

LOS VIDEOJUEGOS EN EL AULA: UNA NUEVA MIRADA SOBRE SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Estefanía Silvina Valencia

Universidad de Morón
estefaniavalencia07@gmail.com

Introducción:

“Hace tiempo que ha ido cuajando en mí convicción de que la cultura humana brota del juego y en él se desarrolla”. (Huizinga, 2007:7). Sin duda, jugar es la habilidad de explorar, pensar y aprender interactuando. Si hacemos hincapié en la actualidad, comúnmente, la enseñanza en las escuelas secundarias se ha convertido en un proceso mecánico y cómo veremos a lo largo de éste trabajo, el área de la historia ha terminado circunscripto a una mera repetición de nombres y fechas, dejando en la mayoría de los casos, cualquier objetivo de forjar un pensamiento crítico contrariamente a lo que se espera.

Los videojuegos en su definición más básica de características, generan recompensas al superar retos y a ello se le suma que nos presentan una historia a la cual el sujeto deberá encarnar. Uno de los objetivos primordiales de éste trabajo es ver cómo éstos nos enseñan, quizás no mejor, pero sí de una forma diferente, puesto a que chocan con la metodología del siglo XIX; ésta última, la cual en las aulas parece sabotear la curiosidad, investigación y colaboración se vería contrarrestada con la experiencia lúdica de los videojuegos. En simples palabras, la incorporación de estas herramientas virtuales requeriría romper con aquella enseñanza del siglo XIX que reprime la creatividad.

Este trabajo tiene como eje de comprender cómo éstas nuevas estrategias para aprender sobre el mundo, nos sumergen históricamente en la Segunda Guerra Mundial desde varias perspectivas, generándonos intrigas, restos, curiosidad y más aún lograremos ver como inclusive éstos en su punto más álgido pueden llevarnos a un debate moral. *“Toda elección implica una responsabilidad. Esa responsabilidad supone que hay valores éticos que dejan una huella en esas elecciones. Los videojuegos han sido considerados como una serie de elecciones interesantes ¿Es posible pensar en los videojuegos como objetos morales?”* (Sicart; 2009: 271)

Los videojuegos seleccionados y analizados, nos presentarán no sólo un entretenimiento sino también, una contextualización histórica que posibilitará aprender mientras jugamos: *Silent Hunter 3*; peligro bajo el agua, nos acercará una experiencia claustrofóbica, en la batalla submarina del Atlántico contra la flota alemana. *Battlefield 1942*, nos remite a batallas como la de Stalingrado o Iwo Jima; permitiéndonos posicionarnos al lado de las potencias del eje, o bien, junto a los aliados. *Commandos: tras líneas enemigas*, un juego de estrategia de tiempo real, que incentiva la creatividad del jugador para lograr sigilo y camuflaje ante el enemigo. *Call of Duty: Word at War*, nos hará revivir en primera persona las batallas de Peleliu, Okinawa y Berlín. El último título y el más controversial será Wolfestein 3D del año 1992 donde intentaremos escapar de una fortaleza nazi.

Así comprendemos a lo largo del trabajo cómo *“...la humanidad sobrevivió [después del siglo XX], pero el gran edificio de la civilización decimonónica se derrumbó entre*

las llamas de la guerra al hundirse los pilares que lo sustentaban (...) La segunda guerra mundial fue el parte aguas del desarrollo del nuevo siglo y su carácter bipolar, extremo y contradictorio.” (Hobsbawm, 2013:1)⁴⁵ Es sin duda éste el pie inicial para comprender a esta realidad que ésta rota, como lo afirma Jane McGonigal en su libro de similar nombre, asegurando que el mundo en el que habitamos y la cotidianidad misma, no alcanza para motivar al humano para mejorarla o inclusive transfórmala, sugiriéndonos que los videojuegos pueden ayudar a arreglar el problema.

Dicha está es la finalidad del trabajo, ver como ésta nueva herramienta puede llegar adaptarse al mismo tiempo que innova en las aulas desde un tema tan complejo y al mismo tiempo tan dejado de lado por los diseños curriculares como lo es la Segunda Guerra Mundial, y cómo se logra gracias a su eje vertebrador involucrar temas de controversia y gran importancia en la vida de los adolescentes y para su formación como adultos capaces de forjar un mejor mundo.

Las aulas, los videojuegos y la Segunda Guerra Mundial

Al referirnos al siglo XX es casi imposible no hablar de un periodo histórico convulsionado, diferentes generaciones han abierto sus ojos y contemplado desde las maravillas en innovaciones tecnológicas o el gran avance de la mujer tras siglos de represión, hasta quedarse sin palabras ante los acontecimientos más terribles y crueles en la historia de la humanidad. El siglo XX se caracteriza por una gran violencia y brutalidad, plasmados en las guerras y matanzas que han visto la luz, algunas recordadas por todos los medios posibles, otras ocultas, quizás esperando a ser desenterradas por una voz con la suficiente fuerza para contarlas. Hobsbawm nos trae a cuentas que el trabajo otorgado a los historiadores es la que consiste en recordar lo que otros olvidan y podemos decir que el corto siglo XX está plagado de estas vivencias que gritan por ser perpetuadas.

