

Historia del Arte y videojuegos. ¿Matrimonio de conveniencia?

Isabel Escalera Fernández

Universidad de Valladolid, España

Introducción

El juego no es la vida «corriente» o la vida «propiamente dicha». Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe que hace «como si...», que todo es «pura broma». (Huizinga, 2007, p. 21)

Con estas palabras el historiador holandés Johan Huizinga trataba de explicar lo que era el juego. Este mismo autor publicó en 1938 un famoso libro titulado *Homo ludens* en el que justificaba que las tradicionales designaciones de *homo sapiens* y *homo faber* eran exiguas. En definitiva, postulaba que, si *homo faber* es el que fabrica, *homo ludens* es el que juega (Carreras, 2017, p.108). De este modo, Huizinga hizo todo un alegato explicando que el juego era un fenómeno social. Pero ¿qué es realmente el juego?

El vocablo “jugar” proviene de la palabra latina *iocari*, es decir, realizar algo con alegría. Este verbo, a su vez, posee como sustantivo *iocus*, broma, pudiendo relacionarse entonces con *joyeux*, jocoso. Si bien es cierto que tradicionalmente se empleó *ludus* para referirse al juego, el término que primero se implantó fue *iocus* (Suárez, 2018). De hecho, la primera acepción que encontramos en el DRAE del verbo jugar es la siguiente “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.

No cabe un ápice de duda de que el juego es una de las actividades más fecundas de la especie humana. Aunque pueda parecer una incongruencia, lo cierto es que “hay que contemplar la acción como un progreso en paralelo al desarrollo cultural” (Jiménez, 2018, p.143). Jugar y aprender son términos concomitantes, indisolubles, puesto que “jugar” no es más que aprender de la experiencia. Precisamente de la experiencia habló Aristóteles:

Y la experiencia parece, en cierto modo, semejante a la ciencia y al arte, pero la ciencia y el arte llegan a los hombres a través de la experiencia. Pues la experiencia hizo el arte como dice Polo, y la inexperiencia el azar. Nace el arte cuando de muchas observaciones experimentales surge una noción universal sobre los casos semejantes. (Aristóteles, 1970, p.6)

Cita sugerida:

Escalera Fernández, I. (2020). Historia del Arte y videojuegos. ¿Matrimonio de conveniencia? En L. Habib-Mireles (Coord.), *Tecnología, diversidad e inclusión: repensando el modelo educativo*. (pp. 64-74). Eindhoven, NL: Adaya Press.

De esta manera, el estagirita une tres conceptos que, aunque *a priori* puedan parecer cosa baladí, lo cierto es que van a tener una importancia fundamental, más aún, si cabe, en el mundo contemporáneo: azar, arte y experiencia. Vivimos en una sociedad de masas en la que prima el ocio y, dentro de este ocio, una de las industrias que más ha destacado es la del videojuego (Escalera, 2019).

Estado del arte: ¿Para qué sirve un videojuego?

A pesar de que la pregunta “¿para qué sirve un videojuego?” parezca de Perogrullo, no es tan sencilla de responder. Evidentemente, la primera réplica es para jugar, no obstante, el videojuego ha sido abordado desde múltiples perspectivas (Ball, 1978). En el ámbito de la pedagogía los videojuegos generan situaciones muy polémicas, debido a que pueden transmitir conocimiento y apoyar en los distintos procesos de enseñanza. Por otro lado, tanto la sociología como la psicología abordan el tema espinoso del impacto negativo que tiene en los más jóvenes (Greenfield, 1994; Buchman, 1996; Wellish, 2000). Asimismo, desde la economía de mercado se resaltan los beneficios que la industria del videojuego ha conseguido, los cuales son desorbitados, tal y como lo muestran los estudios de la Asociación Española del Videojuego (AEVI). También relacionado con ello está el sector dedicado a las nuevas tecnologías, el cual está asistiendo de primera mano a la rapidez de sus cambios.

