía el interés, más crecía el número de estudios, fue entonces cuando se evidenciaron diferentes formas de investigación y teorías sobre ellos (Wolf y Perron, 2003).

El videojuego es un medio único, por consiguiente digno de diversas teorías que se dediquen a él; más, teniendo en cuenta que muchos de los elementos narrativos presentes en otros medios también lo están en numerosos videojuegos (Wolf y Perron, 2003). No obstante, los estudiosos no siempre están de acuerdo sobre ciertas cuestiones y definiciones acerca de ellos, sirva de ejemplo el concepto de interactividad calificado de engañoso por algunos autores como Aarseth (1997) en *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*.

Comenzaremos diciendo que la técnica que vamos a emplear en nuestra investigación es la de análisis de contenido, que se basa en la

recogida de información de una forma textual o visual, a través del método científico, siendo sistemático, objetivo, replicable y válido como cualquier otra técnica de recolección de datos investigativa (Andréu, 2002)

Llegados a este punto, debemos dejar claro que entraremos a formar parte del paradigma interpretativo y en consecuencia no podemos pretender hacer generalizaciones a partir de los resultados obtenidos. En este sentido, uno de los motivos que influirán en nuestra investigación, será debido a la interacción que se da entre el sujeto y el objeto de estudio, inherente al proceso establecido y es por esta cuestión que ambos se verán influenciados (Martínez, 2011).

Sin embargo y dicho todo esto, será la observación y experimentación en primera persona del videojuego la que va a sentar las bases de nuestro estudio, al constituirse precisamente esta acción sobre el videojuego, en el verdadero laboratorio de nuestra investigación.

Por otro lado tendremos en cuenta ciertos detalles como las coincidencias históricas, que se contrastarán a posteriori mediante la bibliografía correspondiente.

En resumen nuestra investigación y enfoque pretenderán objetivarse lo máximo posible para averiguar si el videojuego en cuestión, podrá ser usado como recurso educativo para una posible mejora de la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje de los alumnos en este

espacio, donde nuestra investigación y aunque contenga ciertas medidas cuantitativas, las menos, principalmente es una investigación cualitativa, a través del análisis de contenido.

Toda intención de investigación mediante la técnica de análisis de contenido, debe tener en cuenta una secuencia en todo el proceso (Andréu, 2002). Siguiendo al propio Andréu y determinado el objeto de estudio, es decir el videojuego, nos preguntaremos ¿qué queremos investigar?, ¿qué conocimientos previos existen?, ¿en qué teoría o marco teórico encaja?, ¿qué aspectos textuales o visuales se van a utilizar?, y ¿cuál es la unidad de análisis que se va a utilizar? En investigación preguntar por el qué es como preguntar por ¿cuál es el problema al investigar?

Definir el concepto «problema» sería como definir una dificultad que no puede resolverse automáticamente, así que requeriría por tanto de una investigación conceptual o empírica (Bunge, 2000), dicho de otro modo, constituye el inicio del estudio, problema-investigación-solución, y en nuestro caso concreto de investigación a través de la técnica de análisis de contenido, se dan las dos clases de investigación (Andréu, 2002).

Un primer acercamiento teórico en torno al tema inicial: la utilización del videojuego AC (*Origins*) en el aula para una posible utilización como recurso didáctico en la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Secundaria y Bachillerato, podría

constituirse en un buen punto de partida para definir el problema de investigación.

Comenzamos elaborando un diseño de investigación, en el cual pretendemos relacionar nuestro problema de investigación con los distintos contenidos curriculares que establece la ley, pero sin dejar de lado el eje principal de la educación, «las competencias»; esto será lo que señalará la delimitación de nuestro problema de investigación.

En una primera aproximación al Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación de Secundaria y Bachillerato, que en su anexo I y concretamente en el bloque II correspondiente a la asignatura de fundamentos de Arte de Bachillerato, hace alusión a las grandes culturas de la antigüedad: Egipto, Mesopotamia, Persia y China. También en el primer ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, en el bloque III de la asignatura de Historia, se alude a sucesos y procesos correspondientes al periodo que trata el videojuego. En la asignatura de geografía de 2º de Bachillerato se trabajan las diferentes técnicas cartográficas, así como también se hace lo propio con otras cuestiones relacionadas con la geografía en el primer ciclo de la ESO.

En el currículo de Historia del Arte de Bachillerato también encontramos «el legado del arte clásico», algunos de estos elementos podrían aparecer en el juego. Finalmente y aunque en un principio lo habíamos dejado fuera, en el

currículo de la Educación Primaria se referencian diferentes elementos relacionados con las Ciencias Sociales (Bloque IV – RD 1105/2014) que habría que averiguar si son posibles trabajar mediante el videojuego que pretendemos investigar.

En este sentido, podríamos formular una pregunta de investigación: ¿Favorecería el uso del videojuego *Assassin's Creed Origins* en las aulas de Educación Primaria, primer ciclo de la ESO y Bachillerato para que los alumnos alcanzasen los estándares de aprendizaje y competencias establecidos en el currículo?— Esta pregunta define la relación entre al menos dos variables, la utilización del juego y la correspondencia en el currículo de los estándares de aprendizaje de cada una de las etapas educativas, haciendo posible la realización de una prueba empírica, que consistiría en la recopilación de una serie de datos cualitativos que permitan dar una solución al problema.

A este respecto, podríamos decir que subyace en todas estas cuestiones un problema más difuso pero que es de capital importancia, como el de la falta de empatía en general de nuestros alumnos de hoy día por los temas relacionados con las Ciencias Sociales. En nuestro estudio sobre el videojuego, no sólo podríamos averiguar si el videojuego en cuestión (AC) sería aprovechable como herramienta didáctica, sino que si realmente lo es y se lleva a las aulas, en otro estudio posterior y más pragmático, comprobar si a través del videojuego ayudamos al proceso

de Enseñanza-Aprendizaje, captando mejor la atención de nuestros alumnos, al realizar un proceso más atractivo para ellos.

Nuestro enfoque metodológico será a través del paradigma interpretativo, integrado en ocasiones mediante la estrategia de la triangulación de la bibliografía histórica.

Resumiendo todo lo dicho anteriormente, tras encontrar los conocimientos existentes sobre el tema y encuadrarlos dentro de un marco teórico adecuado, toca seleccionar que contenidos del videojuego vamos a utilizar en nuestra investigación para lograr nuestro objetivo. Para ello, intentaremos localizar en el videojuego las unidades de muestreo (unidades de análisis), textuales y/o visuales que sean susceptibles de interés para las Ciencias Sociales, procedimientos, valores y conceptos dentro de los diferentes aspectos relacionados con lo temporal, espacial, económico, artístico y lo social. Buscaremos en el juego aquellos elementos históricos y patrimoniales que puedan servir para conocer el proceso evolutivo histórico, reconociéndose así, el sentido social de la Historia y/o del Patrimonio (Cuenca, Martín y Estepa, 2011).

