

APLICACIONES DE LOS VIDEOJUEGOS DE CONTENIDO HISTÓRICO EN EL AULA

María del Carmen Gálvez de la Cuesta

*Coordinadora de Proyectos del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa
 (Ministerio de Educación y Ciencia)*

ESQUEMA

- 1.- Introducción
- 2.- El videojuego como medio de aproximación a los conceptos de espacio y tiempo en Historia.
- 3.- El alumno y la consecución de objetivos en el videojuego de contenido histórico.
- 4.- El videojuego de contenido histórico como inductor de procesos de búsqueda de información.
- 5.- Selección y orientación al alumnado en el uso de videojuegos de contenido histórico.
- 6.- Conclusiones

Resumen

Los videojuegos de contenido histórico han proliferado en los últimos años convirtiéndose en un fenómeno de gran atracción para los usuarios en edad escolar. Un estudio de su estructura y secuenciación demuestran que su uso requiere un tiempo considerable y una adquisición previa de referencias históricas que permitan optimizar la consecución de objetivos. Ante esta realidad

analizamos las formas a través de las que el videojuego puede convertirse en una herramienta para el aula de Geografía e Historia.

Palabras clave

*Videojuego - Historia – Estrategias docentes – Representación geográfica
– Geografía e Historia - Aprendizaje*

Abstract

The videogames of historical content have proliferated in the last years becoming a great phenomenon attraction for the users in school age. A study of their structure and sequence order shows that its use requires a lot of time and a previous knowledge of historical references that allow to improve the objectives getting. On this context we analyze the ways in which the videogame could become a tool for the Geography and History classroom.

Key words

*Videogame – History – Educational strategies - Geographic representation -Geography and History
- Learning*

1.- Introducción

Una de las principales dificultades en la enseñanza clásica de la Historia, se presenta en el momento de la adquisición del conocimiento. El alumnado tiende a recopilar datos y conceptos de forma inconexa que le impiden crear una visión de contexto de los procesos históricos.

Desde el ámbito docente se insiste en la necesidad de hacer llegar al alumnado la poca efectividad de la adquisición de conocimientos de forma lineal, exhaustiva y difusa, advirtiéndose como prioritaria

la ubicación de los hechos en el espacio y en el tiempo, y su posterior secuenciación dotada de causas y consecuencias.

El entendimiento del devenir histórico es un elemento clave en la comprensión del entorno sociocultural contemporáneo, y adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje a las tecnologías de la información puede resultar una herramienta muy eficaz para lograr ampliar las expectativas que esta área de conocimiento despierta en el alumnado (Gros, 2000).

A día de hoy los contenidos educativos digitales comienzan a ser una parte más de la práctica habitual en el aula, y son múltiples los recursos dedicados a la enseñanza de Conocimiento del Medio en Educación Primaria, y de Historia y Geografía en el caso de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. En el marco de esta perspectiva debemos entender también un cambio en las estrategias de aula, que han de aproximarse al entorno audiovisual y encontrar en el ámbito lúdico del alumnado, un instrumento más que permita complementar la nueva dimensión que nos ofrecen los contenidos educativos digitales.

Las creaciones videográficas se pueden convertir en un elemento de apoyo para acercar al alumnado, de una forma eficaz a los procesos históricos, provocando en este de forma indirecta el surgimiento de un espíritu de investigación y necesidad de conocimiento (Estallo, 1995).

2.- El videojuego como medio de aproximación a los conceptos de espacio y tiempo en Historia.

Como mencionábamos anteriormente, la ubicación espaciotemporal del hecho histórico es fundamental para dotar a su conocimiento de un contexto y de una proyección en futuros procesos reflexivos (Topolski, 1976). Encontramos en los videojuegos una fuente de gran interés para ser empleada como referente inicial del momento histórico.

En la mayoría de las ocasiones, están dotados de representaciones geográficas y mapas de alta calidad que enmarcan la situación espacial en la que el usuario podrá llevar a cabo las diferentes partidas.