Empero, a menudo se nos olvida una corriente desde la que aproximarse a los videojuegos, el arte. No se puede negar la escasa atención que se le ha prestado desde este campo, sin embargo, sí que debemos mencionar algunos estudios como la tesis de Ximena Hidalgo Vásquez “Videojuegos, un arte para la historia del arte”, la cual ha conseguido arrojar luz sobre la materia. Esta tesis se ha convertido en la punta de lanza de nuevas investigaciones dentro del ámbito académico de la Historia del Arte en nuestro país y es una de las bases para enfrentarse a los videojuegos. Aún así, muchas facultades se niegan a introducir en sus planes de estudio asignaturas dedicadas a los videojuegos, ¿quizá se deba a los prejuicios existentes? Mario Rajas afirmó lo siguiente:

El videojuego resulta un campo inexplorado de investigación, pleno de recursos que entender y explicar [...] en general el videojuego como obra de creación todavía anda muy desvinculado de la docencia audiovisual y de su espacio más adecuado de investigación, la universidad. (Rajas, 2004, p.6)

Sin embargo, la relación entre los videojuegos y las facultades dedicadas a las humanidades no es tan áspera como puede parecer. De hecho, se han celebrado seminarios y congresos dedicados al estudio de los videojuegos, por ejemplo, merece la pena citar el Congreso Internacional *Historia y Videojuegos* que viene realizando la Universidad de Murcia desde el año 2017. Además de otros congresos relacionados con la educación y la historia como el Congreso Nacional *La Historia Moderna y la Enseñanza Secundaria*, el cual tuvo un espacio dedicado a los videojuegos. Pese a todo, no dejan de ser hechos puntuales en un paraje prácticamente yermo, por lo tanto, resulta complicado elaborar un corpus teórico, mucho menos, si cabe, relacionado con la Historia del Arte.

Contraria a esta posición, instituciones tales como museos, galerías o centros relacionados con el arte, sí que afirman el valor que tiene el videojuego, y no solo eso, sino que también organizan actividades sobre ello. Empero, no abordan videojuegos típicamente comerciales, sino que son videojuegos que poseen un carácter más artístico. En el año 2007 Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial inauguró una exposición titulada *Gameworld*. El principal objetivo de la muestra era poner en valor el videojuego no solo como elemento lúdico, sino como un medio artístico, es decir, un objeto que posee una categoría estética. Cuando se hizo la presentación de la exposición, se dijo lo siguiente:

Las posibilidades expresivas de los videojuegos se hacen más evidentes cuando se mira fuera del mundo de los juegos comerciales. En estos momentos se está extendiendo una ecología alrededor del sólido núcleo comercial de este terreno en la que también entran excelentes artistas, productores independientes, estudiosos, investigadores y diseñadores de juegos que han conseguido suficiente influencia, o dinero, para trabajar con una libertad completa. Tenemos que reconocer que los videojuegos tienen la posibilidad de expresar la misma diversidad de planteamientos e intenciones del autor que esperamos, y recibimos, de otras formas de expresión (Goodman, 2007).

Igual de importante que esta exposición resulta el curso que el Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid acogió en el año 2017, el cual llevaba por título Museos y videojuegos. En él se planteaban tres cuestiones: ¿No serían nuestros museos unos perfectos espacios para experimentar con los videojuegos? ¿Estamos preparados los museos para asumir el riesgo que supone dedicarnos a jugar? Y, por último, ¿qué pueden aprender las instituciones culturales de los videojuegos?

Henry Jenkins (2009) sostenía que el videojuego era un nuevo tipo de arte adaptado a su tiempo. Esto entronca directamente con el lema de la Secesión de Viena, “a cada tiempo su arte, y a cada arte su libertad”. ¿Acaso puede existir alguna duda de la importancia artística que poseen los videojuegos? La cultura de masas se ha embebido de este nuevo producto y lo ha hecho propio, dando pie a que sea considerado como una manifestación artística más. Este mismo autor, Henry Jenkins, afirmó que el hecho de avanzar tecnológicamente, es decir, de mejorar los videojuegos en cuanto a su desarrollo, estaba diametralmente opuesto a una mejora estética. Además, pretendía que el arte del videojuego se alejase por completo de la opresión del mercado, tesis que no tendría ningún sentido si tenemos en cuenta que toda obra de arte se ha encontrado y se encuentra inmersa en un contexto político, económico y social (Danto, 2005).

