

Los videojuegos en la enseñanza de la historia – Descubrir la Historia

En *Descubrir la Historia* hemos manifestado en varias ocasiones nuestro interés por el sector educativo. Nos parece que la utilización de nuevas técnicas y recursos pueden potenciar tanto la calidad de la enseñanza de la historia como la motivación de los, normalmente, poco interesados estudiantes. Y no están desmotivados sin razón, ya que en ocasiones se les fuerza a mostrar agrado por una disciplina sin que se les acerque de la manera más adecuada. Aquí es donde entran en juego las técnicas como la que aquí vamos a comentar que, sumada a los conocimientos y destreza del profesor, harán que los alumnos sientan interés por la historia y, por tanto, aprendan.

Ya hablamos en su momento de la [empatía en la enseñanza de la historia](#). En este artículo comentamos la utilización de videojuegos. Nos basamos en un texto titulado «Teaching Historical Theory through Video Games» («Enseñar teoría histórica a través de videojuegos») publicado en la revista *The History Teacher (El profesor de Historia)*. Su autor, el Dr. Martin Wainwright (Universidad de Akron, EE.UU.) explica que no se trata de emplear este recurso de manera arbitraria. En su artículo explica las fortalezas y debilidades de estos instrumentos y cómo se debe aplicar, bajo una supervisión del docente.

Martin Wainwright apunta que a través de su análisis, realizado tras su propia experiencia en el aula, ha podido llegar a la conclusión de que la utilización de los videojuegos es muy útil en los estudiantes de nivel universitario. Se trata de una herramienta efectiva para explicar conceptos históricos complejos, es decir, no sólo

para atraer el interés de los alumnos, sino para que la experiencia con los videojuegos sea un punto de partida desde el que profundizar en la historia.

Afirma: «los videojuegos ofrecen una oportunidad única para dar forma de manera virtual para su estudio en la realidad». Los estudiantes disfrutaban durante el proceso de aprendizaje. Tanto es así que a un estudiante le preguntaron su opinión acerca del curso experimental de Martin Wainwright que utilizaba los videojuegos como parte del programa, en relación con otros. Su respuesta fue: lo mejor es que no lo es [un curso].

De su publicación, que se puede leer íntegramente en este [enlace](#) (en inglés), se pueden extraer algunas conclusiones. Por un lado, que urge plantear nuevos métodos de enseñanza que empleen técnicas en el aula que sirvan a los propósitos de los programas educativos. Esto quiere decir que no es necesario rebajar el nivel porque exista desinterés por parte del alumnado. Más bien lo contrario: implicarlos más, profundizar más y, finalmente, hacer que, con este tipo de recursos, los estudiantes tengan una preparación más completa.

Martin Wainwright, A. (2014). «Teaching Historical Theory through Video Games». *The History Teacher*, 47 (4), p. 579-612.

Disponible en:

http://www.societyforhistoryeducation.org/pdfs/A14_Wainwright.pdf

This content was originally published [here](#).