



**Universidad
Zaragoza**

Trabajo Fin de Máster

*Assassin's Creed Unity: la Revolución Francesa desde un
prisma multidisciplinar*

*Assassin's Creed Unity: the French Revolution from a
multidisciplinary prism*

Autor:

Adrián Gómez Ortiz

Director:

Ismael Piazuelo Rodríguez

Facultad de Educación

2022-2023

Índice:

1- Introducción.....	3
2- Estado de la cuestión.....	4
2.1. El videojuego a debate como recurso educativo.....	4
2.1.1. Problemáticas en torno a los videojuegos.....	4
2.1.2. Beneficios de los videojuegos.....	6
2.1.3. Los videojuegos en la Didáctica de la Historia.....	7
2.2. Ubisoft y su saga <i>Assassin's Creed</i>.....	8
2.2.1. Fiabilidad histórica y geográfica.....	9
2.3. <i>Assassin's Creed Unity</i>.....	10
2.3.1. Justificación dentro del marco legal educativo.....	11
2.3.2. <i>Assassin's Creed Unity</i> como recurso didáctico.....	16
2.3.2.1. La problemática de separar ficción de realidad.....	16
2.3.2.2. Lectura política y empatía histórica en <i>Assassin's Creed Unity</i>.....	18
2.3.2.3. Perspectiva geográfica.....	19
2.3.2.4. El arte y la arquitectura; la relevancia de Notre Dame.....	20
2.3.2.5. Enseñando Historia en el aula con <i>Assassin's Creed</i>.....	22
3. Conclusiones.....	23
4. Bibliografía.....	25
5. Anexos.....	28

1. Introducción:

La industria del videojuego ha supuesto una revolución económica y social en los últimos años, siendo actualmente una de las más importantes del mundo (Orús, 2023). Los videojuegos han supuesto objeto de debate y análisis en infinidad de ocasiones, ya sea para desprestigiarlos o, todo lo contrario, ensalzarlos.

La idea más primitiva que se podía tener de los videojuegos era que suponían un perjuicio más que un beneficio para el jugador, aludiendo a argumentos como el de crear dependencias, resultados semejantes al de la drogadicción o cuestiones semejantes; argumentos que en la actualidad siguen sucediendo (García-Oliva, Piqueras y Marzo, 2017). Sin embargo, con el paso de los años, los estudios en referencia a este tema fueron evolucionando hasta argumentos que afirman los beneficios de los videojuegos en lo referente a la concentración o coordinación. Pronto se comenzó a investigar sobre los posibles beneficios que el videojuego traería al ámbito educativo y cómo incluso podrían ser un recurso o sustituto de herramientas tan clásicas como el libro de texto (Malkin-Page, 2016). A pesar de que no todos, muchos resultados han ido dando la razón a este tipo de cuestiones y argumentos (Núñez, Sanz y Ravina, 2020), por lo que el mundo del videojuego ha empezado a ser observado ya no solo como un elemento de ocio, sino como un recurso educativo más.

Con respecto a las Ciencias Sociales concretamente contamos con multitud de ejemplos que pueden ayudar a enseñar al alumnado diferentes saberes y competencias. Dentro de la Historia, los videojuegos forman parte de un sector importante de la industria, corriendo el riesgo en muchas ocasiones de que los contenidos ficticios se confundan con los históricos y dando lugar a un aprendizaje erróneo. Este tipo de cuestiones serán tratadas en el presente trabajo a través de un videojuego en concreto, *Assassin's Creed Unity*, desarrollado por la compañía francesa Ubisoft. Con esta obra, veremos cómo es posible enseñar contenidos de tres disciplinas diferentes de las Ciencias Sociales: Historia, Historia del Arte y Geografía, siendo posible aprender de las tres a la vez con una inmersión que un libro de texto no podría llegar a producir (Malkin-Page, 2016).

Personalmente hemos decidido investigar sobre este videojuego y esta saga por su relevancia dentro de la Historia. Son entregas enfocadas en diferentes épocas históricas, y desde 2007, han ido aumentando su número de seguidores, y relacionado a ello, de gente atraída por la Historia. Yo mismo he crecido con esta saga de videojuegos y fueron uno de los alicientes más claros para querer dedicarme a la Historia y enseñarla; del mismo modo muchas otras personas de nuestra generación, así como de las siguientes se están educando y creciendo con obras como estas de referente y atrayéndolas a las Ciencias Sociales, ya que enseñan la Historia, el Arte o el mundo físico y político de una manera que en la escuela no estábamos acostumbrados a visualizar. Los videojuegos permiten una inmersión en estos aspectos que de otra manera es difícil conseguir, mezclando lo visual con la música, tramas y entornos atractivos para los jugadores (Malkin-Page, 2016), que posteriormente se sienten atraídos por descubrir en mayor medida sobre estos aspectos, e incluso llegar a dedicarse profesionalmente a ello.

De la misma manera que estos videojuegos tienen ese efecto motivador entre los adolescentes, y cualquier otro grupo de edad, en sus tiempos de ocio, es una opción integrarlos dentro de las aulas, o como recurso para mejorar la experiencia educativa hacia una perspectiva más innovadora a la vez que atractiva para los estudiantes, creando nuevas oportunidades de aprendizaje que hasta ahora no se estaban aprovechando.

2. Estado de la cuestión:

2.1. El videojuego a debate como recurso educativo

Los videojuegos han supuesto centro de análisis e investigación desde casi su práctica creación, barajando las posibilidades que estos permitían, tanto positivas como negativas. Ya en la primera década del 2000 encontramos obras completas acerca de las ventajas que tienen los videojuegos en el mundo educativo (Gee, 2004), creando una brecha sobre los argumentos en contra que se daban del uso de los mismos, predominantemente negativos (García-Oliva, Piqueras y Marzo, 2017). Supone una nueva época de considerar la industria como una posible herramienta educativa y no solo de entretenimiento, buscando las ventajas que podrían traer estos juegos en el alumnado, o entre la población en general, llegando a concebirlos como una metodología de aprendizaje más, denominándose *Serious Games* (Mike Zyda, 2005).

2.1.1. Problemáticas en torno a los videojuegos

A pesar de que los videojuegos puedan suponer una herramienta efectiva en el entorno educativo, siguen existiendo consideraciones negativas sobre este tipo de obras, y por tanto, pueden suponer un perjuicio para el alumnado (García-Oliva, Piqueras y Marzo, 2017).

Por un lado, nos encontramos ante un argumento que ha sido empleado principalmente por medios de comunicación, pero está respaldado por ciertas investigaciones científicas: los videojuegos normalizan la violencia. Se ha estudiado en numerosas ocasiones de qué manera los juegos con violencia o directamente violentos afectan en el cerebro de las personas más jóvenes, y por tanto, en sus futuros comportamientos. Martín Jiménez Toribio estableció unas bases ante esta problemática, analizando diversos videojuegos violentos y tratando de establecer una conclusión al debate sobre si generan o no violencia entre los niños/adolescentes (Toribio, 2019). A lo largo del trabajo establece una comparativa entre los videojuegos en los que existe una violencia considerable, pero no existe un factor competitivo, contra los que sí lo tienen, o existen moderadores externos al propio videojuego que puedan influir.

La conclusión a la que se llega se deja abierta, ya que no existe una respuesta clara, pero sí afirma que es muy posible la influencia del factor competitivo: esto vendría a indicar que las tendencias violentas entre los jugadores crecen en mayor medida cuando se trata de un juego en el que hay que competir contra otras personas, y no influye tanto la violencia en sí misma que haya dentro del mismo (Toribio, 2019). Uno de los ejemplos que más debate en torno a este tema han generado es *Fornite* (2017), juego gratuito que se hizo famoso y consiste en la eliminación del resto de jugadores con un único ganador. Se popularizó especialmente entre niños y adolescentes, creando esta problemática sobre la violencia y la competitividad. Actualmente, este videojuego se ha ido enfocando también a entornos didácticos, sobre todo para la actividad física en metodologías de gamificación (Arufe-Giráldez, 2019).

Otra de las cuestiones principales en torno a los problemas que pueden generarse a raíz del empleo de videojuegos es su coste y uso. En la década de los 80/90 o inicios de los 2000, el promedio de jugadores era joven y masculino, habiendo un porcentaje femenino inferior. Esos porcentajes se han ido actualizando hasta encontrarnos con unas cifras casi intermedias, siendo todavía el sector masculino el principal consumidor (Núñez, Sanz y Ravina, 2020). Sin embargo, sigue existiendo población que no dedica su tiempo de ocio a los videojuegos, y por tanto en el aula se podrían ver desniveles entre los jugadores habituales y los desconocedores del videojuego. A esto, se suma que no todo el mundo dispone de los medios económicos suficientes para adquirir una consola u ordenador apto con sus respectivos videojuegos (Jiménez Palacios y Cuenca López. 2015). Por tanto, cabe la posibilidad de que dentro del aula y a la hora de implementar los videojuegos como recurso educativo se cree una diferenciación dentro del alumnado debido a estos motivos.