Metodología

Aunque este tipo de iniciativas se pueden llevar a cabo en todos los niveles educativos, queremos centrarnos en la escuela, la cual ha concedido una especial primacía a las Tecnologías de la Información y Comunicación (Marín, 2012). De hecho, “el concepto de innovación puede describirse como la explotación exitosa de nuevas ideas” (Moral y Fernández, 2015, p. 98). Continuando con esta idea, Christensen, Baumann, Ruggles y Sadtler (2006) afirmaron que la innovación tenía dos maneras de aparecer: por un lado,

de forma sustentadora, es decir, siendo una mejora paulatina y, por otro lado, de manera disruptiva, esto quiere decir que rompe con lo anterior. No obstante, la innovación debe ir acompañada de variaciones cualitativas que enriquezcan a nivel curricular (Macías, 2006).

A la hora de poner en práctica dichas iniciativas se necesita el soporte institucional, principalmente del centro donde se va a realizar (Ferreiro, 2012) y el apoyo de los docentes (García, Cortés y Martínez, 2011). Asimismo, el videojuego se convierte en un excelente compañero que favorece la comprensión de múltiples materias (Echevarría *et al.*, 2011). Corona y Cozzarelli (2013) sostienen que pueden ayudar a mejorar tanto la memoria como otra serie de habilidades espaciales. Siguiendo con esto, Gardner (2005) afirmó que se pueden emplear para sacar mejor partido a las diversas inteligencias. Paul Gee (2003) en "What Videogames have to teach us about learning and literacy" declara que los videojuegos son máquinas de aprender. En definitiva, todo ello nos indica que los videojuegos pueden ser de gran utilidad en las aulas.

Para incrementar la relación entre videojuego y alumno debemos hablar del término "jugabilidad". González lo definió así (2010): "Conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener de forma satisfactoria y creíble ya sea solo o en compañía". Siguiendo las facetas que González y Blanco (2011) afirman que puede tener la jugabilidad, encontramos la jugabilidad intrínseca donde se analizan los objetivos y la mecánica del juego; la jugabilidad mecánica que hace referencia a las cinemáticas y personajes; la jugabilidad interactiva, asociada a los diálogos y la interfaz del usuario; la jugabilidad artística donde prima la ambientación y los efectos. Además de estas facetas encontramos otras, sin embargo, son las que más nos interesan a la hora de elegir los videojuegos pertinentes para implementarlos en el aula.

Para ello, primero se escogerá un videojuego relacionado con el periodo histórico que se esté dando en el aula. Si lo que se está explicando en clase es la Antigüedad clásica, videojuegos como el *God of war* son una opción. Empero, en este estudio hemos decidido centrarnos en la saga *Assassin's Creed* debido a que utiliza varias etapas históricas en sus juegos. Antes de comenzar a jugar es bueno que el alumno conozca la materia, de tal forma que a través de las cinemáticas y las distintas situaciones que se desarrollan en el videojuego se puedan reforzar los conocimientos adquiridos previamente. Para continuar con estos juegos es necesario recabar información, la cual se adquiere preguntando a los distintos personajes y completando misiones. Por lo tanto, una vez finalizado cada nivel el docente puede realizar un cuestionario que los alumnos responderán, de tal forma que ellos mismos sean conscientes en todo momento de lo que están aprendiendo. En definitiva, en este estudio pretendemos potenciar los videojuegos como una herramienta más en el aula que sirva para mejorar la materia que se ha dado, principalmente en el ámbito de la Historia del Arte, donde ya se han llevado a cabo experiencias positivas en el aula (Migueta, Manzano, Alonso, Labiano, 2015).

Historia del Arte y videojuegos

Muchos de los videojuegos, además de su trama principal, tienen detrás todo un ambiente histórico que sirve como telón de fondo de las aventuras que se van desarrollando. Igualmente, encontramos diversos periodos históricos para jugar, de hecho, podemos hallar videojuegos que emplean como trasfondo la Prehistoria, la Edad Media, la Edad Moderna, etc.:

Videogames with a historical background have become one of the pillars of this market, especially those inspired in the medieval period, both in terms of the fantasy aspect and in terms of those ruled by more historical realism. The technology used has been a determining factor since the earliest times of the videogame, especially because the spectacular nature of the graphics has increased, and this has heavily influenced the attraction that medieval scenarios have had on potential players (Jiménez, 2009, p.364).