En esta investigación no vamos a codificar, pero a partir de aquí y siguiendo los aspectos anteriormente enunciados, determinaremos el sistema de categorías que vamos a emplear en nuestra investigación.

En resumen y atendiendo a estas variables, nuestro principal deseo sería poder introducir

este videojuego (AC) o una de sus ampliaciones Discovery Tour (DLC) y sus potenciales contenidos en las aulas, para trabajar aspectos inherentes a las Ciencias Sociales y esto habrá que determinarlo tras analizar los resultados de nuestra investigación averiguando si realmente son positivos a este respecto.

4.1. Instrumentos

Para el análisis de contenido del videojuego, se elaboró una tabla de investigación (tabla 1), teniendo en cuenta los aspectos geohistóricos presentes en el videojuego. La tabla consta de una única categoría que contiene ocho variables a experimentar en el juego. Cada una de estas variables contienen tres indicadores generales que señalarían, si están presentes, son escasos o no están presentes los contenidos descritos en la variable concreta, excepto en el caso de los procedimientos, donde los tres indicadores señalan si el juego no permite, permite limitadamente, o permite un buen número de procedimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A cada uno de estos indicadores generales, les corresponde otros tantos descriptores más específicos sobre los aspectos y técnicas a observar en el juego.

La primera variable se refiere a los relacionados con los aspectos económicos y modo de subsistencia del periodo observable en el videojuego. La segunda variable es para considerar los aspectos sociales presentes. La tercera variable trata sobre los elementos

espaciales y de territorio. Luego la cuarta variable cuantificará el aspecto político y todo lo relacionado con las instituciones y la administración. Todo lo relacionado con el arte, la cultura y el patrimonio material se engloba en la quinta variable. En la sexta y siguiente variable, observaremos los sucesos históricos y demás aspectos relacionados con la Historia.

La séptima variable se refiere a los procedimientos, es decir las técnicas, destrezas o

estrategias de aprendizaje que pudiera permitir el uso del videojuego.

Para finalizar, nos referiremos a la octava y última variable que se encargará de percibir los contenidos actitudinales presentes en el videojuego, para así conocer cuáles de estos valores podríamos transmitir al trabajar con el videojuego.

CATEGORÍAS	VARIABLES	INDICADORES	DESCRIPTORES	
CONTENIDOS Presentes en el videojuego	Relacionados con los procesos de producción y las actividades económicas de la época. (Económicos)	No presentes	No se distinguen o son inapreciables, procesos de tipo económico o comercial.	
		Escasos	Se aprecian en el juego algunos elementos relacionados con aspectos económicos básicos.	
		Presentes	En el juego se encuentran bastantes ejemplos de procesos relacionados con la economía de subsistencia y se aprecian actividades comerciales representativas de la época.	
	Relativos al ser humano / medio, relaciones sociales, tradiciones, identidad, culto religioso. (Sociales)	No presentes	No se aprecian aspectos sociales de ningún tipo en el juego.	
		Escasos	Se aprecian algunos elementos sociales y culturales de la civilización egipcia básicos	
		Presentes	Están presentes en el juego multitud de aspectos relacionados con la cultura, las tradiciones y la sociedad.	
	Relativos al medio físico y urbano, reconocimiento de espacios a través de mapas y planos. (Geográficos)	No presentes	No aparecen elementos espaciales o territoriales.	
		Escasos	Aparecen en ocasiones elementos de geolocalización.	
		Presentes	Se reconocen tanto directamente como a través de mapas y planos elementos relativos al medio físico y urbano.	
	Jerarquía, infraestructuras, instituciones políticas. (Políticos)	No presentes	No hay evidencias de aspectos relacionados con la política de la época.	
		Escasos	Se observan algunos aspectos que se podrían relacionar con la política.	
		Presentes	Se aprecian edificios, cargos y sucesos históricos, relacionados con la política.	
	Arte, monumentos, patrimonio, tiempo, cultura, diversidad sociocultural. (Culturales)	No presentes	No están presentes manifestaciones artísticas, ni patrimoniales.	
		Escasos	Se distinguen algunas muestras de manifestaciones artísticas, arqueológicas o socioculturales.	
		Presentes	El juego está repleto de manifestaciones artísticas, socioculturales y patrimoniales del Antiguo Egipto.	
	Sucesos históricos relevantes, trascendencia y evolución. (Históricos)	No presentes	No hay presencia de hechos históricos.	
		Escasos	Se experimentan algunos procesos de evolución histórica a través del videojuego.	
		Presentes	Se experimentan procesos de evolución histórica, así como hechos históricos relevantes de este periodo.	
	PROCEDIMIENTOS	Localización en el tiempo y en el espacio de los sucesos y/o procesos históricos + relevantes. Clasificar causas y consecuencias de éstos. Análisis y comparación de la información y fuentes para su selección. Asociación entre el pasado histórico y hoy. Análisis de los cambios culturales y artísticos ...	No permite	El juego no permite o no hay correspondencia con los objetivos del currículo.
			Permite levemente	El juego tan sólo permite el desarrollo de algunas técnicas, destrezas o estrategias de aprendizaje
			permite	El juego permite al docente mediante diferentes estrategias de aprendizaje que el alumno consiga por sí mismo adquirir nuevos conocimientos, es decir que sea más autónomo en su aprendizaje tanto en la adquisición de conceptos (saberes), como en el desarrollo de actitudes (saber ser y saber estar), favoreciendo además que el alumno sea consciente de su evolución de aprendizaje, donde aprende a colaborar, como también a recibir ayuda. A través de las técnicas apropiadas, llegará a valorar lo que una materia le puede aportar, dentro y fuera del ámbito escolar.
	VALORES	Empatía histórica, resolución de conflictos, empatía social, competitividad, respeto, conservación medio ambiente / patrimonio histórico	No presentes	No se aprecian en el juego contenidos actitudinales de ningún tipo.
			Escasos	Se distinguen aspectos relacionados con la transmisión de valores y el sentido de responsabilidad de conservación del patrimonio.
			Presentes	El juego tiene la posibilidad de ayudar en la resolución de conflictos, transmisión de valores como el respeto, la empatía social e histórica. Ayuda a comprender la necesidad de conservar el patrimonio histórico y el medio ambiente.

Tabla1. *Tabla de investigación del juego Assassin's Creed Origins. (Fuente de elaboración propia)*

5. Resultados

Unos 10 años más tarde del primer lanzamiento de la saga (2007) llega la décima entrega principal de la saga AC. Origins, aventura que nos narra el inicio de la hermandad de asesinos y que sucede en el Antiguo Egipto. El hombre que empezó todo y protagonista se llama Bayek, curiosamente la crítica ha dictaminado que este juego que representa el origen de la saga, es también el mejor hasta ahora sin ninguna duda. Origins cuenta cómo nació la hermandad de asesinos para enfrentarse en primer lugar a la orden de los antiguos y posteriormente a los templarios y sus ambiciones de poder mundial. La historia de Bayek en un principio nada tiene que ver con salvar al mundo o al propio Egipto, es una simple historia de venganza contra los

que asesinaron a su hijo, pero poco a poco se convertirá en algo mucho mayor.