A esta problemática trataron de ponerle solución Núñez, Sanz y Ravina creando una investigación entre el alumnado de diferentes centros de Madrid y Cádiz para saber si realmente existe una brecha entre ellos cuando se trata de jugadores y no jugadores. Los resultados optan hacia un optimismo generalizado hacia la industria del videojuego, siendo un porcentaje alto de alumnado que apoya la idea del videojuego como recurso didáctico y no ve una problemática en torno a este tema. Sin embargo, no es el 100% de las opiniones, existiendo todavía un pensamiento más conservador y defensor de la clase más tradicional (Núñez, Sanz y Ravina, 2020).

Otro de los problemas habituales entre jugadores, y en este caso más concretamente en los adolescentes, es el de la estabilidad emocional o tendencias a la adicción. El mal uso de los videojuegos puede producir en ciertas personas problemas como la ansiedad o incluso depresión, y este efecto suele venir vinculado a una previa adicción. Se ha establecido una diferenciación de resultados entre videojuegos *offline* (juegos de un solo jugador) con los *online* (habitualmente competitivos o interactuando con más personas): estos últimos son más propensos a generar problemas emocionales o de dependencia entre los adolescentes, afectando al resto de sus vidas, y convirtiendo al juego en algo dañino cuando podría ser beneficioso en diversos aspectos (Gonzálvez, Espada y Tejeiro, 2017).

Además de estas cuestiones, posteriormente analizaremos algunos de los problemas que surgen a la hora de tratar videojuegos de Historia (concretamente en *Assassin's Creed*) como elemento didáctico, sobre todo por el componente ficticio que existe.

2.1.2. Beneficios de los videojuegos

Una vez expuestos algunos de los principales problemas que se encuentran a la hora de trabajar con videojuegos, analizaremos diversos beneficios que pueden aportar, tanto en la vida cotidiana como en el ámbito educativo.

Uno de los aspectos que resultan más beneficiosos está relacionado con la salud, ya sea física como mental. Ciertos videojuegos sirven para mucha gente un modo de actividad deportiva, ya que es posible que los medios tradicionales no les sirven o atraen

de la misma manera. Estos videojuegos se hicieron más relevantes en la cuarentena de 2020, en la que en España no se pudo salir de los domicilios durante meses, y obras como *Just Dance*¹ sirvieron para realizar ejercicio dentro de las casas (Corvos, Bizzozero, Pintos, Fernández y Brazo, 2020). En el ambiente escolar este sistema de videojuegos basados en el ejercicio se han podido implantar para observar su funcionamiento y resultado, concretamente en la asignatura de Educación Física, con juegos como el mencionado *Just Dance*, o proyectos de gamificación basados en otros videojuegos como se comentó en el apartado anterior al respecto de *Fornite* (Arufe-Giráldez, 2019). Con la introducción de los videojuegos en las actividades físicas se logra un hábito saludable dentro de la población añadido al ocio y la diversión, herramienta que puede ser beneficiosa en el entorno educativo, mejorando el rendimiento y motivación del alumnado (Corvos, Bizzozero, Pintos, Fernández y Brazo, 2020).

Relacionado con la salud, los videojuegos pueden suponer una ayuda en diversos problemas o enfermedades mentales; el uso adecuado de ciertos videojuegos supone una mejora en casos como la ansiedad, no siendo el remedio, pero sí una herramienta de apoyo, así como personas con depresión pueden verse beneficiadas al jugar videojuegos disminuyendo los síntomas, ya que encuentran un medio de distracción y diversión que ayuda a mantenerse concentrado en el juego (Corvos, Bizzozero, Pintos, Fernández y Brazo, 2020). En cuanto a cuestiones como la motivación, se ha analizado en gran medida los resultados que pueden aportar los juegos, siendo bastantes positivos a nivel general. Parece indicarse que los videojuegos tienen una aportación de motivación dentro del alumnado, debido a que se trata de un medio digital cercano a ellos, inmersivo y diferente a lo que están acostumbrados a ver en el aula. Sin embargo, no parece indicar un modo de captar interés por la materia en sí misma, sino en lo que les puede aportar el videojuego en ese momento puntual (Mojena y Salcines, 2021).

Otras cuestiones como la coordinación o la ubicación espacial parecen ser también positivas para los jugadores. Jugar videojuegos permite mejorar la coordinación en cuanto al uso correcto de botones y teclas en el momento oportuno, realizando diversas acciones a la vez de manera coherente; y del mismo modo sucede con la ubicación espacial, ya que dentro de los juegos en muchas ocasiones es necesaria cierta percepción del espacio que hace desarrollar esa habilidad al jugador. Ya sea a través de mapas o planos, o simplemente con la orientación del jugador debe moverse por los entornos sin perderse y sabiéndose orientar de la mejor manera que pueda (Jiménez Palacios y Cuenca López, 2015).

2.1.3. Los videojuegos en la Didáctica de la Historia

Dentro de las Ciencias Sociales, y más concretamente en Historia, existen ya diversos proyectos relacionados con el uso de los videojuegos en las aulas de secundaria con diferentes metodologías y enfocado en los temarios que se imparten en cada curso (Mojena y Salcines, 2021). Los videojuegos históricos pueden ser muy efectivos en

¹ Videojuego creado por Ubisoft Entertainment de desarrollo anual centrado en el baile y recreación de canciones contemporáneas (Ubisoft, 2023).

ciertos aspectos, como la inmersión del jugador, la mejor comprensión de los acontecimientos, o establecer una mayor relación de causalidad y consecuencia, y empatía histórica (Cano Jiménez y Téllez Alarcia, 2014). Sin embargo, como veremos posteriormente, el profesor tiene por delante una labor importante para con su alumnado en relación al uso de videojuegos históricos: la buena separación de ficción con realidad, y establecer un buen criterio en cuanto a la fiabilidad del juego que se está usando.

Videojuegos clásicos como *Age of Empires* o *Imperium* han servido en diversas ocasiones en las aulas de secundaria a modo de recurso didáctico para enseñar Historia. Al tratarse de juegos estratégicos sobre la evolución de diferentes culturas por el paso de los siglos, es un método para desarrollar aprendizajes basados en problemas, potenciar la empatía histórica, o permitir al alumnado descubrir la importancia de la geografía en la pervivencia de las culturas, especialmente en las más primitivas (Mugueta, Manzano, Alonso y Labiano, 2015). Llevar la experiencia completa de los videojuegos a las aulas de Historia resulta complicado por el despliegue económico y tecnológico que supone, a pesar de que cada año existen mayores posibilidades para llevarlo a cabo. Una de ellas es mostrar el videojuego a través de Internet, a través de los vídeos o del cine, creando una experiencia más accesible, aunque con la desventaja de perder el factor más inmersivo que consigue el jugador (Irigaray y del Rosario Luna, 2017).

Otra de las sagas que más proyectos dentro de la Didáctica de la Historia se están creando es con *Assassin's Creed*, originando clases de *flipped classrooms* o propuestas para llevar al aula como docentes de una manera accesible y fiable (Vincent y Platas, 2018), tal y como posteriormente comentaremos, una vez hayamos analizado la saga y el título de *Unity* en mayor profundidad.

2.2. Ubisoft y su saga *Assassin's Creed*

Previamente a introducirnos en *Assassin's Creed Unity*, y analizar sus aportes didácticos, es necesaria una contextualización sobre la empresa desarrolladora y sobre la saga en sí misma, para realizar un breve esquema del impacto que este título ha supuesto para la industria del videojuego, y para el aprendizaje de la Historia en cualquier edad.

Ubisoft Entertainment S.A. fue fundada en 1986 en Francia, y desde entonces ha sido desarrolladora y distribuidora de diferentes franquicias de videojuegos que han llegado a hacerse mundialmente famosas, e incluso ser un referente dentro de la industria. Tienen sedes por todo el mundo (Francia, España, Estados Unidos, Brasil, Japón, etc.) y su actual presidente y director ejecutivo es Yves Guillemot, uno de sus fundadores. Entre los títulos más destacados de la compañía anotaré unos pocos: *Rayman*, *Just Dance*, *Anno*, *Watch Dogs*, *Far Cry* o *Prince of Persia*, entre otros muchos incluyendo el mismo *Assassins Creed*. Algunos de estos títulos tienen un componente histórico también, como es la saga *Anno*, siendo un juego de estrategia a lo largo de los siglos, *Inmortals: Fenix Rising*, sobre la mitología griega, o el aún por

estrenar *Skull and Bones*, videojuego naval sobre la época dorada de la piratería (Ubisoft, 2023).

