

El valor didáctico de la saga *Assassin's Creed*: lecciones de Historia para el siglo XXI, del videojuego al museo

Daniel Becerra Romero, Departamento de Didácticas Específicas, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 35004, Campus del Obelisco, Las Palmas de Gran Canaria, España.

Juan Antonio Santana Trujillo, ECCA Social, 35011, Las Palmas de Gran Canaria, España.

Adexe Hernández Reyes, Departamento de Ciencias Históricas, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 35004, Campus del Obelisco, Las Palmas de Gran Canaria, España.

Palabras clave: Videojuegos educativos, Historia, Enseñanza, Aprendizaje, *Assassin's Creed*, Museos virtuales.

RESUMEN EXTENDIDO

1. INTRODUCCIÓN

El uso de videojuegos en la enseñanza ha evolucionado significativamente, especialmente en áreas como la Historia, donde permiten una representación dinámica e inmersiva de acontecimientos pasados. Títulos como *Assassin's Creed* se han destacado por su capacidad para ofrecer experiencias históricas detalladas, tanto desde el punto de vista visual como narrativo, convirtiéndose en recursos didácticos útiles en las aulas. Lejos de ser simples herramientas de entretenimiento, estos videojuegos han demostrado su potencial para involucrar al alumnado en procesos de aprendizaje más activos y participativos, ofreciendo una alternativa a los métodos tradicionales basados en la exposición teórica y la memorización de datos.

La inmersión en entornos virtuales como el Egipto ptolemaico, la Grecia clásica o la época de las invasiones vikingas permite al alumnado no solo estudiar estos periodos, sino también experimentarlos de manera directa, lo que facilita una comprensión más profunda de los eventos históricos. Además, el carácter interactivo de los videojuegos introduce un elemento lúdico que incrementa la motivación intrínseca, mejorando su implicación en el proceso educativo.

2. METODOLOGÍA

El diseño de propuestas didácticas debe responder a los objetivos de personalización del aprendizaje, la mejora del rendimiento académico y el fomento de competencias como la creatividad y la resolución de problemas. Aquí es donde entraría en juego el modelo TPACK, que ayuda a los docentes a pensar de manera estratégica sobre cómo combinar el contenido, la pedagogía y la tecnología de manera efectiva. Tres variables en las que cada docente debe formarse y en las que trabajar de forma combinada y no sectorizada; además, de tener muy presente el contexto educativo al que va dirigido y se aplica con el objetivo de que la acción docente sea eficaz. Su interrelación refleja que la forma de enseñar, los contenidos y la tecnología se encontrarían en simbiosis.

Nuestra propuesta se basa en la incorporación de videojuegos como la saga que nos ocupa, bajo la supervisión activa del docente. Este enfoque no solo busca aprovechar su valor lúdico, sino también sus capacidades pedagógicas para desarrollar competencias clave en el alumnado, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones en contextos históricos.

Su empleo sigue un proceso estructurado que incluye varias fases. Primero, el alumnado se enfrenta a la inmersión en el entorno virtual y a la toma de decisiones en tiempo real durante la partida. Tras esta experiencia, se promueve una fase de reflexión en la que deben analizar los acontecimientos vividos en el juego. En este punto, el profesorado tiene un rol decisivo y fundamental al guiarles en la interpretación y evaluación crítica de los hechos históricos representados en el relato gráfico de las pantallas, ayudándoles a diferenciar entre los elementos de ficción y la recreación fiel de los acontecimientos.

Este proceso metodológico asegura que los videojuegos no sean utilizados únicamente como recursos de entretenimiento, sino como herramientas que complementan la enseñanza formal. La fase de reflexión posterior es clave, ya que permite al alumnado profundizar en los conocimientos adquiridos, comparando la experiencia vivida en el juego con el análisis crítico de los hechos históricos.

