

3

Jugar con el pasado: explorando los beneficios y desafíos de la gamificación en la enseñanza de la Historia

Humberto Andrés Álvarez Sepúlveda

Resumen:

La gamificación en la clase de historia se presenta como una estrategia innovadora para enseñar la disciplina a los estudiantes. Este capítulo explora y fundamenta tanto los beneficios como los desafíos de implementar la gamificación en la enseñanza de la historia. Metodológicamente, este trabajo se fundamenta en una revisión de alcance de publicaciones de diversas bases de datos, tales como Latindex, Wos, Scopus, Scielo, Clacso, Redalyc, ProQuest y Dialnet. Se adoptó un enfoque cualitativo bajo un paradigma humanista, utilizando un método inductivo, diseño narrativo de tópico y un enfoque interpretativo. Los resultados respaldan la efectividad de la gamificación para aumentar la motivación intrínseca, desarrollar el pensamiento histórico y reforzar la participación activa de los estudiantes en la clase de historia. A pesar de sus ventajas, se concluye que resulta fundamental llevar a cabo una planificación cuidadosa y adaptada de la gamificación al contexto educativo del alumnado.

Palabras clave:

Gamificación; Enseñanza de la historia; Pensamiento histórico; Motivación

Álvarez Sepúlveda, H. A. (2024). Jugar con el pasado: explorando los beneficios y desafíos de la gamificación en la enseñanza de la Historia. En Simbaña Q., R. (Ed). *Investigación en educación. Posibilidades, tensiones y desafíos. Volumen I.* (pp. 49-57). Religación Press. <http://doi.org/10.46652/religacionpress.175.c169>



Introducción

La educación es un campo dinámico que constantemente busca nuevas formas de involucrar a los estudiantes y fomentar su aprendizaje. En este contexto, la gamificación ha surgido como una estrategia educativa innovadora que aprovecha los principios del diseño de juegos para mejorar la experiencia de aprendizaje. La gamificación implica la integración de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como el aula, con el objetivo de motivar, comprometer y entretener a los estudiantes mientras aprenden (Khaldi et al., 2023; Akhmadalieva, 2023; Dehghanzadeh et al., 2024).

En la enseñanza de la historia, una disciplina percibida frecuentemente como memorística y aburrida por el alumnado (Barton, 2010; Barca, 2011; Gómez et al., 2017), la gamificación ofrece un enfoque único para hacer que los eventos pasados cobren vida y sean significativos para los estudiantes. Al introducir elementos de juego, como desafíos, recompensas y competiciones, los educadores pueden transformar la manera en que se enseña y se aprende la historia, convirtiendo el estudio del pasado en una experiencia emocionante y participativa.

Tradicionalmente, el aprendizaje de la historia se ha basado en métodos tradicionales, como la lectura de libros de texto y la memorización de fechas y eventos (Prats, 2011; Herrera y Gil, 2015; Hernández, 2019; Álvarez, 2020). Sin embargo, estos enfoques pueden resultar aburridos y poco estimulantes para la mayoría de los educandos, lo que conduce a una falta de compromiso y comprensión superficial de la materia. La gamificación ofrece una solución a este problema al ofrecer un enfoque más interactivo y envolvente para enseñar historia, que se alinea con las preferencias y habilidades digitales de los estudiantes del tercer milenio.

En este capítulo se fundamentan los beneficios y desafíos de la implementación de la gamificación en la enseñanza de la historia, ya que se analiza su potencial para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes mediante la incorporación de elementos lúdicos en el proceso educativo y, al mismo tiempo, se examinan los retos relacionados con el rigor académico y la adecuada profundidad en el abordaje del contenido histórico. A través de una revisión de alcance de literatura, este trabajo busca proporcionar una evaluación equilibrada que permita a los profesores de la asignatura comprender mejor las implicaciones de la gamificación en la educación histórica para superar los obstáculos potenciales mientras se maximizan sus beneficios educativos.

La gamificación. Conceptualización y alcances en la clase de historia

La gamificación ha evolucionado más allá de ser simplemente una tendencia pasajera en el ámbito educativo, porque, actualmente, está respaldada por una sólida base teórica que abarca disciplinas tan diversas como la psicología y el diseño de juegos. Un pilar teórico esencial de la gamificación es la teoría del flujo, formulada por Csikszentmihalyi (1990), que explica un estado mental óptimo donde la persona está completamente absorta en una actividad que, aunque desafiante, es alcanzable. Csikszentmihalyi (1990), sostiene que, en este estado, los individuos experimentan un profundo disfrute y satisfacción, favoreciendo así tanto el aprendizaje como la retención de información.

En la enseñanza de la historia, la gamificación busca inducir este estado de flujo en los estudiantes mediante la integración de elementos lúdicos como desafíos, niveles y recompensas, creando un entorno educativo que captura y mantiene su atención e interés, incentivándolos a permanecer comprometidos y motivados en su aprendizaje.