Entender estos años, que comprenden desde el inicio de la Primera Guerra Mundial hasta la caída del muro, es hacer un bosquejo de un mundo cuyo mayor rasgo es la intolerancia, la exaltación de formas de pensar y ver el mundo por sobre las que posee el otro, marcarlo y eliminarlo, sin posibilidad de una coexistencia. La Segunda Guerra Mundial es uno de los tantos escenarios donde se forjan dichos bandos de unos contra otros, el mundo estaba en llamas y hasta la actualidad podemos seguir viendo como el rojo vivo y ardiente de algunas cenizas siguen intentando resurgir el fuego.

Comprender el mundo actual es indagar en las bases de este siglo bipolar y el mayor centro de transmisión de conocimiento es sin duda, para toda persona, la escuela. Sin embargo, parece que en múltiples ocasiones el proceso de aprendizaje va acompañado de la pérdida de una de las cualidades más valiosas que tienen los estudiantes, la curiosidad. Varios autores coinciden en que, en las escuelas, todo trabajo debe ser terminado y cada respuesta ser correcta o no. No falta a mi propia experiencia que si les damos a los niños tareas más demandantes se sentirán

⁴⁵ Hobsbawm, Eric. (2013) “*Siglo XX: Rupturas, continuidades y extremos paradójicos*”. En “*Historia del siglo XX*”, Ensayo presentado para la clase de Análisis Histórico de El Colegio de México, noviembre. En “*Caos Político*”: Blog de ciencia política y opinión. <https://zepecaos.wordpress.com/libros-recomendados/erichobsbawm-historia-del-siglo-xx/>

confundidos y hasta inseguros e inmediatamente insistirán en que les mostremos cómo hacer el trabajo como si estuvieran atados a una forma de hacer las cosas en la cuales pensar y razonar no sería la cualidad buscada. Gracias a dichos métodos como cuestionarios cuyas las respuestas se encuentran textualmente en los manuales se establece firmemente en los niños el hábito de usar solamente una pequeña parte de su capacidad mental al hacer uso del famoso “copiar de ésta oración hasta tal otra”. En cambio, el niño que aprende con naturalidad, que sigue su curiosidad, que asume que puede elaborar un cuestionamiento o una respuesta desde la comprensión, ante todo está desarrollado conocimientos, el amor al estudio, la habilidad para aprender y confianza en lo que hace y lo que dice.

Una de las nuevas herramientas que están empezando a hacer eco en las aulas son las nuevas tecnologías y éste es el punto central de ésta ponencia, el potencial que puede tener un videojuego en el aprendizaje. Estudiar el uso de los videojuegos desde una perspectiva pedagógica, implica reconocer la influencia que tienen las prácticas sociales que habitualmente se realizan con tecnologías digitales, en la manera en que las personas se desenvuelven en escenarios y prácticas formales de aprendizaje. Cierto es que es necesario considerar que la apropiación de tecnologías digitales en las aulas conlleva una ruptura inicial del equilibrio existente, la que tras una etapa de adopción da paso a un nuevo equilibrio donde las tecnologías adquieren un significado y un sentido en las prácticas pedagógicas y la resultante interacción de profesores y estudiantes.

Claramente, hablar de videojuegos en su totalidad y su adecuada utilización en las aulas abarcaría una infinidad de análisis por lo que recortar el estudio a unos cuantos juegos significativos para un determinado periodo histórico se convirtió en una necesidad. Encontrar un tema para indagar no fue difícil, a decir verdad, no podemos decir que la violencia no atrae al ser humano, las representaciones y manifestaciones culturales como las series, películas, novelas y videojuegos que aparcan su tiempo en el pasado se esmeran en mostrarnos guerras, disparos, explosiones, asesinatos, muertes y destrucción. Las guerras nos atraen y los videojuegos, como parte del bagaje cultural de la humanidad, no se han escapado de esta espiral; nos presentan en sus títulos ambientados en temas históricos, los momentos bélicos más destacados del ser humano como la Segunda Guerra Mundial.

En sí, la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial es uno de los temas que más llaman la curiosidad en las aulas, no obstante al poner a los estudiantes de cara a los manuales la atención de ellos se dispersan como el agua al volcar un vaso. Sin embargo, la gran aceptación de los videojuegos que cuentan una historia y se sumergen en éste contexto beligerante, si se ve en contraposición ante el rechazo mayoritario que los contenidos relacionados a este tema a alumnos durante su enseñanza reglada, podemos comprender qué es lo que crea un gran abismo entre estudiar para un examen, retener la información acumulada hasta terminarlo de rendir y el desarrollo de un verdadero conocimiento y utilización del mismo.

En realidad si se lo mira desde la perspectiva puramente política y de acontecimiento, tanto el manual como el videojuego en su mayoría, si seguimos hablando de los ambientados en la Segunda Guerra Mundial; se basan en la compilación en los hechos más destacados de la batalla. Pero sin duda éstos últimos siguen llamando más la atención del estudiantado. ¿Por qué? Aquí es cuando esa historia política y acontecimiento se ve complementada a los tintes sociales y culturales que se logran poner en pantalla a medida que el nivel o misión se va pasando. Desde sentirte parte

en carne y hueso de la batalla o poder interactuar con otros personajes que te van acompañando en la travesía hace que tu mente se sumerja en ese mundo.