La época en la cual se ambienta el videojuego, es la del ocaso del Imperio Egipcio y antes de la anexión por parte de Roma, concretamente al final de la dinastía Ptolemaica, con su último representante por bandera y faraón, la reina Cleopatra VII. La acción tiene lugar en varias ciudades representativas de este periodo (49-44 a.C.). En la tabla 2, podemos ver una lista con la cronología, los diversos personajes históricos que aparecen, símbolos y dioses representativos de la cultura religiosa egipcia, además de importantes ciudades, monumentos y lugares emblemáticos del Antiguo Egipto que aparecen en este videojuego.

Entrega Período Años	Símbolos/Monumentos	Personajes Históricos	Ciudades/Regiones
AC Origins	Ojo de Apep La Duat	Cleopatra VII Julio Cesar	Siwa Dionysias
Finales del Período Ptolemaico	Per Ankh diosa Sejmet Gran Biblioteca Alejandría Libro de los muertos	Apolodoro (el siciliano) Agripa Alejandro Magno Cesarión Pompeyo	Euhemeria Fayun Guiza Kerkessoucha Krocodilópolis
Aprox. 49 a.C. a 44 a.C.	Maat Isfet Serapis Ibis eremita Sheut Pirámide de Keops Osiris dios Apis Pirámide acodada Pirámide brillante (roja) dios Sobek Templo de Kom Ombo Serapeum de Alejandría diosa Hécate Apep Teatro de Pompeyo	Ptolomeo XII Berenice IV Ptolomeo XIII Marco Vitruvio Polión Bruto Casio Longino Potino el eunuco Pasherentah III (s. sacerdote) Aristóteles Ptolomeo I Lagos (Soter) Speculatores (Roma) Lucio Septimius Gabinianos Akenatón	Lago Moeris Memphis Río Nilo Letópolis Cirene Lago Mareotis Yamu Roma Heliópolis Alejandría Nikiou Sais Lesbos Heracleion Kition Nitria Filadelfia (Amán)

Tabla 2. *Símbolos, patrimonio, personajes y lugares históricos recreados en A.C. Origins. (Fuente elab. propia)*

De hecho la trama es tan intrincada, trepidante, llena de narrativas y en una atmósfera tan interactiva que hace que nos cuestionemos, por qué no hay más videojuegos que exploren temas históricos (Stuart, 2010).

El recorrido a nivel espacial es impresionante. Los mapas que se consultan en el juego disponen de un nivel de detalle impresionante. Faltan algunas zonas, pero en general, hemos podido ver regiones (nomos) que no aparecen en muchos libros de Historia Antigua (Fig.1). El manejo de estos mapas me recuerda un aspecto de la enseñanza no mencionado anteriormente, permite el desarrollo de habilidades procedimentales relacionadas con este tipo de recursos.

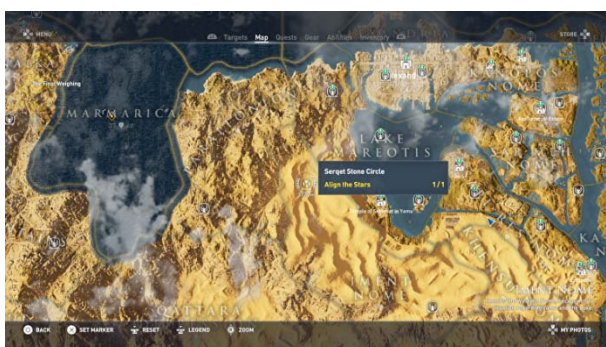


Figura 1. Nivel de detalle de los mapas geográficos disponibles en el juego (Fuente Ubisoft).

Siguiendo a Téllez e Iturriaga (2014), el juego nos permite recorrer lugares carentes de una huella antrópica, lo que permite a los jugadores contemplar paisajes naturales con sus características físicas, como el relieve, el clima, la vegetación o la fauna existente, el desierto y su particular orografía, los oasis, lagos y algo más antrópico, el Nilo con su hidrología, vegetación y fauna, o simplemente el mar y sus puertos. En

definitiva la perspectiva geográfica del videojuego es tan imponente que podemos trabajar la mayoría de las cuestiones necesarias para esta área de las Ciencias Sociales (Fig.2).

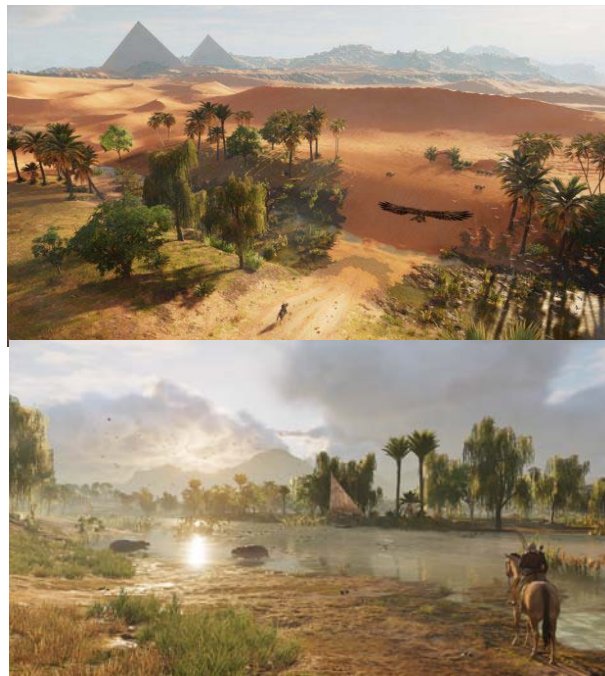


Figura 2. Paisajes naturales con sus características físicas presentes en el videojuego, donde podemos advertir el relieve, ejemplos de vegetación, fauna e incluso casi intuir el clima (Fuente Ubisoft – composición propia).

En este sentido y siguiendo a Fernández (1991), analizaremos los diferentes aspectos que conforman las Ciencias Sociales que están presentes en el juego, como por ejemplo el ámbito político. En el videojuego se atisba levemente el poder central enérgico que ostentaban los faraones, no son los protagonistas de la historia del juego, sin embargo su figura en ocasiones aparece y con ello se muestra implícito que representaban la cúspide de una administración política piramidal. Se echa en falta la figura del Visir que no aparece en el juego, sin embargo, se muestra la figura de

los sacerdotes, los templos, representaciones de diferentes dioses y cultos diferentes, aunque su función y poder político no queda tampoco demasiado claro, salvo en algún ejemplo o representante malévolo. En el juego aparecen distintos *nomos* (regiones o provincias), también se habla aunque de forma superficial de los nomarcas y de impuestos, podría ser que al hacerlo se estuviera también transmitiendo la esencia potestativa de este representante.