Jiménez sostiene (2019) que el fenómeno *indie* ha contribuido positivamente a incrementar el listado de títulos con referencias históricas, por lo que los videojuegos con un fondo histórico no van a ser exclusivos ya de grandes empresas como Sega o Ubisoft.

Las generaciones más recientes han crecido y están creciendo con estos videojuegos. De este modo, merece la pena hacer una distinción entre la repercusión que van a tener los videojuegos en aquellas personas que quieran dedicarse a la Historia del Arte y las secuelas que estos juegos van a dejar en el resto de la sociedad, es decir, entre el público que consume estos contenidos pero que no analiza su veracidad. Como hemos dicho con anterioridad, en la mayor parte de los videojuegos se utilizan ambientes históricos, sin embargo, para este estudio vamos a dejar de lado todos aquellos juegos en los que su ambientación histórica y artística sea una excusa —como los *arcade*— y vamos a centrarnos en los que realmente la emplean para dar sentido a su trama.

Siguiendo los planteamientos propugnados por Jiménez (2019), para enfrentarnos a un videojuego y considerarlo apto para su estudio histórico y, en este caso, artístico, deben cumplir una serie de premisas. Por un lado, el título del juego tiene que corresponderse con la época, en otras palabras, tiene que indicarnos en qué momento en la historia estamos. Asimismo, se le pide autenticidad, si estamos jugando a *God of war* —videojuego en el que se entremezclan la mitología griega y nórdica— no tendría ningún sentido que alguno de los personajes tuviese objetos contemporáneos como, por ejemplo, una pistola. De igual modo, el videojuego tiene que proporcionarnos unos conocimientos a medida que jugamos. Para esto se requieren especialistas en la materia que puedan aportar la información suficiente. Si para crear una película es necesario que haya un historiador o historiador del arte detrás que dote de verosimilitud al *film*, bien sea para caracterizar correctamente a los personajes o para proporcionar unos escenarios adecuados, en un videojuego ocurre exactamente lo mismo, tal y como se puede ver en *Assassin's Creed*. Además, en muchos videojuegos para continuar con la historia te ves obligado a leer los textos que el propio juego va proporcionando, de tal forma que en estos fragmentos se encuentran las piezas clave para avanzar. El último elemento que este autor señala es la libertad que el jugador tiene:

El guion histórico está marcado por el contexto del pasado, eso es cierto, pero la libertad del usuario por transformar la Historia (Historia virtual) la convierte en un producto atrayente por el factor decisivo de la inmersión, participación y experiencia de juego (Jiménez, 2009, p. 159).

Para tener un videojuego en cuenta a la hora de acometer un estudio como este, debemos atenernos a estos criterios, ya que si no lo hiciésemos estaríamos aceptando cualquiera. Sí, muchos videojuegos tienen un telón histórico, pero si lo que aparece no es veraz no podemos admitirlo, debido a que sino estaríamos perpetuando y extendiendo falsos históricos. De entre todos los géneros de videojuegos, debemos considerar sobre todo aquellos que sean de estrategia, los de rol y los simuladores.

Gamificando las aulas

La palabra “gamificación” proviene del vocablo inglés *gamification*, que, a su vez, toma la raíz de *game*, juego. Siguiendo estas normas, en castellano cogeríamos la palabra latina *ludus* y formaríamos “ludificación”, término que también se emplea para referirse a la implementación del juego en las aulas. El juego y la diversión son complementarios, pero no es necesario que se den a la vez, “nos encontramos con diversas categorías fundamentales de la vida que se comprenden igualmente dentro del concepto de lo no serio y que no se corresponden, sin embargo, al concepto de juego” (Huizinga, 2007, p.17).