Imagen 1: Alexander (representación contexto geográfico en el que se desarrollará el conflicto entre Persia y Grecia tras el asesinato de Filipo, padre de Alejandro Magno)

Estas representaciones gráficas describen el entorno geográfico del hecho clave alrededor del que se circunscribe el guión del videojuego. Incluyen las principales características del entorno físico, plasmando los elementos clave del paisaje. Así pueden apreciarse los principales relieves montañosos, las zonas desérticas, los espacios mesetarios, o las formas y estructuras que define la hidrografía de la zona.



Imagen 2: Imperium III (representación de espacio geográfico en la Galia)

De igual forma se refleja en muchas ocasiones con gran detalle, la fauna y la flora más destacada del enclave, diferenciándose incluso su representación en función de los periodos climáticos en los que se desarrolle la acción.

Dentro de la propia figuración espacial debemos hacer especial hincapié en la representación de edificios, entornos urbanos y rurales, aldeas, etc... En muchas ocasiones, su elaboración viene precedida de importantes esfuerzos de documentación que logran reproducir la realidad con un elevado índice de veracidad.



Imagen 3: Alexander (representación de edificios griegos)

Imprescindible como referencia del entorno social es la representación de los personajes, comenzando por su vestimenta y pasando por sus expresiones verbales y su forma de participar en el juego en función del rol social o guerrero que ostenten.



Imagen 4: Alexander (representación de batalla contra los persas)



Imagen 5: Imperium III (representación la entrevista previa a la batalla de Gergovia)

Podemos por tanto, a través del videojuego, acometer determinados conceptos que pueden ayudar a configurar el contexto espacio temporal de un hecho histórico, dotando al docente de una

herramienta alternativa a la hora de preparar al alumnado para la comprensión detallada de la acción, sus causas, objetivos y consecuencias.



Imagen 6: Port Royal (representación de soldados en lucha)



Imagen 7: Tankcommander (representación de tanques aliados cruzando un puente en Francia durante la Segunda Guerra Mundial)

3.- El alumno y la consecución de objetivos en el videojuego de contenido histórico.

Analizar los objetivos que persigue el videojuego puede resultar provechoso para su uso en el aula. Generalmente, los videojuegos de contenido histórico utilizan uno o varios hechos históricos relevantes, con sucesivos ítems que finalizan con un objetivo básico que puede ser la conquista, el final de la batalla, de la guerra, del asedio, etc... La consecución de estos objetivos suele consistir en un proceso complejo y de duración superior a una única jornada de juego, por lo que obligan al usuario a periodizar la acción a lo largo de varios momentos y siempre de forma no esporádica, dado que ello supondría una menor capacidad para reconocer los datos y conocimientos adquiridos en la fase previa. Esta circunstancia puede ser aprovechada por el docente para programar una serie de actividades vinculadas de forma paralela al uso del videojuego.

3.1.- El aprovechamiento de la consecución de objetivos: Estrategias docentes.

El desarrollo de las actividades planteadas en el aula a través del uso del videojuego, deben estar precedidas de una orientación básica del docente, que establecerá los objetivos a conseguir, de tal forma que el itinerario a llevar a cabo durante el periodo de juego, coincida con la adquisición de conocimiento prevista.

3.1.1.- Consecución de objetivos básicos:

Tras establecer un objetivo básico, que no conduzca a la finalización del proceso lúdico, sino a lograr un objetivo que de paso a otra fase, se solicitará del alumno el reconocimiento de determinados conceptos, tanto geográficos como históricos. Estos conocimientos podrán comprender espacios geográficos de desarrollo de la acción, ubicación de lugares, ciudades o poblaciones e identificación de personajes históricos.

3.1.2.- Consecución de objetivos intermedios:

Por definición, los videojuegos ofrecen objetivos intermedios, que permiten progresar en la estructura del entorno audiovisual de tal forma que el usuario adquiere un conocimiento exhaustivo de los principales elementos que lo componen, alcanza situaciones de responsabilidad sobre los personajes y ha de proceder a la ampliación de las dotaciones, suministros o bienes que poseía al principio de la partida para poder continuar.

