

PRESENTACIÓN

Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella M. Massa

A lo largo de los últimos años, y al amparo del proyecto de investigación I+D+i *Historia y videojuegos*, hemos desarrollado diversas actividades con el objetivo principal de observar y analizar el impacto que los videojuegos con trasfondo histórico tienen sobre el conocimiento del pasado, tanto a un lado como a otro del Atlántico. Esta colaboración tan estrecha entre investigadores argentinos y españoles ha tenido como resultado la generación de una consolidada red de personas dedicadas por entero a estudiar el fenómeno del videojuego desde muy diferentes perspectivas.

El plano educativo es uno de esos miradores desde donde muchos se asoman desde hace años, con la meta siempre puesta en cómo se podía utilizar esa nueva herramienta de ocio digital para funciones de aprendizaje y enseñanza. Posiblemente sea la disciplina que cuenta con un mayor número de producción científica sobre el fenómeno “videojuego”, sus usuarios y su entorno. En la actualidad, la docencia ve en un espejo cómo se ha transformado en consonancia con la metamorfosis vertiginosa de la sociedad digital: nuevos retos, nuevos conceptos, nuevo utillaje, inéditos escenarios ante un alumnado que vive el momento como su presente y, por lo tanto, su proyección de futuro. Los trabajos que en este octavo número de la colección “Historia y videojuegos” se han recopilado son el fruto de experiencias específicas y vivencias amplias como docentes de lo que supone este periodo de cambio y transformación. No hay nada definitivo, pues la avalancha de investigaciones no cesa y las novedades tecnológicas tampoco se frenan, además con la irrupción de la realidad virtual y la realidad aumentada, que en breve generarán posibilidades de innovación en

el ámbito del aprendizaje. Los “juegos serios”, el ajedrez como reflejo en tabla de las destrezas de lo que vemos en un videojuego desde hace cientos de años, la brecha digital en clase, el impacto en la enseñanza de la Historia sobre alumnos que ya “han visto y leído” contenidos del pasado en sus pantallas, o una evaluación sistemática de algunos de los principales títulos comercializados de guion histórico, componen los trabajos de esta monografía.

Continúa la colección con el mismo compromiso con el que iniciamos esta andadura, que esperamos que sea muy dilatada. La difusión de resultados de nuestras investigaciones y de quienes se acercan al equipo va de la mano de otro de los retos que mayor importancia creemos que tiene: la incorporación a las disciplinas humanísticas de esta expresión cultural, ya asentada en nuestra sociedad y que, no nos cansaremos de repetirlo, ha llegado para quedarse.