Pero ¿en qué consiste la gamificación? ¿cualquier tipo de aprendizaje puede ser divertido? ¿Se puede ludificar cualquier cosa? En 2003 Nick Pelling empleó por vez primera el término refiriéndose a utilizar las mecánicas del videojuego para así poder distribuir más productos y obtener beneficios económicos. Esto nos indica que, aunque *a priori* la palabra apareciese ligada a un contexto puramente de *marketing*, pronto se ha ido extendiendo a otros sectores tales como la educación o, como es nuestro caso, la cultura. Por *gamificación* no debemos entender únicamente aquello que se juega mediante instrumentos digitales como el ordenador y las videoconsolas, sino que los juegos tradicionales, los llamados “juegos de mesa”, también se incluirían, puesto que estos son capaces de estimular a los individuos.

Desde tiempos inmemoriales la educación ha manejado múltiples recursos lúdicos (Marín, 2012). Un ejemplo serían las canciones, estas servían para memorizar ya fuesen nombres de reyes y reinas o la lista de las capitales. Empero, solo servían para aprender, no para divertirse aprendiendo. Sin embargo, recientemente han comenzado a introducirse estrategias en las aulas que fomentan el empleo de estas actividades como un recurso educativo más. Numerosos profesores están asistiendo con gran interés al amplio abanico de posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías. Prueba de ello son los congresos que se realizan en torno al ámbito educativo y las nuevas tecnologías como el Congreso Virtual Internacional de *Educación, Innovación y TIC*, que ya va por su cuarta edición o el Congreso Internacional Virtual en *Investigación e Innovación Educativa*, con tres ediciones a sus espaldas.

Nos encontramos inmersos en una época en la cual las nuevas tecnologías son las protagonistas de nuestro día a día. Sea como fuere, han venido para quedarse y, por eso mismo, hay que saber aprovechar los recursos que pueden ofrecernos. En este sentido, observando el gran interés que sienten los más jóvenes por ellas, han comenzado a desarrollarse numerosas estrategias que intentan dejar de lado el cariz adictivo que pueden tener y revertirlo en algo positivo, el aprendizaje.

En la actualidad la gente joven invierte parte de su tiempo jugando a videojuegos, de este modo, diversos estudios han subrayado las destrezas que adquieren con ello. Así, el hecho de introducir los videojuegos en el aula no debería contemplarse como algo imposible, sino más bien como un nuevo material que puede ofrecer ricos recursos (Escalera y García, 2019). No obstante, cuando uno decide ponerse a jugar, en gran medida no solo es para divertirse, sino también para evadirse. Por lo que al convertirse en un material didáctico se corre el riesgo de perder su carácter lúdico. A pesar de ello, lo que aquí se plantea no es tanto jugar en el aula, sino más bien los posibles conocimientos que se pueden extraer a partir de un videojuego. ¿Podemos considerar que la gamificación es el siguiente paso que caracterizará al *homo ludens*? Huizinga manifestó que:

El juego es una actividad u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y que va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente. [...] Esta categoría, juego, parece que puede ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida (Huizinga, 2007, pp. 45-46).

Cuando Huizinga dijo “ser de otro modo que en la vida corriente” probablemente nunca se hubiese imaginado que los juegos de rol y de realidad virtual pudiesen haber cumplido sus expectativas del modo en el que lo han hecho.

El caso de la Historia del Arte

No hay ningún mal en llamar arte a todas estas actividades, mientras tengamos en cuenta que tal palabra puede significar muchas cosas distintas, en épocas y lugares diversos, y mientras advirtamos que el Arte, escrita la palabra con A mayúscula, no existe, pues el Arte con A mayúscula tiene por esencia que ser un fantasma y un ídolo (Gombrich, 1995, p.15).

De este modo comenzaba Gombrich *La Historia del Arte*, sin lugar a duda, uno de sus volúmenes más famosos. En él Gombrich abordaba diferentes cuestiones que atañen al complejo mundo de la Historia del Arte. Los videojuegos, como hemos señalado con anterioridad, bien merecerían encuadrarse como una nueva categoría artística. Si la fotografía, el cine y el videoarte son considerados manifestaciones artísticas, el videojuego no puede ser menos.

Sin embargo, no es este el motivo principal de nuestro estudio, sino más bien saber qué elementos se pueden extraer de los videojuegos que nos sirvan para la educación. Hemos mencionado anteriormente el carácter de evasión de la realidad que proporcionan los videojuegos. Sí, el videojuego sirve para eludir el mundo que nos rodea, empero,

también nos proporciona un sinfín de experiencias y, si de la experiencia proviene parte del conocimiento, es decir, el conocimiento empírico, los videojuegos se muestran como un instrumento sumamente eficaz.