En esta fase el alumno podrá alcanzar un mayor entendimiento del sistema organizativo del modelo a través del que se desarrolla el videojuego (ejército, civilizaciones, estados...), por lo que será posible que defina las principales estructuras jerárquicas que se representan. De igual forma podrá establecer relaciones de semejanza o antítesis entre los personajes destacados (héroes, generales, nobles, monarcas, jefes de gobierno...), y a su vez referenciar los principales rasgos de las actividades socioeconómicas que se detallen (abastecimientos, compras, saqueos, ...).

3.1.3.- Consecución de objetivos finales:

La representación del hecho histórico en torno al que se desarrolla la acción requiere del usuario un nivel de comprensión elevado de la estructura general del videojuego, por lo que el alumno habrá podido ejecutar un porcentaje muy elevado de acciones. A través de este objetivo final, habrá adquirido un conocimiento exhaustivo del sistema organizativo, de las características de la civilización o pueblo, y en especial una perspectiva secuencial de los acontecimientos que le han dirigido a lograr la victoria o premio final.

Es desde este punto a partir del cuál se interrelacionará el proceso histórico real con los hechos plasmados en el videojuego. Desde los conocimientos adquiridos por el alumno de forma no proactiva, sino a través del juego y con una finalidad distinta al aprendizaje, el docente iniciará una fase de percepción comparativa, que logre concretar un esquema lógico del hecho histórico objeto del videojuego. A través de ese esquema es posible completar el conocimiento a través de otros instrumentos o estrategias, entre las que pueden incluirse la puesta en común de los procesos de juego con el resto del grupo de compañeros o la aportación de datos complementarios por parte del profesor.

4.- El videojuego de contenido histórico como inductor de procesos de búsqueda de información.

Dentro del contexto lúdico puede resultar más sencillo inducir al alumno a la búsqueda de información complementaria sobre la acción histórica, de tal forma que se generen en él actitudes de indagación y necesidad de ampliación de conocimientos. Es esta una acción que adecuadamente sostenida y conducida puede enriquecer y sistematizar las costumbres del alumnado en el proceso de adquisición del conocimiento histórico.

Una vez que el alumno ha concluido un objetivo final de un videojuego, ha tomado contacto con una serie de datos, situaciones y personajes que permanecen de forma latente en su consciencia. Proporcionar a estos elementos un contexto puede convertirlos en un conocimiento completo, dotado de integridad referencial y disponible para ser ampliado a través de otras múltiples acciones de aprendizaje. El entorno audiovisual proporciona, además, una aprehensión de conceptos provistos de forma, que quedarán permanentemente relacionados con esta.

5.- Selección y orientación al alumnado en el uso de videojuegos de contenido histórico.

Un uso adecuado de los videojuegos de contenido histórico como recursos para el aula, exigen un análisis y selección previos por parte del docente. Los videojuegos de última generación, reúnen en general muchas de las características que hemos descrito hasta ahora, incluyendo amplios procesos de documentación previa. Sin embargo, es imprescindible tener en cuenta los diversos modos de interacción existentes entre el juego y el usuario. Este nivel de interacción permite la consecución de diversos tipos de objetivos finales, que pueden o no responder al hecho histórico descrito en las fuentes, y por tanto transformar la realidad, proponiendo posibilidades alternativas al usuario, como pueden ser por ejemplo, la conquista de Roma por Aníbal o la victoria de Alemania en la Batalla de Inglaterra.

Se generan, por tanto, ucronías de índole diversa, distintas en función del modo de juego adoptado. Algunas muestran la culminación de un hecho real con un acontecimiento inesperado, que de haberse cumplido transformaría la Historia y modificaría todos los procesos posteriores a gran escala, otras reflejan realidades alternativas que desde su inicio no coinciden con ninguna situación real de partida. La ucronía se convierte en una posibilidad más dentro del videojuego, dotando al usuario de capacidad suficiente para manipular la Historia, lo que creará amplias expectativas en los individuos.