3. CONCLUSIONES

Los videojuegos, cuando se integran adecuadamente en el entorno educativo, ofrecen una forma innovadora y efectiva de enseñar Historia. Los beneficios incluyen una mayor motivación del alumnado, una experiencia de aprendizaje más activa y la posibilidad de acceder a reconstrucciones detalladas de contextos históricos que, de otra manera, serían difíciles de visualizar o experimentar en el aula. Títulos como *Assassin's Creed* destacan por su capacidad para ofrecer recreaciones precisas de monumentos y lugares históricos, convirtiéndose en auténticos “museos virtuales”.

Sin embargo, debemos ser conscientes de los desafíos que presentan. Es fundamental que el docente mantenga un equilibrio entre el enfoque lúdico y el rigor académico. Aunque los videojuegos pueden captar la atención del alumnado y hacer que el aprendizaje sea más atractivo, su implementación debe estar siempre alineada con los objetivos educativos y contenidos curriculares. Además, es necesario evitar que el componente de ocio predomine sobre los aspectos pedagógicos, asegurando que el aprendizaje sea estructurado y profundo.

Tienen el potencial de transformar la enseñanza de la Historia, pero su éxito depende en gran medida de cómo se integren en el aula y de la orientación pedagógica que el o la docente proporcione durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

REFERENCIAS

- [1] McCall, J., “Teaching History with Digital Historical Games: An introduction to the field and best practices”. *Simulation & Gaming*, 47, 4, 1-26, (2016).
- [2] Martín Cáceres, M.J. y Cuenca López, J.M., “Evaluar aprendizajes con videojuegos de Historia”. *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 95, 30-36, (2019).
- [3] Miguel-Revilla, D., “Tecnología para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales. Evolución, desafíos y nuevas perspectivas”. *Etic@net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 20, 2, 186-210, (2020).
- [4] Jaldón-Méndez Sánchez, M.J. “El uso de los videojuegos para la enseñanza de la Historia Antigua en Educación Secundaria: una investigación educativa”. *Panta Rei: revista de Ciencia y Didáctica de la Historia*, 15, 31-50, (2021).
- [5] González-Lara, A. y Delgado-Algarra, E. J., “El uso de la realidad virtual y los videojuegos para el aprendizaje de las civilizaciones griega, egipcia y vikinga en el aula”. *Clío: History and History Teaching*, 48, 182-204, (2022).
- [6] Joly-Lavoie, A., “Découvrir le Vinland avec *Assassin's Creed Valhalla*: une activité pour développer le sens critique”. En Éthier, M. A. y Lefrançois, D. (eds.), *Les usages pédagogiques des jeux vidéo Assassin's Creed*. Les Presses de l'Université Laval, 75-89, (2023).
- [7] Karsenti, T. y Parent, S., “Teaching history with the video game *Assassin's Creed*: effective teaching practices and reported learning”. *Review of Science, Mathematics and ICT Education*, 14, 1, 27-45, (2020).
- [8] MacLeod, C. A. “Undergraduate teaching and *Assassin's Creed*: discussing Archaeology with Digital Games”. *Advances in archaeological practice: a journal of the Society of American archaeology*, 9, 2, 101-109, (2021).
- [9] Quirion, S. y Lanoix, A. “Les effets de l'intégration du jeu vidéo en classe d'histoire sur les pratiques enseignantes”. En Éthier, M. A. y Lefrançois, D. (eds.), *Les usages pédagogiques des jeux vidéo Assassin's Creed*. Les Presses de l'Université Laval, 163-177, (2023).
- [10] Gilbert, L., “*Assassin's Creed* reminds us that history is human experience: Students' senses of empathy while playing a narrative video game”. *Theory & Research in Social Education*, 47, 1, 108-137, (2019).
- [11] Jiménez-Palacios, R. y Cuenca López, J.M., “La enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales a través del patrimonio, videojuegos y emociones. Estudio de caso en un IES de Huelva (España)”. *Panta Rei: revista de Ciencia y Didáctica de la Historia*, 15, 103-133, (2021).
- [12] Camuñas-García, D. y Cambil-Hernández, M. E., “Videojuegos para la comunicación patrimonial”. En J. Monteagudo Fernández, M. C. Sánchez Fuster y A. López-García (coords.), *Tecnologías emergentes y alfabetización digital para enseñar historia*, Octaedro, Barcelona, 119-127, (2024).