

La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia. Dos experiencias áulicas en la escuela secundaria

por *María Victoria Irigaray y María del Rosario Luna*

Universidad de Buenos Aires

mvtorioria.irigaray@gmail.com, lunarosario14@yahoo.com.ar

Recibido: 08|09|2014 · Aceptado: 20|10|2014

Resumen

En el presente trabajo expondremos los resultados de la aplicación de secuencias didácticas con videojuegos para clases de Historia en dos escuelas secundarias. Intentaremos demostrar que el empleo del *videogame* permite una metodología didáctica efectiva en base a la resolución de problemas, generando un aprendizaje motivacional y colaborativo, fomentando entre los estudiantes un rol activo en el conocimiento histórico. Con su aplicación, obtuvimos alentadores resultados en la generación de entornos inmersivos de aprendizaje y mayores niveles de atención del estudiantado, el cual tomó protagonismo en el proceso de aprehensión, a través de la toma de decisiones y la creación de narrativas históricas propias (contrafactualidad) que permitieron un cuestionamiento de los hechos históricos.

En nuestra área disciplinar, observamos que las estrategias didácticas tradicionales quedan desarticuladas frente a las nuevas capacidades cognitivas de los estudiantes y sus habilidades con las TIC. Por tanto, consideramos fundamental orientar las prácticas áulicas hacia la conexión del contenido disciplinar y las habilidades de los estudiantes, usando al videojuego como un recurso didáctico para lograrlo y promover experiencias significativas en el área de Historia.

Palabras clave

Videojuegos, resolución de problemas, aprendizaje motivacional, capacidades cognitivas de los estudiantes, experiencias signifi



Teaching history with strategy videogames. Two class experiences in high school

Abstract

In this paper we'll present the results of the application of videogames into a didactic sequence for history classes in two high schools. We'll try to demonstrate that the use of videogames gives an effortional and collaborative learning, promoting among students an active role in the historical

knowledge. With its implementation, we obtained encouraging results in the generation of immersive learning environments and higher levels of student attention, which took center stage in the process of apprehension, through the decision-making and creating their own historical narratives (counterfactuality) that allowed a questioning of the historical facts.

In our working area, we note that traditional teaching strategies are disjointed against the new cognitive abilities of students and their TIC skills. Therefore, it is crucial to guide classroom practices to a disciplinary content and students' skills connection, using the videogame as a teaching resource to achieve and promote meaningful experiences in history field.

Key words

Videogames, problem solving, motivational learning, student's cognitive abilities, signifi



Introducción

En los últimos años, la tarea docente en la enseñanza de la Historia en la Secundaria se ha complejizado puesto que hay un abismo entre los modos de enseñar y los modos de aprender. La escuela perpetúa estructuras disfuncionales, que no tienen en cuenta las nuevas realidades sociales; es estática, enciclopedista e inoperativa, estando arraigada en un pensamiento decimonónico. Consideramos que las estrategias de enseñanza tradicionales muchas veces quedan desarticuladas frente a las nuevas capacidades cognitivas de los estudiantes. El conocimiento es transmitido jerárquicamente, privilegiándose la enseñanza por sobre el aprendizaje (Quiroga 1992), por lo cual el estudiantado adquiere una posición pasiva y receptiva. Inferimos que la atención de los estudiantes se centra en lo que Alonso Tapia denomina metas de ejecución —conseguir tener éxito o evitar fracasar—, por lo que se focalizan en obtener rápidamente el resultado pero no son capaces de controlar su proceso de consecución de metas (1992:17), lo que afecta directamente a la motivación en el proceso de aprendizaje. De esta manera, el trabajo en el aula se convierte en una ficción, donde los estudiantes simulan aprender y los docentes simulamos enseñar.

A modo de ejemplo, observando la currícula oficial para el área de Ciencias Sociales de segundo año del ESB (Escuela Secundaria Básica) en la Provincia de Buenos Aires, inferimos que la enseñanza de la Historia ha «superado» el sistema tradicional y hegemónico de memorización de fechas y personajes importantes, para fomentar la transmisión de una Historia vinculada a lo social y cultural, buscando desarrollar el «pensamiento histórico» a partir de la multiplicidad y heterogeneidad de enfoques, analizando los procesos desde categorías conceptuales diversas y complejas, pensando el cambio desde un tiempo histórico y su influencia en el presente (Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires 2007; Carretero & Montanero 2008; Prats & Santacana 2011). Otro tanto ocurre con