La saga *Assassin's Creed* nace de un proyecto reconducido que originalmente iba a formar parte de una nueva entrega del buque insignia del momento, *Prince of Persia*, pero la obra acabó derivando en algo tan diferente que desde Ubisoft prefirieron cambiar la base y crear lo que sería una de las mayores revoluciones dentro de la industria del videojuego a la hora de crear mundos abiertos. A raíz de esto salió en 2007 este *Assassin's Creed*², una historia que enfrentaba a una organización secreta llamada Assassins (*hassassins*) contra los Templarios, ambientada en las cruzadas templarias por Acre, y donde un amplio mundo detalladamente recreado permitía a los jugadores vivir una experiencia muy real del contexto histórico del momento. Personajes históricos, mapas de ciudad recreados como en la realidad, investigaciones sobre lengua, ropajes, arquitectura, música... *Assassin's Creed* suponía un viaje en el tiempo. La trama además versaba detrás de esa premisa: un hombre de nuestra actualidad (Desmond Miles) se mete en una máquina que permite revivir en primera persona las vidas de tus antepasados (Animuspedia, 2016).

De las primeras cruzadas, Ubisoft apostó en una siguiente entrega que acabaría convirtiéndose en trilogía con un nuevo personaje y época histórica: Ezio Auditore en el Renacimiento italiano. Estas entregas permitían viajar con total libertad por la Florencia, Toscana, Venecia y Roma renacentistas con un nivel de precisión aún mayor que en la entrega previa, al igual que añadía acontecimientos históricos de renombre con sus personajes (Leonardo da Vinci, Lorenzo de Médicis, Alejandro VI, Maquiavelo...) (Cano Jiménez y Téllez Alarcia, 2014). Un éxito en ventas de estos juegos hará que la empresa cree numerosas entregas más en diferentes periodos históricos: Guerra de Independencia norteamericana, Antigua Grecia y Egipto, Londres de Revolución Industrial, los saqueos vikingos... y la Revolución Francesa, llegando hasta la actualidad con un proyecto pensado en estrenarse el mes de octubre de este mismo año, *Assassin's Creed Mirage*, donde la franquicia nos transportará al Bagdad del siglo IX (Ubisoft, 2023).

2.2.1. Fiabilidad histórica y geográfica

Una cuestión bastante recurrente que surge al tratar sobre obras históricas ya sea cine, literatura o videojuegos como este caso, es si realmente los acontecimientos históricos tratados son fiables (Malkin-Page, 2016). Aquí se suma un doble añadido: ¿son fiables los acontecimientos históricos, los mapas y las diferentes representaciones artísticas que salen? En este caso podemos afirmar que el trabajo detrás de cada obra de la compañía francesa busca una representación fidedigna (Durand, 2014). Dentro de cada proyecto se encuentran trabajando diversos geógrafos, historiadores e historiadores del arte; al frente de esta división se encuentra desde 2010 Maxime Durand (Borrajo y Lemne, 2014).

² Anexo 1,

Maxime Durand estudió en la Universidad de Montreal, Canadá, el grado de Historia, y es especialista en el siglo XVIII norteamericano. Gracias a la conexión de su hermano como programador de entornos en la empresa, le facilitó la entrada como historiador principal de los juegos y responsable de la recreación histórica en todos los aspectos (Saga, 2021). Él mismo en más de una entrevista comenta la importancia de recrear los acontecimientos reales, pero sin olvidar que su argumento principal se basa en la ficción, dejando muy claro para el jugador qué apartados son Historia y qué es invención. “Los acontecimientos se desarrollarán tal y como sucedieron en la realidad, aunque desde un punto de vista diferente, claro.” (Durand, 2014). Esta búsqueda de mezclar ficción con Historia es comparable en cierta medida con las novelas y el cine: ejemplos conocidos como *Los Pilares de la Tierra*, del autor Ken Follet, realizan una labor semejante al narrar un argumento completamente ficticio dentro de un entorno real de la Inglaterra medieval, ayudado de varios historiadores que le enseñaron a recrear la arquitectura, los ropajes, los pasatiempos e incluso modos de pensar de la población. Todo para crear una narrativa histórica a la vez que ficticia (Jiménez Alcazar y Rodríguez, 2018).

Del mismo modo, volviendo a *Assassin's Creed Unity*, se le aporta gran relevancia a la exactitud geográfica, creando mapas bastante fidedignos a los reales de la época. “Hemos querido representar la ciudad lo más fiel posible. Ya os he hablado de los tropecientos hechos históricos y puntos importantes de aquel momento, pero también hemos sido fieles con el plano de la ciudad” (Durand, 2014). Posteriormente analizaremos en mayor profundidad el último proyecto de Durand dentro de la franquicia: *Assassin's Creed Discovery Tour*, una experiencia centrada fundamentalmente en el aprendizaje, y que está pensada principalmente para enseñar a alumnos de diferentes edades sobre Historia, Arte y Geografía.

2.3. *Assassin's Creed Unity*

*Assassin's Creed Unity*³ fue lanzado el 11 de noviembre de 2014, el primer videojuego de la franquicia que daba el salto a las consolas de nueva generación del momento: PlayStation 4 y Xbox One, junto a PC y otras plataformas menos conocidas como Google Stadia o Amazon Luna (Wikipedia, 2023) . El lanzamiento de este juego fue envuelto en diferentes controversias debido a su estado: numerosos errores de jugabilidad hicieron del juego noticia internacional, dejando en el olvido los motivos que realmente deberían haber sido importantes: su recreación histórica, la fidelidad de la representación de París y el detalle de la arquitectura de cada edificio.

La época en la que está ambientada la obra es la Revolución Francesa (1789-1799), uno de los momentos más importantes de la Historia Contemporánea: el protagonista, Arno Dorian, forma parte de la alta burguesía francesa y desde niño se verá rodeado de las más altas comodidades, educación y entornos. Tras la muerte de su padre, es adoptado por otra familia adinerada que le hará mudarse a París. De un modo u otro, Arno estará presente en diferentes momentos clave de la Revolución, desde la

³ Anexo 2

convocatoria de Estados Generales en el Palacio de Versalles, la toma de la Bastilla (donde estará encarcelado en ese momento por sucesos de la trama), el asesinato del rey Luis XVI en la guillotina y otros momentos históricos (Borrajo y Lemne, 2014).

En todo este contexto se sucede la trama ficticia del protagonista: estando en la cárcel conoce a un extraño hombre que le enseña a luchar y le introduce en la hermandad de los Assassins, por lo que una vez por París se unirá a ellos y luchará a su lado (representando el lado afín al pueblo francés, ya que busca su liberación), contra los Templarios, la organización secreta que trabaja en las sombras al lado de la monarquía y quiere el control del pueblo. La trama que lleve todo este argumento adelante será la relación que el protagonista mantiene con Elise de la Serre; ambos están enamorados pero ella pertenece al bando de los Templarios, teniendo enfrentarse a un dilema moral sobre qué es prioritario (Poudereux, 2021). Como se puede observar ficción y realidad cohabitan de manera simultánea y esta particularidad puede llegar a ocasionar un problema para el alumnado, que no conoce la diferencia; ahí es donde entra la labor del docente por mostrarles el camino e incluso una labor por parte del estudiantado de aprender a diferenciar por sí solos a través de la investigación (Téllez e Iturriaga, 2015)

A lo largo del juego recorreremos París con lugares emblemáticos como el Palacio de Versalles, las catacumbas de París, Notre Dame... y aparecerán diferentes personajes históricos: un joven Napoleón Bonaparte, Robespierre, Luis XVI, el Marqués de Sade, etc., que otorgan al juego profundidad y recreación fidedigna del momento (Poudereux, 2021).

2.3.1. Justificación dentro del marco legal educativo

Una vez contextualizado históricamente el videojuego, es de vital importancia enmarcarlo en la legislación educativa (Ley Orgánica 3/2020). El propósito de este trabajo no es valorar los posibles usos en el aula del videojuego, sino sus valores educativos, el fin en sí mismo de aprender y de considerar esta obra como un recurso dentro y fuera del aula: ¿qué puede aprender el estudiantado al jugar o ver este videojuego, ya sea en el instituto o en su casa? Sin embargo, debemos encuadrar esta obra dentro de las posibles asignaturas desde las que se puede impartir y aprender, y desde una perspectiva más general, justificarlo en la legislación. El uso de videojuegos como medio de aprendizaje puede resultar completamente significativo y productivo para enseñar diversos aspectos de la materia. Este *Assassins's Creed Unity* concretamente será esencial en los aprendizajes de las Ciencias Sociales (Saga,2021), pero es que además es rápidamente visible su necesidad dentro del marco curricular. En los diferentes principios metodológicos que LOMLOE recoge de forma general, aparece la necesidad de hacer aprender al alumnado de manera creativa, divertida e interesante; buscar medios para que se interesen ellos mismos por la materia más que hacerla una imposición, tal y como aparece en el punto d) del artículo 12, en la que se exige la búsqueda de la motivación intrínseca del estudiantado vinculándola con el deseo de aprender. Expresiones como “placer por aprender” o reafirmar la necesidad de usar

acciones motivadoras o la teoría del juego aparecen en este punto (Orden ECD/489/2016, p. 11), siendo evidente el uso del videojuego como una herramienta beneficiosa en este aspecto.