Los nobles (familia real), escribas y otros funcionarios, tienen poca representación en el videojuego, sin embargo el ejército tiene una gran presencia en el juego, lógico por una parte por la interactividad que sugiere un juego de estas características y por otro lado por la importancia que fue adquiriendo el ejército en el Imperio Nuevo, hecho contrastado por la gran mayoría de autores. A este respecto destacar que los uniformes responden a una apariencia muy helenizada como es de suponer por el periodo en cuestión que tratamos. Como hemos dicho anteriormente, salen a relucir cuestiones relacionadas con los impuestos que son soportados por la población llana y trabajadora, que los ejecuta en grano, sin embargo y a pesar de todo, sinceramente no hay muchas evidencias del funcionamiento de la Hacienda Real y tampoco sobre justicia y legislación salvo algún matiz general. En definitiva, la representación de los aspectos políticos sobre Egipto en el juego es muy incompleta, aunque a decir verdad existen elementos con los que podríamos trabajar en un contexto formal (Fig.3).



Figura 3. Jerarquía y ejemplos de representantes políticos del videojuego (Fuente Ubisoft – composición propia)

En la base de la pirámide social nos encontramos al estado llano, con grupos de artesanos, comerciantes, labradores, ganaderos..., de los que no sólo hay una gran representatividad, sino que podemos ver los productos de muchas de sus actividades económicas. De hecho en la funcionalidad o «modo descubrimiento» del cual hemos hablado anteriormente, podremos realizar actividades que van desde pescar en una auténtica faluca egipcia, pasear entre cultivos observando a labradores y recolectores, a poder sustituir alguno de los personajes por nosotros mismos, poniéndonos en su lugar y realizar las tareas propias del personaje en cuestión. Sirvan como ejemplos, poder ejercer de alfarero para moldear una vasija o bien disponernos a hacer la labor de teñir un tejido, etc.

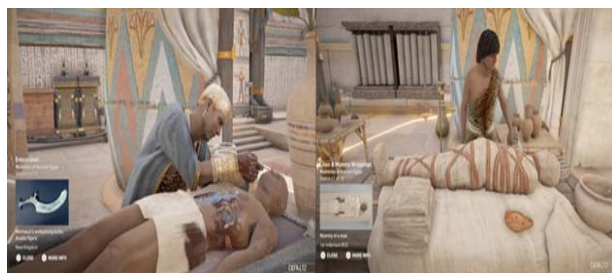


Figura 4. Proceso de momificación, utensilios y vasos canopos (Fuente Ubisoft – composición propia).

Podemos entrar en una casa típicamente egipcia o ver algunas de las distintas deidades a las cuales se les rendía culto, así como presenciar y saber más acerca de sus ritos funerarios (Fig.4).

Desde una perspectiva social o de producción económica, realmente no soy consciente si he dejado alguna cuestión por analizar, pero lo cierto es que el videojuego tiene mucho potencial para abordar multitud de temáticas sociales y económicas (Fig.5). Quizás el lunar lo tengamos en los contenidos actitudinales, donde podemos encontrar muestras de solidaridad y empatía en ocasiones, ya que nuestro héroe está dispuesto a socorrer al más débil, pero por el contrario también es en ocasiones violento y despiadado. No obstante y a pesar de ello, podríamos trabajar algunos valores con los alumnos en clase, como respeto por el patrimonio, la identidad, los símbolos, además de otros que de por sí mismos son inherentes al uso del propio videojuego.

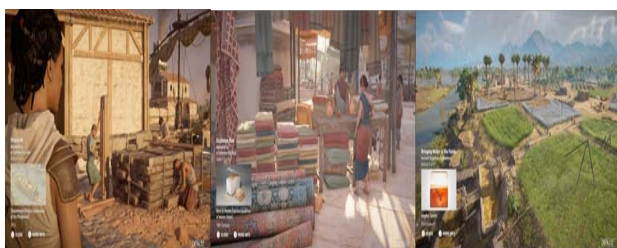


Figura 5. Profesiones, comercio y actividades de producción (Fuente Ubisoft- C.P)

Otra cuestión sería en relación a los aspectos procedimentales, donde el juego permite emplear diversas estrategias y técnicas, que irían dirigidas a la adquisición de nuevos conocimientos de una forma autónoma y al

desarrollo de la resolución de problemas mediante la dirección de un adulto y la colaboración de compañeros que pudieran ser en un principio más habilidosos o expertos. Todo esto redundará en beneficio de una unificación de los ritmos de aprendizaje, debido a la cooperación y la interacción, facilitando el aprendizaje colaborativo, a través de actividades, debates y puesta en común de los resultados obtenidos con el juego.

Sirvan a modo de ejemplo algunos procedimientos que podemos utilizar mediante el juego, como el tratamiento de datos, la localización en el tiempo y en el espacio de los sucesos o procesos históricos más relevantes, clasificar sus causas y las consecuencias de éstos. Análisis y comparación de la información y fuentes para su selección. Asociación entre aspectos del pasado histórico y elementos de nuestros días. Análisis de los cambios culturales y artísticos, así como de las propias obras de arte. Interpretación de gráficas, etc.

Todo ello sin olvidar como dijimos anteriormente, los relacionados con el uso del propio juego y sus dinámicas a través de la tecnología o la manipulación.

En consecuencia, todo este trabajo mediante el videojuego, podría provocar la ampliación de conocimientos mediante otras fuentes complementarias, lo que favorecería que el alumno percibiera que disciplinas como por ejemplo la Historia, tienen una metodología propia y que sus estudiosos no emplean

únicamente pergaminos o legajos antiguos (Cordón, 2014).

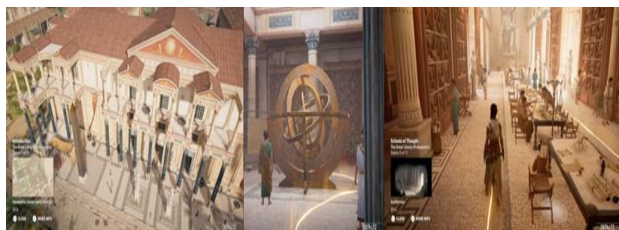


Figura 6. Recreación virtual del exterior e interior de la gran biblioteca de Alejandría (Fuente Ubisoft – C.P.).

Desde la perspectiva de la cultura material, (Fig.7) podemos decir que sus diseñadores han sido muy concienzudos, la alimentación, herramientas o el vestuario de cualquier hombre o mujer sea cual fuere su estrato social están perfectamente retratadas. Los medios de transporte, el armamento y la tecnología están representados de forma fidedigna. Las momias o los distintos elementos relacionados con el embalsamamiento están plasmados a la perfección.



Figura 7. Algunos ejemplos de la cultura material presente en el videojuego, modos de vestir, transporte, armas, artículos de lujo y ofrendas de alimentos en ritos y cultos (Fuente Ubisoft – Composición Propia (C.P.)).