Los videojuegos inspirados en la Segunda Guerra que he elegido y he anticipado en la introducción, son juegos que además de centrarse en éste periodo histórico determinado, pueden desarrollar en ocasiones una simultaneidad de hechos -cómo en el caso *del Call of Duty: Word at War*, en el que se narran dos vivencias en medio de la guerra, uno en el frente oriental y otro en el pacífico al mismo tiempo-; que en sí, son reflejos del mundo analizado, una historia con sus aristas y vetas más que una historia lineal y única. Para ello, durante el desarrollo del juego es necesario usar, leer e interpretar diferentes instrumentos y recursos fundamentales para la resolución del mismo.

Dentro de estos juegos de corte histórico podemos encontrar diversos grupos en función a sus características y el papel, más o menos relevante, que pueden tener los contenidos históricos en ellos, que pueden ir desde referencias cronológicas parciales como el *Wolfenstein 3D*, hasta casos en los que los hechos y contenidos son cruciales en sus diseños encontrado el ejemplo en *Battlefield 1942*.

Son todos éstos, si los aprendemos a utilizar en las aulas, el gran recurso que estábamos esperando para despertar la curiosidad que parecíamos sepultar en el alumnado; aquí lo encontramos.

Videojuegos de simulación y estrategia, Silent Hunter III y Commandos: tras líneas enemigas.

Ya buceando en la temática de la Segunda Guerra Mundial nos encontramos preferentemente con los llamados: juegos de estrategia, en sí, éstos tienden a ser muy personales, ya que se caracterizan primordialmente por requerir una gran habilidad por parte del jugador.

Los ambientes de videojuegos de estrategia ofrecen a los jugadores un entorno que logra implicarlos, haciéndolos sentir y participar en un sistema organizado de relaciones que en su conjunto conforman un escenario situado de interacción. Al decir que tienden a depender de cada jugador me refiero a esto, según la persona que éste al mando será la propia percepción, la propia evaluación y valoración que se hace al contenido temático ofrecido y la posibilidad de seleccionar y dar atributos a dicho escenario. Esto redundará en poder tomar decisiones en situaciones diseñadas que mezclan lo real con la ficción en un contexto de competencia.

La complejidad y multiplicidad de actividades ofrecidas, favorece el surgimiento de un rol como jugador que pone en acción sus decisiones al interior del ambiente de juego mediante personajes que le representan o situaciones que son decididas por él con el fin de lograr un determinado objetivo. En estos casos, el contexto del juego, sus características genéricas o ambientación cuentan con cierto rigor histórico, pero el desarrollo y, por supuesto, el desenlace se desmarcan de los acontecimientos históricos reales en función a las capacidades estratégicas de cada jugador o sus habilidades pilotando un avión o manejando un tanque, o un submarino.

En este punto es cuando alza su cabeza la saga de *Silent Hunter*, la Segunda Guerra Mundial ha marcado a todo el planeta y es que con la perdida guerra “civilizada” corrompida por la Primera Guerra Mundial, en la segunda se llevó casi sin esfuerzos;

la brutalidad a niveles que llegan a cuestionar la moralidad del hombre. Ya sea por aire, mar o tierra, la guerra se explayó dejando huellas por todos los continentes. Ya desde el comienzo del juego, *Silent hunter 3 "peligro bajo el mar"*, se nos brinda una excelente cita de Winston Churchill *"the only thing ever reality frightened me during the war was the U-Boot perfil"* - la única cosa que me ha asustado de verdad durante la guerra fue la vista del U-Boot (Submarino alemán)- que nos hace envolvernos en pleno contexto histórico, así mismo nos detalla que estaremos en algún lado del océano atlántico norte mientras corre 1940.

Este es un videojuego de estrategia y simulación, ya que está orientado a la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación; nos brinda un increíble acercamiento desde la perspectiva del eje dentro de los claustrofóbicos submarinos. *Silent Hunter III* recrea adecuadamente la sensación de estar en el puente o en la sala de mando de un U-Boot en movimiento, mientras en diferentes momentos el juego parece sumergirnos en la tensión de la guerra. Desde el primer momento el protagonista se encuentra con salas llenas de medidores, válvulas y brújulas.

En un principio parece difícil comprender de qué bando te encuentras puesto a que los símbolos alemanes nazis se encuentran tapados bajo una censura blanca, pero tienes la descripción del submarino y los comentarios en alemán de las tropas por lo que ayudan a orientarte. Es muy complejo tomar práctica en las primeras misiones y ataques, puesto a que requiere un nivel de experiencia en cálculos para perimetral la zona, identificar al enemigo y elegir el momento y la forma indicada para lanzar el torpedo mientras lo ves por una "cámara de acción". Los factores a tener en cuenta son muchos y al mismo tiempo todo allí bajo el agua parece repercutir en los tripulantes, cansancio, fatiga, hambre; debes ayudar, mandar y organizar a todos para que pueda funcionar la misión.