Continuando con esta justificación dentro del currículo aragonés, nos encontramos con el siguiente punto de los principios metodológicos que se buscan, y con el videojuego se pueden lograr:

El fomento de la creatividad y del pensamiento crítico a través de tareas y actividades abiertas que supongan un reto para los alumnos en todas las materias. Los alumnos deben comprender que el conocimiento está inacabado y que es posible explorar otras posibilidades y realizar un análisis personal y crítico, lo que supone perderle miedo a cometer errores en la búsqueda y reflexionar sobre el valor de sus propuestas. (Orden ECD/489/2016, p.11-12).

Usar *Unity* como herramienta puede servir al alumnado tanto en el fomento de la creatividad, como en el desarrollo de actividades complejas y abiertas que le exijan un reto y pensamiento crítico. Del videojuego no se tiene por qué extraer únicamente la visualización y explicación de contenidos, sino que hay una gran cantidad de oportunidades para desarrollar debates, ejercicios de investigación a raíz de algún elemento del juego... o actividades semejantes (Saga, 2021).

Además de estos dos puntos metodológicos enfocados en la comprensión y creatividad del alumnado gracias a *Unity*, es obvia la aportación digital y en el desarrollo del mundo tecnológico que supone emplear este videojuego en el temario de Historia, haciendo referencia al punto k):

La implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) como medio para que los alumnos exploren sus posibilidades para aprender, comunicarse y realizar sus propias aportaciones y creaciones utilizando diversos lenguajes, además de ser un importante recurso didáctico. (Orden ECD/489/2016, p.12).

Nos encontramos, por tanto, ante algunos de los puntos de la legislación en los que se buscan metodologías y modos de aprendizaje los cuales puede tener a *Assassin's Creed Unity* como herramienta perfecta, enfocado como es lógico en las asignaturas pertinentes que a continuación veremos. Como vemos, dentro de la LOMLOE hay espacio, y se fomenta, el uso de recursos y métodos creativos que no se anclen a las tradicionales clases magistrales. Con *Assassin 's Creed Unity*, el alumnado experimentará un modo de aprender poco explorado todavía, que la ley permite y defiende, ya que busca el interés del estudiantado, el desarrollo del pensamiento crítico y la realización de actividades creativas que fomenten su trabajo. Como se verá posteriormente, el uso de este videojuego, y el de cualquiera que sea apropiado, tiene cabida dentro de la legislación educativa, ya que abre la puerta a multitud de oportunidades: acercamiento a la realidad digital del alumnado, un medio de aprendizaje

innovador y la oportunidad de desarrollar actividades a raíz de ellos, con debates, trabajos de descubrimiento o cooperativos...

Actualmente en Aragón nos encontramos en un proceso de transición entre dos órdenes curriculares: LOMCE y LOMLOE. La primera permanece aplicada en los cursos pares de ESO y Bachillerato, mientras que la segunda está vigente en los cursos impares. Como la transición completa estará ya aplicada en el próximo curso escolar, he considerado esencial argumentar el valor de aprendizaje de este videojuego dentro del currículo LOMLOE, por lo que se verá reflejado en los cursos que esta orden así lo contempla (Ley Orgánica 3/2020). A continuación, se plasman en las siguientes tablas las competencias y saberes que con este videojuego los alumnos/as conseguirán si se usa como recurso de aprendizaje en los diferentes cursos y materias en los que sería adecuada su implementación, sirviendo de este modo una justificación última de las posibilidades que esta obra permite en el campo de la educación dentro de las Ciencias Sociales según el currículo actual:

Geografía e Historia en 3º ESO: en este curso se imparte Historia Contemporánea, por lo que el videojuego se enmarca a la perfección en los primeros temas del curso, al igual que se pueden ir trabajando conceptos de geografía como veremos posteriormente.

Tabla 1

Competencias específicas de G.H. 3º ESO

CE.GH.3.	Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.
CE.GH.4.	Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de equilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible.
CE.GH.7.	Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

(Real Decreto 217/2022, “Elaboración propia”).

Tabla 2*Saberes básicos de G.H. 3º ESO*

Tiempo histórico:	Construcción e interpretación de líneas de tiempo a través de la linealidad, cronología, simultaneidad y duración.
La transformación política de los seres humanos:	De la servidumbre a la ciudadanía entre Antiguo Régimen y Liberalismo. Transiciones, revoluciones y resistencias: permanencias y cambios en la época contemporánea a nivel europeo. La conquista de los derechos individuales y colectivos en la época contemporánea. Origen, evolución y adaptación de los sistemas liberales en España y en el mundo a través de las fuentes.

(Real Decreto 217/2022, "Elaboración propia").

Historia del mundo contemporáneo en 1º Bachillerato: del mismo modo que sucede con 3º ESO, esta materia se enfoca en la Historia contemporánea, pero en este caso de una manera más específica y compleja.

Tabla 3*Competencias específicas de H.M.C. 1º Bach*

CE.HMC.3.	Identificar la desigualdad como uno de los principales problemas de las sociedades contemporáneas, reconociendo las experiencias históricas de determinados colectivos, empleando el análisis multicausal y valorando el papel transformador del sujeto en la historia, para comprender cómo se han formado las actuales sociedades complejas, apreciar la riqueza de la diversidad social, valorar los logros alcanzados y asumir los retos que plantea la consecución de comunidades más justas y cohesionadas.
CE.HMC.4.	Comprender la importancia de las identidades colectivas en la configuración social, política y cultural del mundo contemporáneo, utilizando el pensamiento histórico, sus conceptos y métodos, para analizar críticamente cómo se han ido construyendo y conformando a través del tiempo, elaborar argumentos propios con los que contribuir a un diálogo constructivo, respetar los sentimientos de pertenencia y valorar la riqueza patrimonial y el legado histórico y cultural que han producido.
CE.HMC.8.	Describir y analizar los cambios y permanencias que se han producido en la sociedad contemporánea, los comportamientos demográficos, los modos de vida y el ciclo vital, prestando especial interés a la situación de la mujer, a los roles de género y edad, a los mecanismos de control, dominio y sumisión y a la lucha por la dignidad y contra la discriminación, realizando proyectos de investigación y aplicando el pensamiento histórico para reconocer el valor e importancia de los personajes anónimos de la historia.

(Real Decreto 243/2022, "Elaboración propia").

Tabla 4*Saberes básicos de H.M.C. 1º Bach.*

La lucha por la libertad:	Cambio y revolución en la época contemporánea: de las revoluciones burguesas a las revoluciones socialistas. El uso de la violencia y de la protesta social en los siglos XIX y XX. Revolución y reacción.
Niveles, condiciones y modos de vida en las sociedades contemporáneas:	Grupos, clases sociales y desigualdad social. Clases medias y estado del bienestar en las sociedades avanzadas.
Movimientos sociales	En favor de la igualdad de derechos, del reconocimiento de las minorías y contra la discriminación.

(Real Decreto 243/2022, "Elaboración propia").

Historia del Arte en 2º Bachillerato: *Assassins Creed Unity* cuenta con una variedad de obras arquitectónicas muy amplia, lo que permite a la asignatura detenerse en algunas de ellas para analizarlas e incluso recorrerlas. El caso más famoso es el de la catedral de Notre Dame, el cual tendrá un espacio propio dentro de este trabajo.