En contrapartida, es cierto que los desarrolladores del videojuego se toman algunas licencias «literarias», sin embargo la generalidad del diseño es de una fidelidad más que notable.

A continuación y desde una perspectiva arquitectónica, en este videojuego como en el resto de la saga, los diseñadores han puesto un énfasis especial en la fidelidad y veracidad histórica de cada uno de los detalles de los edificios, monumentos y detalles artísticos o decorativos de los mismos. Este es el punto fuerte del videojuego, las principales referencias monumentales del Antiguo Egipto están magníficamente interpretadas y son referencias casi exactas de construcciones y edificios históricos, incluso la arquitectura menos conocida ya sea civil o militar. La textura aparente de los materiales y soportes responden al momento histórico, mostrando un resultado y una sensación de realismo imponentes. A este respecto se ha consultado la bibliografía correspondiente al tema que nos ocupa, sirva de ejemplo (Shaw et al., 2000).

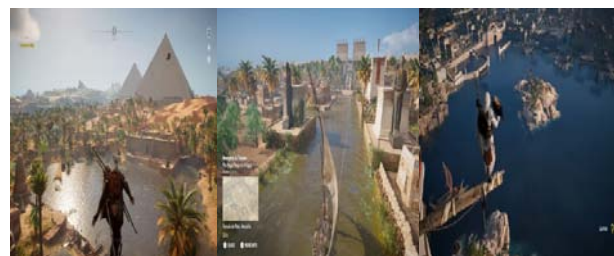


Figura 8. Reconstrucción virtual de las ciudades, monumentos y edificios de Egipto (Fuente Ubisoft C.P.).

Nos encontramos ante una reconstrucción virtual de un entorno físico, difícilmente alcanzable mediante otro medio y cuyo grado de realismo constituye un hito no alcanzado con anterioridad (Fig.8). Téllez e Iturriaga (2014), utilizaron palabras parecidas en este sentido para referirse a otra entrega de esta saga, *Assassin's*

Creed: Brotherhood, sin embargo en esta ocasión debo precisarlas poniendo un mayor énfasis, porque esta creación nos hace vivir y sentir como nunca antes el Patrimonio Material de Egipto.

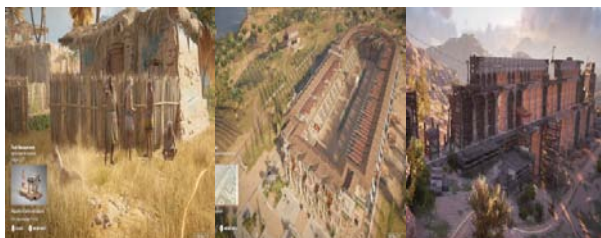


Figura 9. Construcciones arquitectónicas, casa egipcia, hipódromo y acueducto romanos (Fuente Ubisoft – C.P).

En este sentido y antes de comenzar con la Historia con mayúsculas que está presente en el videojuego, Toro Sánchez y Muñoz Bandera (2012), sostenían sobre la saga a rasgos generales que:

Reproducen ciudades históricas de las que existen visiones aéreas y panorámicas, que dependen de la consecución de los retos que se plantean en el juego. Destaca en especial por la fidelidad con la que se caracterizan los elementos arquitectónicos y edificios de gran representatividad..., pero también edificios de tipo civil, como circos, anfiteatros, termas (Fig.9), etc., dependiendo de la ciudad en la que se encuentre el protagonista. Existen elementos, relevantes en el desarrollo del juego, que definen la identidad de los lugares, más allá de los puramente paisajísticos (productos artesanales,

tradiciones, costumbres, etc.). Se distinguen estratos sociales, entre los que destacarían, los de tipo gremial... El uso de planos de ciudades que son decisivos en los objetivos del juego.

Como podemos observar y a grandes rasgos, éstas sus palabras y mi análisis expuesto aquí sobre esta nueva entrega que sin duda mejora las anteriores, no difieren sustancialmente.

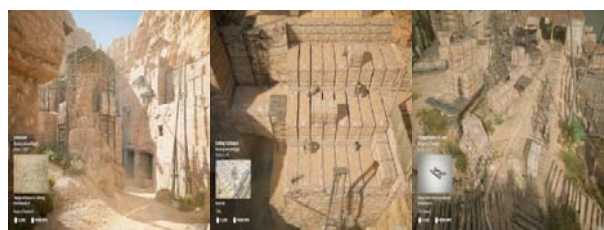


Figura 10. Trabajos de cantera, cortes de piedra y transporte para la construcción posterior (Ubisoft C.P)

En cuanto a la Historia y personajes históricos presentes en el videojuego, debemos concluir y de forma muy clara que los desarrolladores han retorcido y moldeado la historia para encajar la propia historia del personaje principal y del propio juego dentro de una historia global. Aparecen sucesos históricos reales, sin embargo de forma inconexa. Es cierto que la trama general de la historia perdura durante todo el juego, ésta no es otra que la lucha por monopolizar el poder entre sus pretendientes, es decir, Cleopatra y su hermano Ptolomeo XIII. Toda la historia está salpicada de importantes sucesos históricos, como la guerra civil entre el romano Julio Cesar y su yerno Pompeyo, que aquí son llevadas al mar cuando Pompeyo Magno intenta bloquear la entrada de Cesar en

Grecia, antesala de la famosa batalla de Farsalia. Históricamente en esta época las batallas navales estuvieron poderosamente influidas por la guerra terrestre, lo que llevó a fabricar naves que maniobraban a remo pero que eran capaces de transportar grandes contingentes de infantería (Shaw, 2010), esto lo podemos observar en el juego, aunque aquí se conforman una serie de enfrentamientos navales ficticios que son ejecutados por los personajes del videojuego. A pesar de ello, simulan hechos históricos que terminan relacionándose con otros posteriores, las denominadas guerras alejandrinas. Aquí y en este caso aparecen en el juego nuevamente Ptolomeo, Cleopatra y Cesar, los dos primeros como actores de la lucha fratricida constante que mantenían por el trono de Egipto, aunque la otra hermana y principal instigadora en estos sucesos alejandrinos Arsinoe IV o su hermano Ptolomeo XIV (Vanoyeke, 2000), no aparecen en el juego.

El escenario de estos hechos históricos es la bella ciudad de Alejandría magníficamente representada y donde debido a estos sucesos, se desencadenaría el incendio de su gran biblioteca con unos 700.000 papiros que entre otras cuestiones, contendrían toda la historia de Egipto. Destacan la isla de Faros y su magnífica torre (faro portuario) representada según el grabado de Ptolomeo y que se constituirá en la etimología de los faros portuarios, el palacio de Alejandría (Museion), la tumba desaparecida del gran Alejandro Magno, el asesinato de Julio Cesar en el teatro Pompeyo (senado provisional

del momento). En definitiva el juego está plagado de personajes y hechos históricos, el calibre de estos personajes tan conocidos y los propios hechos históricos, hacen muy interesante al juego y fragua una posible curiosidad posterior por parte del jugador para conectar los sucesos. En definitiva, algo innegable es que a pesar de ser una historia deslavazada en ocasiones, se constata la presencia de contenido histórico más que suficiente en el juego para trabajarlo posteriormente en clase.