Lo interesante aún así, va más allá de ver como los barcos golpeados se hunden o se parten en medio del océano, puesto que hay algo de lo que en muchos libros leemos pero es casi imposible experimentar. En un determinado momento, te vez lo suficientemente cerca de un navío enemigo, quizás que posee un radar; por lo que te exige a pensar y actuar con suma precaución. La tensión se incrementa y puedes lograr sentirte parte de él, intentas, navegar en potencia mínima, mantener el periscopio escondido; no poner nada de música, ni hacer bromas con los soldados, sólo un sudor silencioso y concentración. Esas son las vivencias que más nos interesan y que a los chicos no se les enseña en los manuales y son éstos detalles de la vida cotidiana los que realmente caracterizan la tensión de la Segunda Guerra Mundial.

Hablando de mapas, hay varias prácticas herramientas disponibles incluyendo una regla para marcar las tangentes y la distancia, un compás para dibujar los círculos de distancia, y un marcador de puntos de destino. Cosas simples como estas son útiles y muy divertidas de jugar con ellas al trazar un ataque. ¿Por qué no una forma más para enseñar historia, geografía y matemática al mismo tiempo? Sumémosle un poco de física también, si el jefe estima la integridad del casco al 73%, ¿hasta qué profundidad puedes sumergirte con seguridad? Agradecidamente, el equipo de desarrollo no suministra dicha estimación: debes hacerlo tú mismo.

La interdisciplinariedad es algo que caracteriza a historia de la segunda mitad del siglo XX, por qué no ponerlo en funcionamiento en las aulas; los niños sin que se den

cuenta estarán adquiriendo y llevando en la práctica un montón de conocimientos que han estado aprendiendo este tiempo; además de sentir empatía con lo que están experimentando tras la pantalla e incluso despertando su curiosidad por conocer un poco más allá.

Commandos: tras líneas enemigas, tiene ese “poco más”, desde cero nos presenta un cortometraje de no más de un par de minutos contándonos cómo se da la expansión de la Alemania nazi en tierras escandinavas. Si tomamos un manual escolar, ¿de qué nos hablan al mencionar los territorios ocupados por Alemania? Renania, Austria, los Sudetes, Bohemia-Moravia y el canal del Danzing. Luego en 1939 con la guerra declarada parecen olvidar a los países escandinavos. Por qué no ampliar el mapa y ver más allá de las primeras invasiones nazis; éste videojuego es el precursor de ello.

Nos sitúa en 1940 donde de forma explícita muestra como las tropas aliadas se vieron obligadas a dejar la zona de Dunkirk o Dunquerque, Francia; por la gran pérdida tanto de hombres como de materiales a manos de los alemanes, dejando dicha zona bajo territorio del eje y a su suerte Noruega, mientras su rey se exilia en Inglaterra. El videojuego nos muestra como las tropas aliadas no podrán poner pie en Noruega por muchos años, salvo los comandos. Estos, integrados por un selecto grupo de personas bien entrenadas tenían el objetivo de convertirse en una fuerza de incursión lo suficientemente armada, que debía emplear tácticas tanto convencionales como irregulares para asaltar, trastocar y reconocer al enemigo en el continente europeo y Escandinavia.

No solo nos planteará este grupo que debemos aprender a utilizar, sino que nos darán indicios de que no sólo puramente el bando aliado fue formado por ingleses y franceses en ésta primer etapa de la guerra. Entre los comandos, hallamos a un irlandés (cuestionable sabiendo que Irlanda estaba declarada como neutral) y a un australiano, viendo así como otros países integran este bando; lo que sería de gran aporte es comprender el por qué de dichas procedencias. Plantar a los alumnos la idea de una historia total e interrelacionada con otros momentos les ayudaría a reconocer como Australia es en el marco previo a la descolonización, parte de las muchas tierras que han sido conquistadas por los ingleses. A lo que no sería nada extraño tener a un inglés de procedencia australiana en las filas.

Claramente éste no es un juego donde se describan hechos históricos puntuales, salvo las operaciones en el Norte de África como la Operación Ícaro, o el Desembarco en Normandía (acontecimiento altamente recreado en cientos de juegos); no obstante nos aporta rasgos sorprendentes, la ambientación de cada zona en particular nos hace viajar por una variedad de climas donde nuestros comandos deberán completar sus misiones sin ser vistos ni escuchados por el “enemigo”. Al mismo tiempo, podemos contemplar en uno de los niveles, una gran alusión al megacañón nazi, el Gustav Gerät; un enorme y brutal cañón ferroviario nazi, incluso nos presenta a otro gran dirigente en la Segunda Guerra Mundial, Charles de Gaulle, el líder de la Francia libre.

Éstos quizás son los contenidos que mejor les podemos mostrar a los estudiantes, no digo que los videojuegos enseñen mejor que los manuales, pero sostengo que nos encontramos los mismos y más contenidos en uno (los videojuegos) que en el otro. Mientras se juega sería enriquecedor hacer que los chicos se cuestionen sobre varios datos que se nos van planteando como por ejemplo ¿Por qué se menciona una Francia Libre? En las operaciones en la zona del África del Norte también nos brinda de otras interrogantes: cómo ver los avances, retrocesos y resistencias; volviendo

sobre la base de que la historia no es lineal y que las tierras cobradas por los aliados tampoco fue un proceso de puros avances.