Tabla 5*Competencias específicas de H.A. 2º Bach.*

CE.HA.2.	Reconocer los diversos lenguajes artísticos como una forma de comunicación y expresión de ideas, deseos y emociones, utilizando con corrección la terminología y el vocabulario específico de la materia, para expresar con coherencia y fluidez sus propios juicios y sentimientos y mostrar respeto y empatía por los juicios y expresiones de los demás.
CE.HA.3.	Distinguir las distintas funciones del arte a lo largo de la historia, analizando la dimensión religiosa, ideológica, política, social, económica, expresiva y propiamente estética de la obra de arte, de su producción y su percepción, para promover una apreciación global y un juicio crítico e informado de los mismos.
CE.HA.5.	Identificar y contextualizar espacial y temporalmente a las más relevantes manifestaciones y personalidades artísticas, analizando su entorno social, político y cultural, y sus aspectos biográficos, para valorar las obras y a sus artistas como expresión de su época y ámbito social, apreciar su creatividad y promover el conocimiento de diversas formas de expresión estética.
CE.HA.6.	Conocer y valorar el patrimonio artístico en el ámbito local, nacional y mundial, analizando ejemplos concretos de su aprovechamiento y sus funciones, para contribuir a su conservación, su uso comprometido a favor de la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, su promoción como

	elemento conformador de la identidad individual y colectiva, y como dinamizador de la cultura y la economía.
--	--

(Real Decreto 243/2022, "Elaboración propia").

Tabla 6

Saberes básicos de H.A. 2º Bach.

Terminología y vocabulario	específico del arte en la arquitectura y las artes plásticas.
El arte y su función didáctica y religiosa	en las sociedades teocéntricas aplicado al arte medieval.
Arquitectura y espacio:	la creación de espacios arquitectónicos en la medida que permite diferenciar espacios, influencias culturales y artísticas
Arte e intervención en el territorio:	el urbanismo como arte y reflejo de una época y una cultura.

(Real Decreto 243/2022, "Elaboración propia").

Como bien se puede observar, el videojuego contempla muchas oportunidades dentro de este marco legal, en el que el profesor cuenta con la libertad de mostrar los elementos que mejor le parezcan oportunos: enseñar directamente a través del videojuego, usarlo de pretexto para enseñar el temario, hacer actividades o cuestiones externas a raíz de lo mostrado en el videojuego... Las posibilidades son numerosas y ofrece un recurso tanto dentro de las sesiones como fuera. *Unity* permite explorar los acontecimientos de la Revolución que hizo la transición del Antiguo Régimen al Liberalismo, permite aprender sobre el urbanismo de París y los espacios arquitectónicos de la ciudad, ayuda a diferenciar los diferentes grupos sociales existentes en el momento y cómo ese contexto es clave para el cambio de los mismos... Un juego justificado en la legislación que nos permite enseñar y al alumnado aprender de manera segura y eficiente.

2.3.2. *Assassin's Creed Unity* como recurso didáctico

2.3.2.1. La problemática de separar ficción de realidad

Una de las cuestiones más debatidas dentro de la implementación de la saga *Assassin's Creed* como recurso didáctico de las Ciencias Sociales recae sobre la dualidad existente entre la ficción de su trama con la fidelidad geográfica, artística e histórica que busca promulgar y, en muchas cuestiones, consigue. Diversos autores como Cano Jiménez y Alarcia (2015) tratan sobre esto, y analizan la dificultad que

puede residir en diferenciar ficción de realidad. La trama principal de la saga convierte a los Templarios en una organización maligna y secreta que perdura hasta la actualidad y cuya finalidad es controlar el mundo, mientras los Assassins son sus rivales buscadores de la libertad (Animuspedia, 2016). A pesar de que ambos bandos están basados en organizaciones reales en la Historia, es obvio que no del modo que la saga lo narra. Del mismo modo, el argumento del videojuego está centrado en esta trama, dejando los acontecimientos históricos como un eje fundamental sobre el que vertebra todo, mezclando ficción y realidad en algunos puntos que pueden llegar a ser confusos o no determinados (Téllez Alarcia e Iturriaga Barco, 2015). Incluso dentro de los propios sucesos históricos nos encontramos con detalles poco profundizados o sin contextualizar, lo que para el jugador promedio o el estudiante inexperto puede pasar por alto. (Cano Jiménez y Alarcia, 2015).

Por poner ejemplos concretos dentro de la obra, nos encontramos ante unos Estados Generales en 1789 de los que el protagonista no es verdaderamente consciente de lo que sucede, por lo que el jugador tampoco tiene por qué comprenderlo. Cuestiones como la toma de la Bastilla sí que están mejor desarrolladas, ya que el protagonista la vive en primera persona, o la ejecución del rey Luis XVI, en la que está presente como espectador (Poudereux, 2019). Complementariamente a este debate, se encuentra la respuesta de historiadores que critican ciertos anacronismos dentro del juego. Uno de los más sonados recae en torno al uso del emblema tricolor⁴ desde 1789 (Lalu, 2021). Se argumenta que este símbolo no era utilizado desde los mismos inicios de la Revolución y mucho menos con esos colores y con esa notoriedad. Se ha estudiado que gran parte del imaginario popular y simbolismo ha sido establecido a partir de las revoluciones posteriores de los años 30 del siglo XIX, inspirándose en cuadros como *La libertad guiando al pueblo* de Delacroix, generando cierto anacronismo al jugador que puede dar lugar a confusiones o a unir ambos periodos como uno único (Lalu, 2021).

De autores como Alarcia o Barco (2014), que consideran varios aspectos negativos dentro de la experiencia de *Assassin's Creed Unity*, nos hallamos con otros defendiendo la inclusión de esta obra dentro de la propia historiografía de la Revolución Francesa, tal es el caso de Andrey Mintchev (2018). En ningún momento omite este apartado completamente ficticio de la obra, y analiza esa “novela histórica” que se crea en torno a los acontecimientos de la revolución, pero no incapacita, según él, que el videojuego recree ciertos sucesos acaecidos en esos años, incluyendo la representación de las calles, las aficiones de la época, los ropajes, los personajes históricos, etc. Todos estos componentes crean un conjunto historiográfico que puede llegar a superar ciertas fuentes historiográficas, al menos para representar cuestiones como la empatía histórica, mientras realiza una comparativa de diferentes pensadores como Tocqueville analizando su impacto dentro del videojuego (Mintchev, 2018).

Concluyendo con esta variedad de perspectivas, cabe mencionar la opinión de Téllez e Iturriaga (2015), los cuales, conscientes de esta dualidad entre ficción y realidad, la consideran como algo positivo dentro de la experiencia del juego y a la hora de emplearlo como elemento educativo (Téllez e Iturriaga, 2015); esta mezcla de ambos

⁴ Anexo 3

elementos puede suponer una motivación para los alumnos y alumnas para aprender a diferenciar contenidos, establecer sus propios conocimientos y aplicar barreras de lo que es Historia y lo que no.

2.3.2.2. Lectura política y empatía histórica en *Assassin's Creed Unity*

Assassin's Creed Unity, como hemos visto hasta el momento, recrea de un modo fidedigno la época de revolución que se vivió en París, con ciertas licencias personales que se toman los guionistas para reconducir su trama con los acontecimientos y personajes históricos (Borrajo y Lemne, 2014). Pero, ciertamente esta obra trata temas historiográficos que pueden pasar inadvertidos para un jugador o estudiante promedio. Se pueden analizar diferentes perspectivas que ya diversos autores han estudiado al respecto.

Uno de los debates que se produjeron en 2014 con el lanzamiento del videojuego al mercado recayó en la representación política que se hacía dentro del mismo (Lalu, 2021). Para contextualizar esto conviene abrir un prisma más general de la empresa: Ubisoft en los últimos años se ha considerado una compañía desarrolladora de videojuegos polémicos por los mensajes políticos que parecen defender dentro de sus propias obras. Dos de los ejemplos más claros al respecto residen en *Watch Dogs Legion* (2020), juego ambientado en un Londres contemporáneo, pero completamente digitalizado, en el que una empresa multimillonaria se ha adueñado de manera totalitaria de la ciudad y un grupo de hackers son los únicos que pueden hacerle frente; y por otro lado *Far Cry 6* (2021), ambientado en una isla de Centro América “ficticia” controlada por un Estado pseudo fascista y militarista que oprime al pueblo, por lo que encarna a una insurgente en lucha contra el Gobierno (Wikipedia, 2023). Como se puede observar, el mensaje político es evidente, y en la saga *Assassin's Creed* no es diferente, con la diferencia de encontrarnos ante recreaciones históricas, así que los mensajes políticos están enfocados en el contexto del momento (Lalu, 2021).