Es imprescindible analizar también el nivel y número de estereotipos que se reflejan en el videojuego, y que en muchos casos son incluidos para crear un ambiente atractivo y adecuado a las demandas del consumidor del producto.

La obtención de determinado tipo de conocimientos no contrastables, provocan la adquisición de una percepción errónea de la realidad. Dadas las extraordinarias dotes que presentan los usuarios en edad escolar para el uso y aprendizaje de los videojuegos, nos encontraríamos ante el riesgo de producir una asunción de conocimientos de características históricas, pero no basados en hechos reales, o incluso la adquisición de datos de carácter ucrónico que modificasen el entendimiento real del hecho histórico y del proceso causa-consecuencia.

Esta última reflexión es prioritaria para optimizar el uso de los videojuegos como herramienta en el aula. Cualquier utilización de estos como generadores de información para procesos de aprendizaje en el área de Historia, debe ir precedida de un análisis previo del docente, que establezca cuáles son los objetivos coincidentes con la acción educadora y que aspectos del juego han de matizarse para evitar un aprendizaje paralelo e inadecuado.

6.- Conclusiones

Definir nuevos instrumentos que aproximen los procesos de aprendizaje a la realidad sociotecnológica del alumnado puede suscitar muchas dudas, abriendo amplios espacios de discusión entre los docentes. Resulta evidente, sin embargo, el alejamiento existente entre los alumnos y el

conocimiento de la Historia que por su identificación con algo lejano y distante, se convierte en una pura traslación de datos con escasa interrelación (Etxeberria, 1999).

Los videojuegos son una constante indefectible en el entorno del alumnado en un margen de edad muy amplio, por lo que su utilización como herramienta del aula puede alcanzar un importante nivel de efectividad.

Si algo proporcionan los medios audiovisuales es cercanía, y sin duda, los videojuegos de contenido histórico pueden acercar al alumnado a un conocimiento que de forma demasiado habitual entienden como lejano y escasamente comprensible.

Su uso estructurado y adecuadamente dirigido puede ayudar al alumno a emprender un camino de comprensión del hecho histórico como un precedente de la organización social, económica y cultural hallando los paralelismos existentes con el momento actual, y fomentando una actitud analítica del entorno que le rodea.

Los videojuegos de contenido histórico pueden constituirse como un instrumento de aula eficaz y apreciado tanto por profesores como por alumnos, proporcionando opciones de diversificación de los procesos de aprendizaje gracias a su variedad y gran difusión.

Bibliografía

- Aumont, J. y Marie, M. *Análisis del Film*. 1988
- Bou Bouza, G. *El guión multimedia*. Madrid, 2003
- De Aguilera Moyano, M. y Méndiz Noguero, A. (2004). *Videojuegos y educación*. CNICE-MEC, Madrid.
- Díez Gutiérrez, D.J. (2004). *Investigación desde la práctica. Guía didáctica para el análisis de los videojuegos*, CIDE – Instituto de la Mujer, Madrid

- Estallo, J.A (1995) *Los videojuegos, juicios y prejuicios*. Barcelona
- Etxeberria, F. (1999) “Videojuegos y Educación”, *La educación en Telépolis*. San Sebastián
- Griffith, J. L. Voloschin, P. Gibb, G. G., Bailey, J. R. (1983). “Differences in eye-han motor coordination of video-games users and non-users”. *Perceptual and Motor Skills*, nº 57
- Gros. B. (2000). “La dimension socioeducativa de los videojuegos”. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, nº 12, Edutec
- Rodríguez, E. (Coord.) (2004). *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. INJUVE, Madrid.
- Topolski, J.(1976). *Methodology of history*. Polish Scientific Publishers, Varsovia.