Para finalizar quiero destacar una cuestión sobre el personaje de Cleopatra, donde debo decir que hay un detalle que a muchos historiadores se les ha pasado por alto. La mujer de la realeza egipcia conformaba generalmente la mitad del poder y de la organización religiosa, política y social del Antiguo Egipto (Bedman, 2003), aunque en el caso de Cleopatra VII esto es todavía más patente. Sin embargo en el juego se ha desvirtuado al personaje, probablemente influido por la falsa propaganda romana. No cabe duda de que fue una mujer de ingenio, bastante culta y probablemente si tenemos en cuenta representaciones tales como el busto custodiado por el «*Altes Museum de Berlín*», menos bella de lo que la literatura rosa ha propuesto y cuyo arte de seducción probablemente habría sido el arma más efectiva para conseguir sus propósitos.

Es muy pesadoso que el juego haya vilipendiado a esta mujer al más puro estilo de Hollywood,

más si tenemos en cuenta que este personaje histórico por su carisma, astucia e influencia en los asuntos políticos y sociales de ese momento

de la historia, estuvo a punto de cambiar el mundo tal y como lo conocemos.

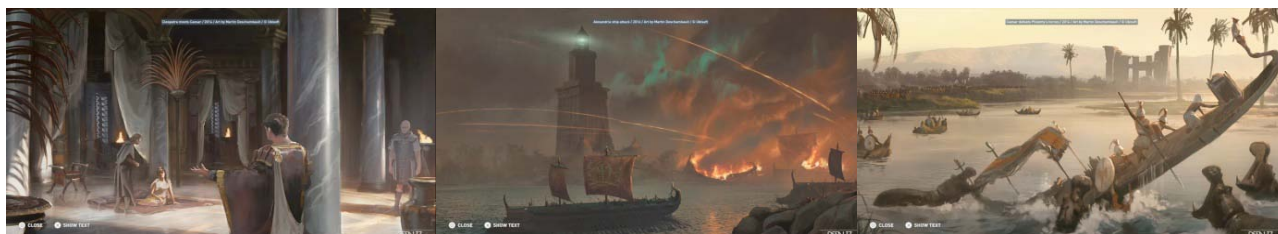


Figura 11. Algunos de los sucesos y concordancias históricas presentes en el videojuego (Fuente Ubisoft – C.P.)

6. Discusión de resultados

Por supuesto, no todo lo que aparece en el videojuego es apropiado para la enseñanza, o bien aprovechable por el docente como recurso didáctico. En el juego está presente el sempiterno lenguaje soez de algunos videojuegos, clasificado por PEGI (*Pan European Game Information*) para mayores de 18 años, debido a su contenido sexual, violento o lenguaje inapropiado. Esta desventaja en principio, lo haría inutilizable para primaria, secundaria e incluso llegado el caso, para bachillerato. Sin embargo, siempre hemos intentado dejar claro que el análisis y la selección de contenidos corresponde al docente (Gálvez, 2016). Es decir, cuando en el transcurso de la historia de un juego concreto aparecen algunas de estas cuestiones inapropiadas, PEGI tiene la obligación de clasificarlos según su escala, baremo que por otra parte, podría ser objeto de una discusión aparte en la cual y en este artículo no nos vamos a inmiscuir, pero siempre nos corresponderá a nosotros como docentes que

somos, la tarea de vetar aquellos contenidos que no son aprovechables en el contexto de la educación formal.

Este juego concretamente, supone un punto de inflexión en el uso de los videojuegos en el aula. Podemos casi prescindir del juego en cuestión para usar únicamente la funcionalidad «*modo descubrimiento*», evitando ciertos prejuicios nombrados anteriormente. Además puede adquirirse por separado como hemos dicho en alguna ocasión. Destacando a este respecto que podríamos utilizar así y de esta forma los contenidos existentes en este modo, hasta en educación primaria, lo que hace esta cuestión muy atractiva para la docencia.

Al contrario y para aprovechar los contenidos históricos, no tendremos otra opción que la de usar la trama del videojuego, analizando y seleccionando previamente lo que nos interesa. Es cierto que es una historia inconexa y carente de exactitud plena, sin embargo, no debemos apurarnos porque el juego a veces caiga en una definición histórica imprecisa, a veces una introducción general de la vida cotidiana de

Egipto puede constituirse en una herramienta espléndida en el contexto formal temprano y quizás incluso en edades más adultas. Además y debido al periodo seleccionado por el juego y siguiendo a Manning (2010), dejando ciertas cuestiones al margen por la situación particular del momento, los gobiernos ptolemaicos no manipularon la esencia de las tradiciones egipcias, salvo quizás las instituciones fiscales y el uso del idioma griego. Las normas o leyes del periodo ptolemaico nunca gozaron del fervor popular en Egipto, lo cual se tradujo en fuertes continuidades institucionales. Se puede afirmar que revitalizaron la realeza provocando la reacción en otros aspectos de la sociedad y la cultura egipcias, que provocó una adaptación y evolución de su sociedad. En resumen podemos decir que la Dinastía Ptolemaica, fue un Estado híbrido y conservador que pretendió combinar antiguas estructuras sociales con nuevas reglas e instituciones, fundamentalmente económicas (Manning, 2010).

El periodo en cuestión, por el cual transcurre la aventura del videojuego, no sesga la visión general que podamos tener del Antiguo Egipto, donde uno de los aspectos que más pueden interesarnos de cara a la enseñanza, es su legado patrimonial.

Algo fundamental, es que nos corresponde a nosotros como responsables del proceso educativo, mostrar a nuestros alumnos lo que el juego o ellos mismos no han sido capaces de ver por sí solos. En este sentido, hay que verlo

como una oportunidad de fomentar la reflexión, el debate, la investigación y finalmente, la confirmación o refutación de los aprendizajes fomentados tras la sesión de juego (Iturriaga, 2015).

No obstante y siguiendo a Téllez e Iturriaga (2014), la ausencia de organización en la transmisión de conocimientos de este videojuego, podría provocar aprendizajes inarticulados que dificulten una futura incorporación de contenidos, pero podría también estimular al alumno a determinar por sí mismo una organización de contenidos, lo cual se constituye en sí como un aprendizaje eficaz. Además no podemos obviar que vivimos en una sociedad que sufre un bombardeo constante de información a través de los *mass media* que precisamente transmite estos conocimientos de una forma similar. En este sentido no cabe duda, de que los videojuegos se erigen como una opción más lúdica para la difusión de la historia, al igual que otras formas de comunicación como el cine o la literatura y al igual que otras opciones más académicas y serias, como los museos y documentales (Cuenca, 2012a).