En el caso de *Assassin's Creed Unity*, la cuestión reside en dónde podemos hallar la representación política. El centro del debate se produjo en la lectura que se había relacionado en torno a los revolucionarios y la visión de la Monarquía Absoluta. Para diversos críticos e historiadores, la revisión que se hacía de la lucha revolucionaria culpabiliza en cierta medida al pueblo francés y los gobiernos revolucionarios y victimiza a la familia real (Lalu, 2021). Es obvia la violencia que el videojuego muestra, y en ningún momento trata de ocultarla: ciudadanos matándose entre ellos, grupos de gente armada persiguiendo y asesinando gendarmes o militares, intentando saquear edificios e iglesias... En todo momento París es una ciudad consumada por la violencia y la inseguridad (Borrajo y Lemne, 2014), mientras que lo que se llega a mostrar de la Monarquía de Luis XVI es nimio, prácticamente nulo, encontrando la escena más reveladora en el momento de su muerte por la guillotina⁵. En este aspecto y desde una visión superficial, sí que se podría plantear una victimización o ensombrecer lo que fue la Revolución Francesa, e incluso podríamos llegar a pensar que nuestros alumnos harán

⁵ Anexo 4

una lectura semejante a esta (Malkin-Page, 2016). Sin embargo, los propios desarrolladores argumentaron esta visión como un elemento fundamental de la obra: no deja de ser un videojuego que busca el entretenimiento por encima de todo, pero incluso con esta máxima, la Revolución supuso una vorágine de violencia repartida por toda la ciudad y con un *in crescendo* cada vez mayor. Las calles estaban llenas de barricadas, había múltiples asesinatos diarios, la gente vivía en situaciones de pobreza máxima en momentos en los que la ley había desaparecido (Borrajo y Lemne, 2014); era un clima de violencia constante que desde el estudio quisieron recrear fielmente, no para menospreciar lo que implicó la revolución, sino para mostrar una realidad que normalmente se entrona en una heroicidad casi legendaria y alejada de los sucesos históricos (Lalu, 2021).

Esta lectura y perspectiva es una oportunidad perfecta para enseñar al alumnado que está aprendiendo sobre este periodo, trabajando en gran medida la empatía histórica. El juego ayuda a desarrollar esto gracias a la recreación de la ciudad: las calles, los edificios, la diferenciación de barrios... todo ayuda a crear una inmersión dentro de la época. En cada barrio que visitemos encontraremos las diferencias de la población en sus ropajes, el estado de las calles, la seguridad que se respira en las mismas, etc. Se busca una comprensión de esa diferencia de clases y estatus, de nivel de vida y cómo la máxima violencia e inseguridad era dirigida hacia las personas con menores recursos (Aguado, 2019). En las tabernas se pueden escuchar diferentes canciones del momento, en su mayoría revolucionarias; la *Marsellesa* va a ser una de las más sonadas. Aparecerán lugares como los clubs de lectura para mujeres de la aristocracia o nobleza, las catacumbas de París como medio de contrabando, atajos y sistemas de movimiento alejados de la ciudad como tal, y diversos elementos de este estilo que generan una comprensión más profunda de la realidad social del momento (Mintchev, 2019), característica a la que un libro de texto, por ejemplo, no le puede hacer frente por su aspecto visual y digital (Malkin-Page, 2016).

2.3.2.3. Perspectiva geográfica

El buen uso de la Geografía en sus diferentes aspectos es clave para el correcto funcionamiento de cada entrega de la saga. En cada una el entorno va a ser completamente diferente, tanto por su ubicación y mapa, por la fauna, vegetación, clima o demografía incluso, adaptándola al lugar geográfico en el que se encuentra, por lo que habrá diferencias considerables al jugar *Origins* (ambientado en el Antiguo Egipto) que *Valhalla* (en la Inglaterra y Noruega medievales), diseñando todo para recrear el contexto lo mejor posible a la realidad (Téllez Alarcia e Iturriaga Barco, 2015). En el caso de *Assassin's Creed Unity* se pierden ciertos aspectos como la profundidad en vegetación y fauna, ya que se centra en la capital parisina, por lo que el centro de todo va a residir en el plano y mapa de la ciudad⁶: su recreación, estructura y reparto de las calles, distribución de los edificios, etc. Uno de los detalles más innovadores que se introdujeron en esta entrega de 2014 fue el nivel demográfico: desde el propio

⁶ Anexo 5

desarrollo quisieron recrear la magnitud de población que suponía París a finales del siglo XVIII, y la sensación de recorrer las calles completamente abarrotadas de mujeres y hombres⁷ (Borrajo y Lemne, 2014). Este aspecto dentro de la industria del videojuego suponía un avance ya que la dificultad de lograr esto era costosa, y a la hora de plantearlo en los temarios sirve para explicar la demografía de un lugar.

Los mapas suelen estar recreados fielmente a los planos originales de la época, obviamente diseñados de un modo apto para introducirlo dentro del videojuego. Para esta entrega ya hemos visto los comentarios de Durand al respecto y de esa búsqueda de fidelidad máxima que pudieran conseguir. Establecieron un mapa dividido claramente por los diferentes barrios de París, con una estructura igual al de las calles de la época y con un emplazamiento de los edificios más característicos lo más fidedigna posible, creando unas proporciones casi de escala 1:1 (Ruiz, 2019). Relacionado con esto, encontramos esta afirmación de Toro Sánchez y Muñoz Banadero (2012), al hablar de la saga *Assassin's Creed* y la importancia a la Geografía, los cuales comentan la fidelidad geográfica y de los elementos arquitectónicos de la ciudad, en especial el de las iglesias, anfiteatros o termas. También tiene cabida el elogio hacia las panorámicas y visiones aéreas dentro del videojuego, y aspectos puntuales como en ciertas misiones en las que el protagonista no se encuentra en la ciudad y se pueden apreciar de mejor forma formaciones vegetales o diversos rasgos topográficos. El uso de los planos de la ciudad también es mencionado en el trabajo geográfico que se realiza, siendo fundamental para los diferentes objetivos del juego (Toro Sánchez y Muñoz Banadero, 2012).

2.3.2.4. El arte y la arquitectura; la relevancia de Notre Dame.

Assassin's Creed Unity cuenta con una de las inversiones más importantes en la recreación del arte de la época, centrándose especialmente en la arquitectura de la ciudad. Los edificios están representados con el mismo tipo de tejados, estructuras e incluso decoración interna de las diferentes casas. Según el barrio en el que te encuentres, puedes ver las casas más lujosas o de clases bajas que había por París, acercando aún más a esa empatía histórica que comentábamos en los apartados previos, y en cuanto a la Historia del Arte, aprendiendo a diferenciar los diferentes estilos de pinturas, creaciones que había en las casas, palacios o iglesias (Ruiz, 2019). La representación de edificios emblemáticos siempre ha sido clave para la saga, pero en esta en concreto se trató de recrear lo más fielmente posible estos edificios, queriendo mostrar la riqueza y la búsqueda de lo llamativo de las clases altas (los dorados, los grandes jardines y pinturas inmensas...). Desde los edificios más sencillos a los palacios y catedrales, todo está pensado para ser fiel a la ciudad (Borrajo y Lemne, 2014). Uno de los ejemplos más claros de la recreación artística se encuentra en el Palacio de Versalles, el cual se puede recorrer (no en su totalidad) por interiores y jardines⁸ (Ruiz, 2019).

⁷ Anexo 4

⁸ Anexo 6

Sin embargo, considero necesario dedicar un espacio a la catedral de Notre Dame, ya que ha resultado ser de vital importancia no solo para la experiencia educativa. La representación de la catedral supuso el mayor proyecto para los desarrolladores dentro de todo el juego, ya que quisieron replicar cada mínimo detalle de ella, tanto dentro como fuera de ella. Tardaron más de dos años completos en solamente diseñar esta versión de Notre Dame, dando lugar a un resultado casi perfecto (Borrajo y Lemne, 2014). Dentro del juego, se puede recorrer por completo en interior y exterior (con el sistema de *parkour* característico de la saga), dando lugar a múltiples oportunidades de explicar su composición arquitectónica, el uso de vidrieras, la decoración interior y reparto de zonas, etc. De un modo completamente visual e interactivo⁹ (Rdsca, 2019). La cuestión de Notre Dame podría concluir en esta perfección a la hora de recrear la arquitectura de uno de los edificios más emblemáticos del mundo, pero desgraciadamente *Assassin's Creed Unity* se popularizó de nuevo en 2019 por la quema de la catedral a raíz de un accidente. Gran parte del edificio quedó destruido y ciertas zonas parecían incluso irre recuperables. Sin embargo, la perfección de diseño que se realizó en el videojuego de 2014 permitió la reconstrucción exacta de la catedral original. El uso del videojuego en sí mismo no era necesario, ya que Ubisoft contaba con una cantidad cuantiosa de diseños y documentación sobre Notre Dame en el momento que estaban recreándose (Ruiz, 2019). En una entrevista al equipo responsable de este proyecto, bajo el liderazgo de Caroline Miousse, dejó la siguiente afirmación tras los sucesos acaecidos en París ese año:

En el caso de Notre-Dame, fácilmente la estructura más grande del juego, significaba recrear una versión de la catedral que en realidad no existía en ese momento. El artista de nivel, Miousse, pasó literalmente años preocupándose por los detalles del edificio. Revisó las fotos para obtener la arquitectura perfecta, y trabajó con artistas de texturas para asegurarse de que cada ladrillo fuera como debía (Ruiz, 2019, parr. 4).