A pesar de que ambos juegos nos aportan complementos fantásticos como la guerra submarina o la posibilidad de mandar y planear una estrategia de sabotaje con tan solo cinco hombres; la enseñanza por medio de éstos requiere un gran aporte del docente en materia teórica que acompañe dicho de aprendizaje.

Videojuegos de aventura, Wolfestein 3D.

El mundo ha sobrevivido a la Segunda Guerra Mundial, pero nos ha dejado huellas dispersadas por todo el mundo; no obstante la gran historia de este enfrentamiento bélico total, ha sido contada por el bando vencedor. “...los elementos del bando perdedor o vinculados a ellos no sólo fueron silenciados, sino prácticamente borrados de la historia y de la vida intelectual, salvo en su papel de <<enemigo>> en el drama moral universal que enfrenta al bien con el mal.” (Hobsbawm, 1998: 14) Relacionado a esto, en primer lugar en las listas de videojuegos, existen los que usan la historia de manera anecdótica, como simple escenario en el que tiene lugar la aventura en cuestión y en vinculación la idea del bueno contra el malo, hacer mención al *Wolfestein 3D* es cita obligatoria para todo aquel que haya tenido la experiencia de jugar en la PC en los años 90’.

A pesar de la saga Wolfestein llegue hasta nuestros días actuales, con la última entrega en el 2015, hay que decir que su edición de los años 1992 ha sido el “padre de todos los videojuegos bélicos” en honor a la Segunda Guerra Mundial. De por sí, presentarles a los estudiantes estos videojuegos antiguos causa en ellos una fascinación por aquello que no conocían; inclusive encontrarse con dichas gráficas y jugabilidad peculiar les encanta.

Wolfestein 3D nos despliega una historia fantasiosa y completamente disparatada con respecto a la Segunda Guerra Mundial, salvo por un aspecto, la visión del héroe estadounidense que debe matar al villano y nadie parece representar mejor el papel de malvado que el Führer Adolf Hitler; el cual es el adversario final del juego. El objetivo claramente es derrotar a Hitler, pero para ello habrá que eliminar a la gran cantidad de guardias nazis que protegen la fortaleza, incluido (por sus diferentes trajes), a las fuerzas de las SS. Mientras se avanza, nos presentan una gran cantidad de símbolos e iconografías nacionalsocialistas por todas las paredes, desde águilas con la esvástica hasta retratos del Führer y banderas del régimen. Al mismo tiempo se ve complementado por la implementación de perros alemanes entrenados para cazarte y la variedad de pasadizos secretos y tesoros escondidos.

No podemos utilizar este juego para analizar hechos concretos de ésta batalla total, pero parecen rescatarse varias joyas que sin duda podríamos utilizar para ver unos cuantos semblantes de la Segunda Guerra Mundial y sobre todo caracterizar a este “gran enemigo”. Lo interesante en un aula es poder entablar una relación entre la idea del nazismo y su masificada demonización, nuestra labor como docentes e historiadores es demostrarles a los estudiantes que la historia se enseña no para juzgar, sino para comprender incluso algo tan complejo como una ideología.

En la infancia, todos somos iguales, los niños nacen y se relacionan en un ámbito donde estarán rodeados de un gran grupo de personas y es fundamentalmente necesario instruirlos para una convivencia con los demás, donde ellos puedan

expresarse y ser escuchados, al mismo tiempo que lo hacen con el resto. Aprender que se puede o no estar de acuerdo con una forma de pensar es la base para infundir el respeto en una sociedad, saber que vivimos en un mundo quebrado tras la Segunda Guerra Mundial es lo que debemos utilizar para mostrar que estamos a sólo unos cuantos pasos para repetir las devastadoras guerras que arrasan con la humanidad.

Comprender el nazismo como dice Hobsbawm no es perdonar el genocidio, sin duda éste fue espeluznante, “...pero el demonio, por feo que sea, tiene siempre una indiscutible fascinación y la experiencia enseña que a fuerza de hablar mal de alguien se puede conseguir el efecto opuesto, esto es, suscitar primero la curiosidad y después el interés...” (Cammilleri, 1995: 225). Enseñar la historia desde buenos y malo es uno de los peores errores que llevan a esa fascinación e incluso un mal uso de símbolos; tomemos de ejemplo a muchas bandas urbanas que implementan emblemas nazis sin siquiera comprender la verdadera razón detrás de ellos y el contexto histórico fundante, por ejemplo los Skinheads, también llamados *white power* -“poder blanco”- o los [Hammerskins](#), que simpatizan con las ideologías de ultra-derecha, como el [neonazismo](#).

Esto, justamente, es lo que indica que explicar la Segunda Guerra Mundial en las aulas del secundario es imprescindible y va mucho más allá que la mera repetición de unas cuantas fechas sino la comprensión de una mentalidad y una forma de ver el mundo. Todo este análisis desprendido de un simple videojuego de 1992.

Videojuegos de acción y narrativa Battlefield 1942 y Call of Duty: Word at War.

Como estuvimos viendo con anterioridad, hay videojuegos que usan la historia de manera anecdótica o como simple escenario en el que tiene lugar la aventura; pero otros, parten en el intento de reproducir acontecimientos históricos destacables y de gran relevancia, fundamentalmente guerras o batallas, que a través de simulaciones pueden dar como resultado alternativas a la realidad, cómo el caso de éstos dos videojuegos.