Otra conclusión a la que se llega es que aunque generalmente los videojuegos de este tipo no responden a un diseño educativo, es evidente que hay un sector grande de la comunidad educativa ansiosa por innovar y que tiene puesto el enfoque en la utilización de este recurso. Sin embargo, tal es el interés que ha despertado el caso que nos ocupa, que el eco ha llegado a una

de estas grandes compañías (*Ubisoft*) desarrolladoras de este tipo de videojuegos, donde tras el enorme esfuerzo invertido en crear este mundo virtual, ha sido la propia compañía quien ha querido aprovechar ese interés para lanzar una funcionalidad eminentemente educativa y exclusivamente para este videojuego. Como dijimos anteriormente, esto puede suponer un punto de inflexión que acabe por inclinar la balanza, no sólo en el aprovechamiento formal de esta herramienta en un futuro escolar, sino en fomentar más iniciativas de este tipo por parte de otras compañías desarrolladoras de videojuegos, lo que sería de agradecer.

Otro aspecto a tener en cuenta, es que estas formas de interactuar cuando lo aplicamos al análisis del aislamiento producido por el uso continuado de videojuegos, cuestión criticada a la par que la adicción producida por este mismo uso, cuando son llevados a la práctica y concretamente al aula dan lugar a andamiajes y procesos de ayuda mutua entre los propios participantes (Monjolat y Méndez, 2012), algo que sorprende gratamente y deriva en una serie de aprendizajes significativos indirectos.

En otras entregas de AC la investigación ha llevado a incluir el habla coloquial, el sonido en cada uno de los escenarios donde se escucha un murmullo de fondo en ocasiones egipcio, en otras griego e incluso a veces latín debido a la aparición de elementos romanos, ha terminado

por dotar de mayor verosimilitud si cabe al juego.

Para finalizar, decir que como algunos responsables han comentado alguna vez en los medios, su investigación no se ha basado únicamente en las fuentes documentales, hacen también un extraordinario trabajo de campo viajando a los lugares que son recreados después en el juego para imbuirse de la cultura local (Griffin, 2010), y eso es algo que se aprecia también.

7. Conclusiones

A pesar de que cuando intentamos introducir recursos innovadores en el contexto formal, nos encontramos con trabas por la falta de tecnología necesaria en el aula o por la inmovilidad metodológica tradicional (Jiménez y Cuenca, 2015), los videojuegos históricos proporcionan un recurso didáctico muy relevante, ya que no tienen por qué sustituir a otros recursos tradicionales existentes. Aportan un valor nuevo a la educación, visto que son laboratorios de experimentación histórica, cuya capacidad de interacción y su potencial motivador lo hacen acreedor de un elevado reconocimiento. No obstante también poseen limitaciones, la razón fundamental es que no están destinados al mercado educativo, sino al lúdico, por ello se debe hacer una selección cuidadosa antes de su uso didáctico.

Esta forma de trabajo a desarrollar por el docente es más compleja y pierde protagonismo en favor del alumno, esto hace que haya que

poner especial cuidado en el control disciplinario de la clase, donde las sesiones son menos concretas por las variables imprevistas y que pueden afectar al proceso. Por otro lado, es necesario conocer perfectamente el videojuego para poder relacionarlo con los contenidos a proponer (Cuenca y Martín, 2010).

En este contexto de interacciones y cuando es llevado a la práctica, surge la ayuda de los alumnos más expertos, esto hace que se observen diferentes formas de andamiaje que dan lugar a lo que se denomina participación legítima periférica, donde novatos en el juego inician un proceso que hace que se constituyan en miembros activos de la clase, avanzando en el conocimiento que interesa gracias al dominio de la mecánica y las reglas del juego (Monjolat y Méndez, 2012).

Siguiendo a Cuenca (2012b), los videojuegos son de interés para trabajar contenidos de carácter histórico-social que especialmente en el caso del patrimonio, propician el acercamiento a referentes culturales de una forma contextualizada, atractiva y dinamizadora. Precisamente son estos elementos patrimoniales los que proporcionan un marco histórico y nos facilitan la combinación decisiva para diferenciar las épocas históricas.

El éxito comercial de la saga de videojuegos AC ha sido enorme. Esta entrega Origins, llegará probablemente a doblar en ventas a Syndicate su antecesora, esto según el máximo responsable de Ubisoft Yves Guillemot y Alain Martínez

(coordinador y jefe financiero), que lo confirmaron en una entrevista de forma oficial.

Este éxito del videojuego ha estado amparado por usuarios y también por la crítica que lo definió en su día como la serie más importante de esta generación.

Siguiendo a Téllez e Iturriaga (2014), Esta saga de videojuegos ha conseguido lo que muchos docentes no han logrado, que personas de cualquier lugar del mundo y extracto social, debatan, se interesen y logren aprendizajes significativos en el campo de las Ciencias Sociales y además lo hayan conseguido divirtiéndose. Significa esto entonces que a este éxito debería unirse también la comunidad educadora. La respuesta posiblemente ha surgido no por parte de los educadores, sino en mi opinión la respuesta ha surgido de forma espontánea y de quién menos se esperaba, de la propia compañía desarrolladora de videojuegos, que ante la general dicotomía planteada de si los videojuegos son adecuados como recurso didáctico, nos ha facilitado una experiencia en este juego con una intención expresamente educadora y que acaba con la discusión planteada por sus detractores que en este caso concreto, no pueden seguir sosteniendo que su uso genera agresividad y sexismo.

Es en este momento, cuando más me acuerdo de la metáfora que plantea Fernández (2001) y que retoma, para darle un mayor énfasis al tema que nos ocupa, Estepa (2017), donde se sigue el mito de Prometeo, abogando por un cambio en

la escuela mediante una actitud innovadora del profesorado para un alumnado diferente en esta actualidad. Debe hacerse, a través del trabajo en equipo, la colaboración y la interacción con el entorno, sin embargo, la clave reside precisamente en hacerlo teniendo en cuenta las valoraciones e intereses de nuestro nuevo alumnado.

Como conclusión tras este estudio, diremos que en el juego existen contenidos que si son seleccionados adecuadamente, serían aptos para trabajar desde primaria hasta bachillerato, con lo cual podemos decir con cierta rotundidad, que el objetivo pretendido con nuestra investigación se ha logrado. En segundo lugar debemos manifestar, que a pesar de que dichos contenidos se han contrastado con la bibliografía pertinente, en un futuro sería interesante hacer una triangulación mediante el uso instrumental de cuestionarios o encuestas sobre la experiencia de aprender mediante este videojuego. Al llevar estos resultados a la práctica, quizás puede que no de forma significativa pero al menos de manera representativa, estaríamos dando al estudio la posibilidad de generalizar sus resultados en una forma un tanto más académica y empírica.