Muchos son los videojuegos de los que se pueden extraer referencias históricas y artísticas. Basta mencionar una saga de sobra conocida como es *Assassin's Creed*, la cual parece crecer en popularidad, más aún, si cabe, gracias a las adaptaciones filmicas que se están realizando. Sin duda, esta saga se ha hecho famosa por sus juegos ambientados en Italia, concretamente en el Renacimiento. De tal forma que nuestro protagonista asiste a la construcción de numerosos edificios italianos, los cuales suponen un hito en el renacimiento, por ejemplo, el Palacio Pitti; el Palacio Médici, la Basílica de San Pedro; la Basílica de San Marcos, etc. Además, mientras jugamos tenemos la posibilidad de conocer a Leonardo da Vinci, entrar en su taller e incluso se va a convertir en nuestro cómplice al diseñarnos algunos de los instrumentos que nos ayudarán posteriormente a lograr nuestra misión.

No obstante, *Assassin's Creed* ha lanzado otros juegos para su saga que tienen de escenario otros hechos históricos. En el caso de *Assassin's Creed: Unity* nos encontramos inmersos en un momento histórico crucial, la Revolución Francesa. El protagonista deberá hacer frente a su difícil situación personal en un ambiente nada relajado, sino que tiene que cumplir su misión en un tumultuoso y agitado París. Una de las imágenes más icónicas de este juego es aquella en la que el protagonista se encuentra de pie sobre un montón de escombros; el segundo plano lo conforma un joven izando la bandera francesa y, por último, la Catedral de Notre Dame de París como telón de fondo. Las referencias artísticas que pueden extraerse de esta imagen son múltiples, por un lado, el famoso lienzo *La libertad guiando al pueblo* de Eugène Delacroix, en este sentido cambiando al protagonista por una mujer que enarbola la bandera y, por otro lado, el cuadro de Jean-Victor Schnetz, donde un joven levanta un arma en señal de lucha.

Por lo tanto, una vez escogido el videojuego, el docente puede realizar un cuestionario e ir adaptando las preguntas a los distintos niveles por los que el alumno va a ir pasando. Por ejemplo, en el caso del último videojuego mencionado, se podrían realizar las siguientes cuestiones: ¿En qué año y lugar se produjo la Revolución Francesa?, ¿Por qué el pueblo se alza?, ¿Qué rey es ejecutado?, ¿Qué obras de arte reconoces y a qué periodo artístico pertenecen? Estas preguntas son solo un ejemplo de los conocimientos que un alumno puede extraer jugando.

En este sentido, los videojuegos proporcionan diversas referencias para enfrentarse a la Historia del Arte y acometer su estudio. Observar la indumentaria, los escenarios, los edificios, incluso las cinemáticas, nos da la posibilidad de encontrar múltiples referencias artísticas. De esta manera, los videojuegos se convierten en una herramienta didáctica más en la que hacer hincapié en distintos aspectos históricos y artísticos. Podemos contemplar una fotografía del Palacio Pitti en la actualidad, pero se pierde el contexto. De tal forma que jugando hemos conseguido unir varios conceptos, como, por ejemplo, que este edificio se construyó de manera paralela a la vida de Leonardo da Vinci.

Conclusiones

Evaluar los videojuegos atendiendo a su validez educativa es imprescindible (Yue y Zin, 2009). Establecer una serie de conclusiones para un tema como este parece, *a priori*, complicado debido a la novedad que suponen este tipo de estudios. Sin embargo, sí que merece la pena destacar, una vez más, la relevancia que poseen los videojuegos en nuestros días. A partir de él, caben plantearse varias preguntas, y es que ¿la Historia del Arte y los videojuegos pueden quedar unidos simplemente por obligación? En otras palabras, ¿sería un matrimonio de conveniencia? Evidentemente si tomásemos partido por esta hipótesis estaríamos errando y, es que, la Historia del Arte y los videojuegos han quedado estrechamente ligados. Los videojuegos tienen un gran componente estético, prueba de ello son sus cinemáticas, además de todas aquellas actividades museísticas que han respaldado el peso que tienen para el mundo de la Historia del Arte. Igualmente, los videojuegos proporcionan un amplio abanico de recursos para que los docentes —de todos los niveles— puedan introducirlos en las aulas.