La experiencia que transmite el videojuego depende del contexto en que se produce y sobre todo la presencia o ausencia de personas cuando se juega, en la actualidad los multijugadores se han masificado pero en materia de la Segunda Guerra Mundial tenemos un sobresaliente modelo, *Battlefield 1942*. Claramente tiene un modo campaña, pero lo que le da su fama es el multijugador, en lugar de bots –computadora-, te encuentras en un escenario combatiendo con oponentes reales. Lo que hace tan interesante este modo de juego es que los usuarios podían involucrarse en batallas de hasta 64 jugadores, al mismo tiempo que podían encarnar a las distintas facciones de la guerra dependiendo del mapa en el que lucharan, variando así las armas y los vehículos disponibles.

De esta forma, el juego presentaba a distintas facciones, tanto dentro de los Aliados como del Eje. En una partida podías estar a los mandos de un avión Mitsubishi A6M “Zero” japonés luchando en los cielos del pacífico, y a la siguiente encontrarte con un Tiger -tanque alemán- de frente disparándote. Las distintas facciones, y sus respectivos arsenales y vehículos, no sólo le daban un toque realista al juego, no obstante, las armas de los jugadores no dependen únicamente de su equipo, sino también de su clase.

Una vez sobre el terreno la primera acción del jugador es elegir entre una de las cinco clases diferentes de soldado que hay a disposición. Los tipos de soldado se pueden dividir en cinco: médicos: capaces de curar a los demás y a sí mismos; ingenieros: encargados de las demoliciones, la colocación de minas y el reparar vehículos. Soldados de asalto: especialmente encargados en la lucha cuerpo a cuerpo; soldado de antitanques: dispone armas para destruir principalmente a los tanques, o exploradores: con rifle de mira telescópica y la capacidad para llamar a la artillería se convierte en un punto clave para la victoria. Las distintas clases se compenetraban entre sí, haciendo preferible el luchar en equipo para ganar la partida.

Ya sea lucha cuerpo a cuerpo o utilizando armas pesadas, las ambientaciones son la tercera de las características más importantes del videojuego ya que cada escenario esta recreando una de las miles de batallas de la Segunda Guerra Mundial. Desde el Norte a África, en la zona de Libia con misiones como: Battleaxe –entre el 15 y 17 de junio de 1941-, Gazala -26 de mayo de 1942- o Tobruk –del 10 de abril al 27 de noviembre de 1942; donde bajo el abrazador calor del desierto se enfrentan los británicos contra el [Afrika Korps](#) alemán. Quizás uno de los datos más relevantes, como el caso *del Commandos: tras líneas enemigas*, con la participación de tropas australianas, con estas misiones podemos cuestionar a los chicos la participación de tropas de otras naciones que ayudan a los aliados, en este caso la división india.

Para contribuir a la buena ambientación de los mapas se han llenado de numerosos objetos decorativos como vegetación, árboles o diversos tipos de ruinas y construcciones, más que nada porque los mapas son bastante grandes. La representación de ciudades como Stalingrado o Berlín es alucinante; por supuesto también hay efectos climatológicos como lluvia o niebla que complementan los escenarios. A diferencia del último juego que analizaremos, *Battlefield 1942*, no sigue una narrativa concreta, cada vez que un jugador fallece debe volver encarnando a un nuevo personaje. ¿En éste “perder y volver a jugar con otro personaje al que se le desconoce el nombre”, no hay un proceso de insensibilización? Quizás la misma deshumanización de la guerra propia; en sí, la Segunda Guerra Mundial ni siquiera parece esforzarse por honrar la imagen del Soldado Desconocido, condecorado tras la Gran Guerra.

Es preciso que los estudiantes entonces tomen conciencia de lo que la guerra significa en verdad ¿acaso la guerra es divertida cómo para que juguemos emulándola? “...el poeta griego Píndaro, afirmaba que sí, pero sólo para «los que nada saben de ella» mientras que «quien la conoce, empero, tiembla en su corazón asaz, cuando la ve avanzando...” (Gallastegi y Cantabrana, 2016: 107). Es un deber en las aulas que se les enseñe a comprender que la guerra, lejos de ser gloriosa, es, en referencia a [lan Kershaw](#), un descenso a los infiernos; ya que en sí, es comprensible que las personas que no han visto arder al mundo en primera persona pueden llegar a pecar portando una visión un tanto más romántica de la misma.

“...El videojuego como vivencia narrativa, permite la construcción de la realidad a través de la narración, recurso cognitivo básico por el cual los seres humanos conocen el mundo...” (Gómez, 2013: 4) a manos del *Call of Duty: Word at War*, nos vestimos bajo la carne de soldados como el Cadete Miller, estadounidense en el Pacífico que incluso nos entrega una frase que marca un punto y aparte. “Yo he visto cosas que ningún entrenamiento puede prepararte, que yo sepa. Miro los rostros a mi alrededor, y yo sé que nadie esperaba nada como esto”.