Volviendo al videojuego y su recreación de Notre Dame, es fácilmente analizable y sencilla de recorrer, ya sea jugando si los alumnos y alumnas poseen el videojuego en sus casas, como viéndolo desde clase o en casa a través de la multitud de imágenes y vídeos sobre el tema. Uno de los mejores ejemplos reside en la cuenta de YouTube rdsca, con un vídeo de media hora explorando la catedral en detalle desde cada ángulo posible, lo que permite una experiencia completa (Le Marec, 2019).

2.3.2.5. Enseñando Historia en el aula con *Assassin's Creed*

Existen en la actualidad proyectos reales y actividades que se implementan dentro de los centros educativos con el apoyo de *Assassin's Creed*, o siendo el centro de

⁹ Anexo 7

la propia actividad. Con *Assassin's Creed Discovery Tour*, la experiencia educativa centrada en el aprendizaje histórico, geográfico y artístico del Antiguo Egipto, Grecia y la Inglaterra medieval, se han empezado a crear proyectos o propuestas educativas ciertamente interesantes, como el caso de los profesores Naiara Vicent y Marin Platas, los cuales emplearon este sistema para implementarlo en una serie de *flipped classrooms* para observar el funcionamiento dentro del estudiantado, dando resultados positivos (Vicent y Platas, 2018). El historiador al cargo de *Assassin's Creed Discovery Tour*, Maxime Durand, a la hora de analizar el posible uso de estas experiencias en el aula realizó diversas declaraciones al respecto, no como una amenaza o sustituto de la labor del profesorado, sino como una herramienta adicional a su trabajo que puede ayudar en gran medida a acercar al alumnado a la materia, induciendo una mayor motivación. Extrae ejemplos que se pueden llevar a cabo dentro del propio aula, como que el estudiantado recorra con sus personajes los diferentes puntos importantes, como la Gran Biblioteca de Alejandría, en la cual le irían explicando datos históricos conforme es capaz de visualizarla y crearse una imagen real del entorno. Menciona varios ejemplos más y concluye con una metodología de debate como aprendizaje idóneo conclusivo después de emplear la experiencia de *Discovery Tour*, para que entre ellos argumenten, se expresen y descubran variedad de opiniones y críticas (de Miguel, 2018).

3. Conclusiones:

La industria del videojuego comenzó de manera tímida en los mercados internacionales y haciéndose un nombre con el paso de los años. En la actualidad, es una de las industrias que más dinero genera en todo el mundo (Aguado, 2019). La cantidad de jugadores existentes ha crecido a números millonarios, especialmente en nuestras sociedades acomodadas, superando incluso en los últimos años la concepción prototípica de jugador de videojuegos en chicos pequeños o grupos muy marginales. Actualmente, la barrera de género que existía entre jugadores masculinos y femeninas ha ido desapareciendo (a pesar de seguir existiendo una relación más directa con los chicos adolescentes) y del mismo modo los videojuegos se han convertido en un medio mucho más accesible a todos los públicos, desde población infantil a la más madura. Incluso en cuestiones económicas ha supuesto una ruptura de fronteras, gracias a los medios digitales de Internet, especialmente en los últimos años: los vídeos en *YouTube* o las retransmisiones en directo en plataformas como *Twitch* están centradas en gran medida en videojuegos. Cualquiera con conexión a Internet puede disfrutar de las experiencias de los videojuegos en mayor o menor medida.

Todo este argumento sirve para explicar la facilidad actual que se dispone para enseñar a través de estos medios, directa o indirectamente. Hemos analizado en este caso como *Assassin's Creed Unity* es una fuente de aprendizaje bastante fiable en varias disciplinas de las Ciencias Sociales, al igual que el resto de los títulos de la saga. Con el auge de la industria del videojuego, a día de hoy existen numerosos títulos históricos que del mismo modo que hemos realizado con *Unity*, se podrían analizar y extraer los aportes que dan a la educación de Ciencias Sociales; tal es el caso de *Age of Empires* (1997-2023), *A Plague Tale* (2019-2022), *Microsoft Flight Simulator* (1982-2023) y muchos otros (Campillo y Casado, 2022).

Hemos analizado cómo el juego permite una experiencia cercana a la vida en la ciudad, cómo la recreación es prácticamente idéntica en ciertos aspectos como el mapeado o el arte y arquitectura; el apartado histórico es el más debatible y con mayores contras, sin embargo, la fidelidad histórica de los acontecimientos y el realismo con el que logra transmitir consigue superar los inconvenientes que puedan surgir. Inconvenientes como el de separar ficción de realidad, un trabajo sencillo en ciertos puntos, pero complicado cuando hechos históricos y trama ficticia se entremezclan. No tiene por qué ser necesariamente negativo este detalle como hemos visto, ya que puede suponer un estímulo por parte de los alumnos y alumnas para realizar un trabajo personal de investigación y de comparativa para aprender por ellos mismos a diferenciar.

La realidad de las aulas es muy diferente a la existente hace unos años, y con el avance de las tecnologías se está haciendo cada vez más patente que es necesaria una innovación dentro de los centros que permita el aprendizaje de modos diversos y pensados para cada edad. El sistema tradicional de clase expositiva, o magistral, es beneficioso en ciertas ocasiones, pero no podemos caer en la reiteración única de este modelo. El uso de recursos como los videojuegos permiten introducir dentro del aula elementos que los adolescentes ven como algo lúdico y de ocio, sin pensar en los

beneficios educativos que pueden llegar a tener. De esta manera, se les introduce un recurso ameno para la mayoría a través del cual se permite la realización de diversas actividades y explicación de temario muy amplio. El hecho de que empiecen a existir proyectos educativos puestos en práctica en diferentes aulas, como el comentado por los profesores Vicent y Platas en el año 2018, y que sus resultados sean positivos para el alumnado, muestra los beneficios que los videojuegos pueden traer a la educación, concretamente en nuestro caso, a las Ciencias Sociales. Se les estimula el aprendizaje digital, trabajos cooperativos a raíz de los videojuegos como el propuesto entre varios alumnos sobre la catedral de Notre Dame, el empleo de debates en las aulas para que fomenten la interacción social junto con el espíritu crítico y la diversidad de opiniones, etc. Tal y como afirma Durand en el fragmento previamente puesto, este tipo de experiencias como *Assassin's Creed Discovery Tour* abren la puerta a muchas experiencias didácticas e innovadoras que no son en ningún caso una rivalidad con la labor del profesor/a, sino un apoyo y herramienta a considerar siempre que sea posible.

Personalmente, a modo de conclusión de este trabajo, la inclusión de videojuegos como *Assassin's Creed* dentro de las aulas es algo fundamental que debe ir introduciéndose en nuestras realidades. Crecí con este tipo de juegos desde los 12 años, y fue uno de los factores principales que me hicieron saber que la Historia me apasionaba y mi futuro sería enseñarla, ya desde adolescente. Mis tiempos de ocio se reducían en muchas ocasiones a visitar estos lugares, como la París revolucionaria o la Constantinopla de inicios del siglo XVI, conociendo a personajes como Leonardo da Vinci, Karl Marx o Napoleón; y muchas veces aprendiendo sobre ellos antes de darlos en el instituto, y una vez lo daba, yo ya conocía datos sobre esos acontecimientos o personas gracias al videojuego. Este tipo de videojuegos levantan la curiosidad y motivación por aprender de muchas personas, y el poder combinar esa realidad con la del aula supone una evolución dentro del campo de la docencia y de la enseñanza de las Ciencias Sociales, pudiendo formar a personas a la vez que se les incentiva el querer aprender, hacerlo de manera amena y con resultados óptimos. Incluir *Assassin's Creed* en el aula supone una evolución de la innovación educativa.

4. Bibliografía:

Arufe Giráldez, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 5(2), 323-350.

Cano Jiménez, D. y Téllez Alarcia, D. (2014). Uso de la saga de videojuegos Assassin's Creed en la enseñanza de las Ciencias Sociales. *Historia y Geografía*, 17, 145-155.

Cuenca López, J.M., Martín Cáceres, M.J. y Estepa Giménez, J.: Historia y videojuegos: una propuesta de trabajo para el aula de 1.º de ESO. *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 69, 64-73.

García-Oliva, C., Piqueras, J. A., y Marzo, J. C. (2017). Uso problemático de Internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *Salud y drogas*, 17(2), 189-200.

Gee J. P. (2004) *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Ediciones Aljibe.

Gonzálvez, M. T., Espada, J. P., y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185.