A través de distintas sagas, como la ya citada *Assassin's Creed*, *Total War* o el clásico *Age of Empires II*, podemos acercar el mundo de las nuevas tecnologías a los centros educativos. No se trata solo de que los más jóvenes puedan divertirse mientras estudian, sino más bien de mostrarles que de todo se puede sacar un aprendizaje, incluso de tu *afición* (Aleven, Myers, Easterday y Ogan, 2010). Sin embargo, una tarea fundamental que tiene el docente es la de mostrar qué aspectos son veraces y cuáles no, puesto que sino se estarían perpetuando estereotipos sobre determinadas épocas.

En síntesis, la Historia del Arte puede y debe sacar partido de estos nuevos productos (Zimmerman, 2014), los cuales han penetrado en la sociedad, ya lo hemos dicho con anterioridad y, es que, los videojuegos han llegado para quedarse. De este modo, resulta totalmente imprescindible introducirlos en las aulas, debido a que estas nunca pueden quedar por detrás de lo que acontece en la sociedad. No se pueden seguir empleando únicamente métodos tradicionales, sino que hay que buscar un punto medio en el que el docente y el alumnado puedan aprender mutuamente.

Referencias

- Aleven, V., Myers, E., Easterday, M., Ogan, A. (2010). Toward a Framework for the Analysis and Design of Educational Games. En *Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning (DIGITEL)*, 2010 Third IEEE International Conference on (pp. 69– 76). IEEE Publishing. DOI: 10.1109/DIGITEL.2010.55.
- Aristóteles (1970). *Metafísica*. Madrid: Gredos.
- Ball, G. H. (1978). Telegames Teach More Than You Think. *Audiovisual Instruction*.
- Buchman, D. D., Funk, J. B. (1996). Video and Computer Games in the '90s. *Children's Time Commitment and Game Preference, Children Today*, 24, 12-31.
- Carreras, C. (2017). Del *homo ludens* a la gamificación. *Quaderns de filosofia*. Recuperado de <https://ojs.uv.es/index.php/qfilosofia/article/view/9461>
- Christensen, C. M., Baumann, H., Ruggles, R., Sadtler, T. M. (2006). Disruptive innovation for social change. *Harvard Business Review*, 84, 94-101.