Su comienzo en juego nos traslada a un espacio donde ya no es un tema de “contar una batalla”, es más bien, vivirla; nosotros nos convertimos en espectadores y participes a la vez. Nos encontramos a salvo tras el monitor, pero es difícil no sentirse invadidos por el correr de un sudor frío por la columna al abrir los ojos y ver desde el principio de nuestra misión como estamos en un campamento japonés en la Isla Makin – del corriente mes de agosto de 1942- atrapados como prisioneros de guerra, mientras que, en simultáneo, frente a nuestros rostros, tropas enemigas torturan hasta la muerte a un camarada nuestro.

La batalla ahora, es analizada desde el factor humano, desde la experiencia personal del soldado combatiente. En algunos momentos el videojuego parece ponerte dentro de una prueba moral, sobre todo cuando personificamos al soldado ruso Dimitri Petrenko. Para que se comprenda mejor, las primeras misiones con él se dan en Stalingrado y desde allí lo acompañamos hasta la toma y caída de Berlín. En un primer lugar, salvamos y ayudamos a otro soldado ruso -Viktor Reznov-, quién nos enseñará a combatir contra los alemanes y con el cual nos conectaremos afectivamente como grandes compañeros; el problema central es alcanzado cuando, pasadas varias campañas, llegamos a Berlín. Allí empezamos a ver, en repetidas ocasiones, como los rusos asesinan con sangre fría a unos cuantos alemanes bajo el emblema de “la venganza tras Stalingrado”, quizás haciendo alusión a la célebre frase de *“cada pared que caiga aquí, la tumbaremos en Berlín”*.

El gran conflicto moral inicia cuando ésta situación recae en nuestras manos, al movernos por la devastada ciudad nos enteramos que la resistencia de nazi se compone en su mayoría por niños, ancianos y enfermos, al mismo tiempo que llegamos hasta la entrada de un metro subterráneo cerca de Reichstag, en donde, junto a un grupo de al menos diez soldados más nos cruzamos con tres alemanes en pie de rendición; se encuentran desarmados y piden piedad por sus vidas. Reznov nos comenta entonces: *“la muerte llega de dos maneras, rápida o lenta; tú elijas”*. Tales palabras nos paralizan, el sargento nos está pidiendo que acribillemos a esos soldados; tras unos minutos, si no hacemos nada, tres soldados rusos echan unas molotov a las escaleras donde se encontraban los alemanes con las manos levantadas y los vemos agonizar entre las llamas del fuego hasta que sus vidas de escapan en un último grito. Sin darnos cuenta les elegimos tener una muerte lenta y la cuestión no concluye allí, mientras el fuego está vivo y los nazis calcinándose Reznov nos observa y dice: *“Provocar el sufrimiento de alguien es cruel”*. Comprendemos entonces que fue nuestra culpa, nosotros dejamos morir de esa forma atroz a esas tres personas.

El juego de puros disparos y diversión donde podemos montar un tanque o pilotear un avión, en ésta escena nos da un cachetazo que nos despierta y nos deja por unos minutos en un limbo. La guerra dejó de ser un juego y la culpa nos cae encima.

En sí, ésta edición de *Call of Duty*, posee gráficos incomparables, historias y batallas excelentemente representadas siguiendo un hilo histórico coherente y nos muestra escenas épicas –como la caída del águila dorada y monumental dentro del Reichstag o cuando con tus propias manos colocas la bandera soviética en el techo del desbastado edificio; (aquel momento que representa una de las fotografías más simbólicas de la caída de Berlín)-; pero también nos sacude al ver morir a los compañeros que nos acompañaron en diversas misiones o tan emotivas como cuando Reznov nos salva la vida.

A diferencia de todos los juegos anteriores, éste juego va más allá, no sólo en lo que nos transmite y enseña, sino también en su contenido; pues hasta ahora no he mencionado uno de los hechos más injustificables y desgarradores de la Segunda Guerra Mundial, las dos bombas atómicas lanzadas a Hiroshima y Nagasaki. *Call of Duty: Word at war* finaliza con el discurso radial de Truman y el General Mc Artur llenos de gloria al presentar la potencia de esta demoledora arma de devastación masiva, al unisonó con las imágenes de las detonaciones. Una vez terminada la escena se nos presenta una placa con la siguiente frase: “*Resultados de la guerra: 60 millones de muertos*”.

Agregar un análisis que desarrolle más de lo visto sería quitarle merito a estas joyas que se explican por sí misma, quizás sólo queda sumar las maestras palabras de Hobsbawm: “... *Nunca la faz del planeta y la vida humana se han transformado tan radicalmente como en la era que comenzó bajo las nubes en forma de hongo de Hiroshima y Nagasaki (...) la primera contingencia que tuvieron que afrontar fue la ruptura casi inmediata de gran alianza antifascista. En cuento desapareció el fascismo contra el que se habían unido, el capitalismo y el comunismo se dispusieron de nuevo a enfrentarse como enemigos irreconciliables.* (Hobsbawm, 1998: 181) Parecería que a la humanidad no le bastase la paz y es hasta la actualidad que el mundo en el vivimos sigue sangrando por las viejas heridas mientras se abren otras que pretenden desangrarlo; sin duda ésta en nuestras manos enseñarle a los niños a curarlo.