No me gustaría terminar sin decir que debemos tener en cuenta que las Ciencias Sociales se diferencian de las otras ciencias, por la

subjetividad y por consiguiente el control de las variables es mucho menor y la resolución de problemas mucho menos definida como ya apostillaron en su día, Cuenca y Martín (2010). Siguiendo a estos autores, en este tipo de juegos basados en la vida cotidiana, otrora en el caso que nos ocupa, los alumnos pueden identificarse fácilmente con los protagonistas del juego, desarrollando un sentimiento empático, digamos que son juegos de simulación de la realidad social y que abordan temas relacionados con la cultura, las costumbres, la identidad, la diversidad, el respeto, la resolución de conflictos y la empatía social, inherente al proceso comunicativo establecido entre el usuario y el personaje protagonista del juego, recurso de por sí, muy interesante de explotar en el sistema educativo.

Por último, no puedo dejar pasar la oportunidad de decir que la recreación de estos escenarios, el ambiente, la arquitectura, las relaciones sociales, sonidos, objetos, armamento, vestuario, arte, procesos económicos y la magia de experimentar jugando, tienen la capacidad de cautivarnos haciendo incomparable la utilización de esta herramienta con ningún otro recurso tradicional disponible en educación, donde la explicación fundamental la encontramos en la forma de situarnos como conductores de una trama y protagonistas de la historia, lo que es fascinante.

8. Referencias bibliográficas

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. En *Artnodes*, 7, 4-14.
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literatura*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Andréu, J. (2002). *Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada*. Sevilla: Fundación Centro de Estudios Andaluces.
- Bedman, T. (2003). *Reinas de Egipto: el secreto del poder*. Madrid: Oberón.
- Brufal, J. (2016). Un reto de la historia, integrar la tecnología. En *Historia y videojuegos: El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Colección Historia y Videojuegos, 2, 123- 133.
- Bunge, M. (2000). *La investigación científica: su estrategia y su filosofía*. Barcelona: Ariel.
- Cano, D. (2016). *Uso de la saga de videojuegos Assassin's Creed en la enseñanza de las Ciencias Sociales: Historia y Geografía* (Trabajo fin de Grado). Universidad de La Rioja.
- Cordón, J.R. (2014). *La educación puede ser un juego: los videojuegos como recurso didáctico para las Ciencias Sociales* (Trabajo Final de Máster). Universidad de La Rioja.
- Cuenca, J.M. (2006). La enseñanza de contenidos sociohistóricos y patrimoniales a través de los juegos de simulación. VIè Seminari Arqueologia i Enseyament. Treballs d'Arqueologia. Barcelona, 111-126
- Cuenca, J.M., Martín, M. (2010). La resolución de problemas en la enseñanza de las Ciencias Sociales a través de los videojuegos. *Revista Íber*, 63, 32-42.
- Cuenca, J.M., Martín, M. Y Estepa, J. (2011). Historia y videojuegos. *Revista Íber*, 69, 64-73.
- Cuenca, J.M. (2012a). ¿Qué se aprende de la historia y el paisaje medieval en los videojuegos? En *Tendencias emergentes en Educación con TIC*. Barcelona: Espiral.
- Cuenca, J.M. (2012b). ¿Se aprende geografía e historia a través de los videojuegos?. En: *Actas I congreso internacional videojuegos y educación*. Alicante, 50-57
- Eguia, J.L., Contreras-Espinosa R.S. Y Solano-Albajes, L. (2013). Videojuegos: *conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. Revista de investigación 3 Ciencias, 4.
- Estepa, J. (2017). *Otra didáctica de la Historia para otra escuela*. Huelva: Servicio de Publicaciones Universidad de Huelva.

- Fernández, N. (1991). *Así Vivían los egipcios*. Madrid: Anaya.
- Fernández, E. (2001) Educar en tiempos inciertos. Madrid: Morata.
- Frasca, G. (2001). Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. Georgia: Institute of Technology. En Eguía, J.L., Contreras-Espinosa, R.S., Solano-Albajes, L. (2013). *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. Revista de investigación 3 Ciencias, 4.
- Gálvez, M.C. (2016). Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula. *Revista de comunicación y nuevas tecnologías*, 7.
- García Fernández, F. (2005). *Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo*. Grupo civertice.
- Gee, J.P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Griffin, J. (2010). *Rebuilding Rome for a game*. The Irish Times. Recuperado de <http://www.irishtimes.com/newspaper/features/2010/1122/1224283825811.html>.
- Gros Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. Universidad de Sevilla: Comunicación, 7, 251-264.
- Iturriaga, D. (2015). *Enseñar Historia haciendo visible lo invisible a través de los videojuegos de historia en secundaria*. En: Una enseñanza de las ciencias sociales para el futuro: recursos para trabajar la invisibilidad de personas, lugares y temáticas. Cáceres: Universidad de Extremadura, 217-222.
- Jiménez, R. y Cuenca, J.M. (2015). El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de Ciencias Sociales. *CLIO History and History teaching*, 41
- López, C. (2016). *El videojuego como herramienta educativa*. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Revista de innovación educativa*, 8, (1).
- Manning, J.G. (2010). *The last pharaohs: Egypt under Ptolemies, 305-30 BC*. Princeton: Princeton University Press.
- Morales, C. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Revista diálogos de la comunicación*, 78.
- Martínez, J. (2011). Métodos de investigación cualitativa. *Revista Silogismo*. N° 8.
- Monjelat, N. y Méndez, M. (2012). Videojuegos y diversidad: construyendo una

- comunidad de práctica en el aula. RED. *Revista de Educación a Distancia*. N°33
- Rodríguez, E. (Coord.), Megías, I., Calvo, A., Sánchez, E. y Navarro, J. (2002). *Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Madrid: FAD, INJUVE.
- Shaw, I. (eds.) (2010). *Historia del Antiguo Egipto*. Madrid: La esfera de los libros.
- Shaw, I. (eds.) (2000). *The Oxford history of Ancient Egypt*: Oxford University.
- Stuart, K. (2010). *Assassin's Creed and the appropriation of history*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/nov/19/assassin-s-creed-brotherhood-history>.
- Téllez D., Iturriaga D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: La saga Assassin's Creed. *Revista Contexto Educativos: Universidad de La Rioja*, 17, 145–155.
- Toro Sánchez, F. J. y Muñoz Bandera, J. F. (2012). Los videojuegos como recurso para la Didáctica de la Geografía. En Miguel González, R. de, Lázaro y Torres, M. L. de y Marrón Gaité, M. J. (Eds.), *La educación geográfica digital*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza, 691-693.
- Vanoyeke, V. (2000). *Los Ptolomeos, últimos faraones de Egipto: desde Alejandro hasta Cleopatra*. Madrid: Alderabán.
- Wolf, M. y Perron, B. (2003). *The Video Game Theory Reader*. Nueva York: Routledge, Taylor & Francis Group Inc.
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. En Computer, vol 38, n9, USA, 25-32. En Eguia, J.L., Contreras-Espinosa, R.S., Solano-Albajes, L. (2013). *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. Revista de investigación 3 Ciencias.

Fuentes legislativas

- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Recuperado de https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2014-2222
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Recuperado de https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2015-37# analisis