- Corominas, A. (1994). *La comunicación audiovisual y su integración en el currículo*. Barcelona: Graó.
- Corona, F., Cozzarelli, C. (2013). Information Technology and Edutainment: Education and Entertainment in the Age of Interactivity. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence (IJDL-DC)*, 4(1), 12-18. DOI: 10.4018/jdlc.2013010102.
- Danto, A. (2005). *El abuso de la belleza: la estética y el concepto de arte*. Barcelona: Paidós.
- Echevarría, A., García-Campo, C., Nussbaum, M., Gil, F., Villalta, M., Améstica, M., Echevarría, S. (2011). A framework for the design and integration of collaborative classroom games. *Computers & Education*, 57, 1127-1136. DOI: 10.1016/j.compedu.2010.12.010.
- Escalera, I. (2019). Gamificación en la educación: el rol de la Historia del Arte. En REDINE (ed.), *Conference Proceedings CIVINEDU 2019* (65-69). Madrid, España: Redine.
- Escalera, I., García, B. (2019). Aprender historia a través del píxel. *Edunovatic: 3rd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*. Eindhoven: Adaya Press. Recuperado de <http://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2019/03/EDUNOVATIC18.pdf>
- Ferreiro, R. F. (2012). Criterios de calidad de una buena práctica para la aplicación de las TIC a nivel de institución. *Revista Complutense de Educación*, 21, 51-60. Doi:10.5209/rev_RCED.2012.v23.n1.39101.
- García, M. R., Cortés, S., Martínez, R. (2011). De los videojuegos comerciales al currículo: Las estrategias del profesorado. *Revista Icono14*, 9, 249-261. Recuperado de <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/49/48>. doi: 10.7195/ri14.v9i2.49
- Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Gee, J. P. (2003). *What Digital Games Have to Teach Us. About Learning and Literacy*. New York & Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Gombrich, E. H. (1995). *La Historia del Arte*. México: Editorial Diana.
- González, C. S., Blanco, F. (2011). Videojuegos educativos sociales en el aula. *Revista Icono 14*, 2, 59-83. DOI: 10.7195/ri14.v9i2.46.
- González, J. L. (2010). *Jugabilidad. Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos*. Tesis Doctoral. Universidad de Granada. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10481/5671>
- Goodman, C. (2007). Bienvenido a GameWorld: Juegos en la frontera entre arte, tecnología y cultura. Recuperado de <http://www.laboralcentrodearte.org/es/exposiciones/gameworld>
- Greenfield, P.M. (1994). Cognitive socialization by computer games in two cultures: Inductive discovery or mastery of an iconic code? *Journal of Applied Developmental Psychology*. (59-85).
- Hidalgo, X. (2012). *Videojuegos, un arte para la Historia del Arte* (tesis doctoral). Universidad de Granada, España.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Barcelona: Alianza Editorial.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Jiménez, J. F. (2009). Videogames and the Middle Ages. *Imago temporis. Medium Aevum*. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/ImagoTemporis/issue/view/15750>
- Jiménez, J. F. (2016). *De la Edad de los Imperios a la Guerra total: Medioevo y video-juegos*. Murcia: Compobell.
- Jiménez, J. F. (2018). La Historia vista a través de los videojuegos. En A. Carrasco (coord.), *Juego y Ocio en la Historia* (pp. 141-170). Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Ediciones Morata.
- Macías, A. B. (2006). Innovación didáctica en educación superior: un estudio de caso. *Diálogos educativos*, 12, 1-15.

- Marín, S. M. (2012). Change and Innovation in the Educational Policies and Strategies for Human Resources Development. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, (1662-1667). DOI: 10.1016/j.sbspro.2012.06.880.
- Marín, V. (2012). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Síntesis.
- Méndez, J. M. (2001). *Aprendemos a consumir mensajes. Televisión, publicidad, prensa, radio*. Huelva: Comunicar Ediciones.
- Moral, M. E., Fernández, L. C. (2015). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples. *Revista Complutense de Educación*, 26, 97-118.
- Mugueta, I., Manzano, A., Alonso, P., Labiano, L. (2015). Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, 32, 1-13. Recuperado de: <http://dim.pangea.org/revista32.htm>
- Rajas, M. (2004). Análisis de la participación del lector en la construcción del videojuego. *Icono 14*. Recuperado de <http://www.icono14.net/index.php/revista/historico/ano-2-2004/no-4- videojuegos>
- Suárez, M. P. (2019). El juego literario en los albores de la literatura occidental. En A. Carrasco (coord.), *Juego y Ocio en la Historia* (pp. 15-62). Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
- Wellish, M. (2000). Games Children Play: The Effects of Media Violence on Young Children. *AECA research in practice series*, 7.
- Yue, W. S., Zin, N. A. M. (2009). Usability Evaluation for History Educational Games. En *Proceedings of the 2Nd International Conference on Interaction Sciences: Information Technology, Culture and Human* (pp.1019–1025). Seúl, Corea: ACM. DOI: 10.1145/1655925.1656110.
- Zimmerman, C. (2014). Developing Scientific Thinking in the Context of Video Games. En F. C. Blumberg (Ed.), *Learning by Playing* (pp. 54–68). Oxford University Press. DOI: 10.1093/acprof:osobl/9780199896646.003.0005.

Isabel Escalera Fernández es Graduada en Historia del Arte por la Universidad de Valladolid (2014-2018). Asimismo, ha realizado el Máster de Investigación “Europa y el Mundo Atlántico: Poder, Cultura y Sociedad” en dicha universidad. En la actualidad se encuentra realizando la Tesis Doctoral. Además, ha compaginado sus estudios con la asistencia de múltiples congresos entre los que cabe citar la *International Conference on Education, Innovation and ICT*.