Conclusión.

Se ha hecho difícil poder lograr una idea final tras las últimas palabras, pero sin embargo, lo expuesto a lo largo del trabajo deja más que sobreentendido que la utilización videojuegos como generadores de información para procesos de aprendizaje en el área de historia, debe ir antepuesta de un análisis previo del docente. Es necesario que se construya y determinen cuáles son los objetivos simultáneos con la actividad áulica que lleve adelante y qué aspectos del videojuego que sin duda han de matizarse para evitar un aprendizaje opuesto al que queremos.

La tecnología está dando sus pasos en las aulas, como profesores la innovación nos abre un amplio espectro de nuevas posibilidades transformativas e inspiradoras para los estudiantes y al mismo tiempo nos enriquece a nosotros mismos. No obstante, es de suma importancia la meticulosa planificación e implementación de un conjunto de actividades o tareas de aprendizaje organizadas por el profesor a cargo; ha quedado en claro que la incorporación de estas nuevas herramientas en el área de historia, pretenden dar un salto más allá en las formas de estudiar. Dejamos a un lado la clásica enseñanza de: “repetición de los apuntes o los manuales”, e incentivamos al estudiantado a un esfuerzo intelectual de mayor, acompañado de un análisis, clasificación, selección, síntesis, transferencia y utilización de conocimiento. Anexionar estas herramientas implica desarrollar un modelo didáctico basado en un proceso de enseñanza activo del estudiante, es decir, un modelo que facilite el “aprender haciendo” más que el “aprender recibiendo” (como si el estudiante fuera una caja vacía).

Así, los videojuegos se convierten en una herramienta excelente para formar aquellos alumnos analíticos, más inclinados al pensamiento crítico llevado desde el aprendizaje interactivo, sin recaer en el suministro de información como única forma de enseñar, sino centramos en el descubrimiento, la sorpresa y la curiosidad. La tecnología ha

avanzado y transformado nuestro mundo y sociedad, es vital tomar estos nuevos elementos que se nos presentan y no quedar atrás.

Al mismo tiempo, en el desarrollo del trabajo, he logrado concluir las problemáticas planteadas en la introducción, viendo como a manos de los videojuegos se pueden involucrar temáticas más complejas que simples fechas, para memorizar de la Segunda Guerra Mundial, sino tópicos más transversales y de gran importancia, no sólo para comprender la historia sino el mundo en el vivimos. Presentar asuntos como la formación nazismo, dejando de lado la idea del bien contra el mal, nos hace entender el porqué de estas nuevas corrientes neonazis que golpean en varias vertientes a los jóvenes y adolescentes y todo desde la presentación de un simple juego de los años 90´.

Por supuesto, otras conclusiones convergen junto al mundo de los videojuegos y el ámbito de lo moral, el espacio virtual que se nos ha presentado recrea una determinada forma de diseño que nos sumerge en una experiencia y el hecho de que alguien hallada decidido insertar escenas donde tu personaje debe enfrentarse entre matar o no a su enemigo hace que recaiga en él una responsabilidad moral. Es un diseño que contiene poderosos recursos retóricos que pone a prueba nuestro juicio. ¿Hemos hecho algo bueno o algo malo? ¿Hubiera otra opción?

No obstante al mismo tiempo que se han cerrado muchas puertas es innegable no ver como nuevas se van abriendo, interrogantes de ¿cómo hacemos para incorporarlos en las aulas? ¿De qué forma? ¿Cómo lograr que los estudiantes lleguen al objetivo que nos proponemos? Entre muchas más, estas son preguntas que al fin y cabo a de ser respondidas más adelante, dando paso a nuevas investigaciones futuras, pero lo que queda en claro es que podemos utilizar a los videojuegos como grandes generadores de aprendizaje y concientizadores, sin olvidarnos que son un gran atrayente para los estudiantes.

Bibliografía.

- Camilleri. R. (1995) *“Los monstruos de la razón: viaje por los delirios de utopías y revolucionarios”*. RIALP. Madrid.
- Hobsbawm. E (1998) *“Historia del siglo XX”*. Crítica. Buenos Aires.
- Huizinga. J (2007) *“Homo ludens”*. Alianza. Madrid.
- Gallastegi. E y Cantabrana. O. (2016) *“Veni, lusi, vinci: el «rostro de la batalla» en Roma y la Edad Media a través de los videojuegos”*; en Alcázar; *“Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico”*. Compobell. S.L. Colección Historia y Videojuegos nº 2. España.
- Gómez. E y otros. (2013) *“Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación”*. Revista de investigación de Área de Innovación y Desarrollo.

- McGonigal J. (2011) “*Reality is Broken: Why Games Make us Better and How Can Change the World*”. Pinguin Books. New york.
- Sicart. M. (2009) “*The ethics of computer games*”. Instituto de Tecnología. Massachusetts.

Videojuegos analizados.

- *Battlefield 1945*. (2002) Electronic Arts.
- *Call of Duty: Word at War*. (2008) Activition.
- *Commandos: tras líneas enemigas*. (1998) Eidos Interactive.
- *Silent hunter III: peligro bajo el mar*. (2005) Ubisoft.
- *Wolfestein 3D* (1992) id Software.