Irigaray, M. V., y del Rosario Luna, M. (2017). Cine y video en el aula: La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia. dos experiencias áulicas en la escuela secundaria. *Clío & Asociados*, (19), 411-437.

Jiménez Palacios, R., y Cuenca López, J. M. (2015). El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales. *CLIO. History and History Teaching*, 43, 54-81.

Lalu, J. (2021), Aux armes, citoyens! Une lecture politique d'un évènement historique français? Le cas Assassin's Creed Unity, . *Alternative francophone*, 2(8), 43-64. <https://doi.org/10.29173/af29416>

Malkin-Page, K. (2016), Textbook vs assassin's creed unity : comparing their engagement with second-order historical thinking concepts with reference to the French revolution. *University of KwaZulu-Natal*

Mintchev, A. (2019), From Paine to PlayStation. An Essay on Assassin's Creed Unity, and its place in The Historiography of The French Revolution. *The General Brock Univeristy*, 44-57. <https://doi.org/10.26522/tg.v4i0.2115>

Mojena Wilce, Y., y Salcines-Talledo, I. (2021). Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre el valor educativo de los videojuegos y su diseño como estrategia pedagógica. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 64, 5-40.

Mugueta, Í, Manzano, A, Alonso, P., Labiano, L. (2015). Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, 32.

Ortiz Carmona, J.A., y Aldea Leiva, J.M. (2020). Assassin's Creed y el cambio de paradigma. El videojuego como herramienta didáctica para las Ciencias Sociales *Nuevas tendencias en investigación e innovación en didáctica de la historia, patrimonio cultural y memoria. Proyección educativa* (pp. 245-259). Editorial Universidad de Granada.

Pérez García, Á. (2018). El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas. *Escuela Abierta*, 17(1), 136–156.

Quintero Mora, D. (2017). 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. *CLIO. History and History Teaching*, 42, 54 -81.

Téllez Alarcia, D. E Iturriaga Barco, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 17, 145-155. <https://doi.org/10.18172/con.2598>

Toribio, M. J., (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2>

Vicent, N. y Platas, M. (2018). ¡Juguemos en el Antiguo Egipto! Flipped Classroom a través del videojuego Assassins Creed: Origins. *CLIO. History and History Teaching*, 44, 41-53.

Legislación:

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación
https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264

Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria
<https://educa.aragon.es/documents/20126/868873/ORDEN+CURRICULO+SECUNDARIA+2016.pdf/cf9e8c58-4ae0-886b-9311-9863eddf9c5?t=1593156016565>

ORDEN ECD/494/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.
<https://www.boa.aragon.es/cgi-bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=910897820707>

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria
<https://educa.aragon.es/documents/20126/2759834/Orden+curr%C3%ADculo+y+evaluaci%C3%B3n+ESO+firmada+Consejero.pdf/de2d3b77-27ef-4be3-bb30-7f93b564c807?t=1659601281676>

El Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato
<https://educa.aragon.es/documents/20126/2759834/Orden+curr%C3%ADculo+y+evaluaci%C3%B3n+Bachillerato+firmada+Consejero.pdf/ffe74414-17f1-5bd5-e3fb-9f65159b0409?t=1659601311691>

Recursos web:

Animuspedia (2023), *Assassin's Creed Unity*.
https://assassinscreed.fandom.com/es/wiki/Assassin%27s_Creed:_Unity

Borrajo, M. y Lemne B. (2014), *Assassin's Creed Unity y la Revolución: entrevista al historiador*, GameReactor.
<https://www.gamereactor.es/assassins-creed-unity-y-la-revolucion-entrevista-al-historiador/>

El Futuro es Apasionante de Vodafone (2019), *El historiador detrás del increíble realismo de Assassin's Creed*, [Vídeo] YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=0kdpCAGA9pc&t=1s>

Miguel, R. (2019). *Maxime Durand (Assassin's Creed): Videojuegos y aprendizaje*
<https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/maxime-durand-assassinscreed/93063.html>

Poudereux, I. (2021), *Sinopsis de Assassin's Creed Unity (2014)*, RedHistoria.
<https://redhistoria.com/sinopsis-de-assassins-creed-unity/>

Le Marec [rdsca] (2019), *Une visite de Notre-Dame de Paris dans Assassin's Creed Unity!*, [Vídeo] YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=41fVMmo2FKk&t=416s>

Ruiz, J. (2019), *Así se hizo Notre Dame en Assassin's Creed: Unity*. Carácterurbano.
<https://caracterurbano.com/assassins-creed-unity/notre-dame>

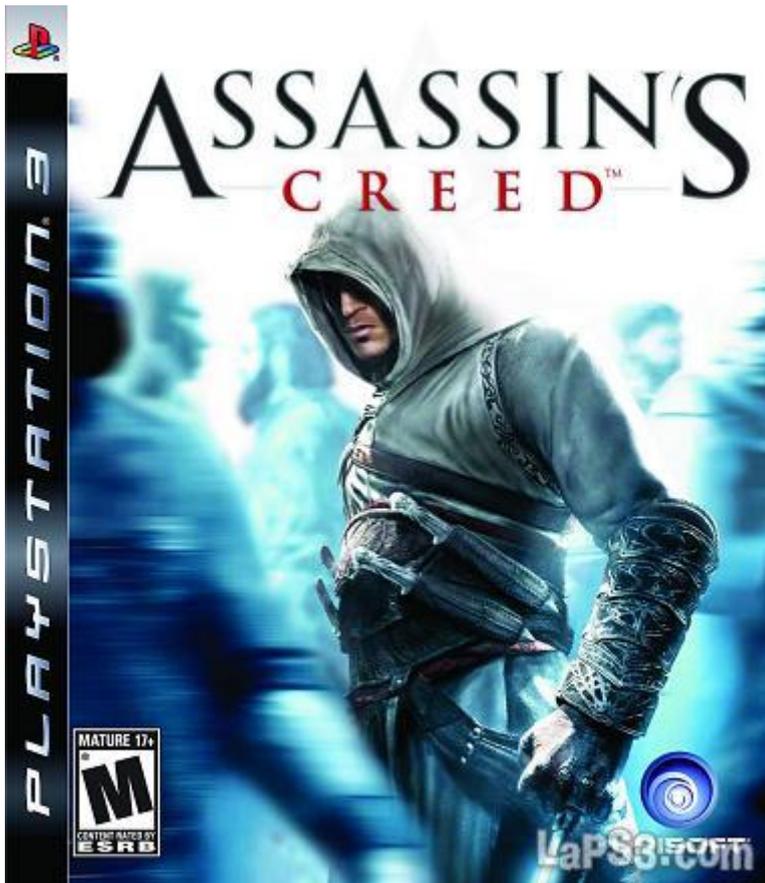
Saga, M. (2021), Maxime Durand, el humanista infiltrado que llevó Assassin's Creed al mundo educativo, ABC.
https://www.abc.es/cultura/abci-maxime-durand-humanista-infiltrado-llevo-assassins-creed-mundo-educativo-202108010007_video.html

Ubisoft Entertainment, (2023), *Ubisoft*. <https://www.ubisoft.com/es-es/>

Wikipedia (2023, Abril), *Ubisoft*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Ubiso>

Orús, A. (2023), *Industria mundial del videojuego- Datos estadísticos*. Statista.
<https://es.statista.com/temas/9150/industria-mundial-del-videojuego/#topicOverview>

5. Anexos:



1: nForce (2007), *Boxart de Assassin's Creed*. Recuperado de <https://www.laps4.com/comunidad/threads/revelada-la-caratula-de-assassins-creed.26904/>



2: Vandal (2014), *Carátula Assassin's Creed Unity*. Recuperado de <https://vandal.elespanol.com/juegos/ps4/assassins-creed-unity/23798#p-73>



3: AFGuidesHD (2014), *Assassin's Creed Unity- All Cockades- Île de la Cité*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NoIvhqZL6M8>



4: Animuspedia (2014), *Ejecución de Luis XVI*. Recuperado de https://assassinscreed.fandom.com/es/wiki/Ejecuci%C3%B3n_de_Luis_XVI



5: Pazos, D., *Mapa de París*. Recuperado de <https://www.vidaextra.com/industria/nadie-se-enamoro-notre-dame-como-ubisoft-assasins-creed-unity>



6: Animuspedia (2014), *Entrada del Palacio de Versailles*. Recuperado de https://assassinscreed.fandom.com/es/wiki/Palacio_de_Versalles



7: Gallardo, A., (2019), *Assassin's Creed Unity podría ser crucial para la restauración de Notre Dame*. Recuperado de <https://areajugones.sport.es/videojuegos/assassins-creed-unity-podria-ser-crucial-en-la-restauracion-de-notre-dame/>