Otro fundamento teórico que apoya la gamificación es la teoría del condicionamiento operante de Skinner (1965). Esta teoría argumenta que los refuerzos positivos pueden aumentar la probabilidad de repetición de un comportamiento deseado. En el contexto educativo, especialmente en la clase de historia, las recompensas como puntos, insignias o niveles funcionan como tales refuerzos, incrementando el compromiso y participación estudiantil en las actividades. Estos reconocimientos motivan a los estudiantes a continuar participando y aprendiendo activamente para desarrollar su pensamiento histórico.

Además, la gamificación se beneficia de avances procedentes de la psicología del aprendizaje y la motivación. Los principios de la teoría del juego, que incluyen autonomía, competencia y conexión social, son incorporados en el diseño de las actividades educativas. Estos elementos crean experiencias de aprendizaje que no solo son atractivas, sino también profundamente significativas para los estudiantes, según postula Ryan y Deci (2000), en su Teoría de la Autodeterminación, que enfatiza la importancia de estas necesidades psicológicas básicas para el aprendizaje efectivo.

En conjunto, estas teorías proporcionan un marco sólido que justifica la aplicación de la gamificación en la educación en general y en la clase de historia en particular. La psicología aporta comprensión sobre los mecanismos motivacionales y de recompensa que impulsan el aprendizaje humano. Por otro lado, el diseño de juegos ofrece perspectivas sobre la creación de experiencias inmersivas y atractivas que mantienen el interés del estudiante. Además, se han incorporado conceptos de teorías del aprendizaje, como el conductismo, que respaldan la idea de que la gamificación puede fomentar una participación significativa en el proceso educativo.

Metodología

Este estudio se centró en una revisión de alcance de literatura publicada en los últimos quince años, a partir de la consulta de bases de datos como Scielo, Dialnet, ProQuest, Redalyc, Clacso, Scopus, Wos y Latindex. Se seleccionaron investigaciones principalmente de Venezuela, España y Reino Unido, enfocadas en evaluar la importancia de la gamificación en las clases de historia. La búsqueda se estructuró en torno a palabras clave como gamificación, enseñanza de la historia, compromiso estudiantil, aprendizaje dinámico, diseño de juegos, motivación intrínseca, retención de información, participación activa, inmersión histórica y evaluación continua.

El objetivo de la revisión era explorar los estudios especializados sobre aspectos clave para analizar este tema, empleando un enfoque cualitativo interpretativo bajo un diseño narrativo de tópico. Este andamiaje permitió una comprensión holística y contextualizada del objeto de estudio, ya que se analizaron estudios empíricos, artículos académicos y experiencias prácticas de docentes que implementaron la gamificación en sus aulas de historia, buscando una visión completa y variada sobre el potencial formativo de esta estrategia educativa.

Para profundizar en el análisis, se aplicó el método hermenéutico que sirvió para identificar patrones emergentes, temas recurrentes y conexiones entre ideas. Siguiendo a Quintana y Hermida (2020), este método implicó un examen minucioso del contexto del documento, así como de las corrientes filosóficas predominantes y la biografía del autor. Se empleó un círculo hermenéutico para identificar temas clave, argumentos y sesgos, complementado con una autorreflexión del investigador sobre sus propias interpretaciones. Por último, se estableció un diálogo dinámico con el texto para formular preguntas y confrontar posturas, culminando en una interpretación integral que vinculó el texto con su contexto histórico y relevancia actual.

Resultados

Los hallazgos de la revisión bibliográfica resaltan claramente que la gamificación en las clases de historia produce efectos positivos en el aprendizaje de los estudiantes. Autores como Martínez y Miralles (2020), y Moseikina et al. (2022), destacan que la principal ventaja es el aumento en la motivación intrínseca de los alumnos, ya que la incorporación de elementos lúdicos en las actividades históricas despierta un mayor interés y entusiasmo. Esta premisa, por regla general, se traduce en un mayor protagonismo del alumnado con su proceso de aprendizaje.

Por otra parte, estudios como los de Gómez y Porras (2018), y Martínez (2022), reportan que la gamificación potencia significativamente el desarrollo del pensamiento histórico porque facilita no solo la memorización de fechas y eventos, sino que también promueve una comprensión más profunda de las causas y efectos de los hechos pasados, invitando a los estudiantes a empatizar con personajes históricos y a explorar diversas perspectivas históricas. Por ende, siguiendo a Sánchez y Colomer (2018), esta estrategia es clave para el desarrollo de habilidades analíticas, interpretativas y argumentativas, pues apunta a fortalecer tanto los aprendizajes de primer orden como los de segundo orden del pensamiento histórico.

En cuanto a la participación, Carrasco (2019), señala que la gamificación incentiva a los estudiantes a involucrarse más en las lecciones, proporcionándoles oportunidades para competir, colaborar y explorar temas históricos de forma interactiva y estimulante. Esta mayor participación fortalece el aprendizaje individual y enriquece el entorno educativo, dado que fomenta la comunicación y el trabajo en equipo.

Además, los beneficios se extienden a los docentes, quienes reportan una mejora en el interés y la dedicación de los estudiantes hacia la historia, lo que contribuye a un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. Según Colomo et al. (2020), los profesores observan aulas más animadas, donde los estudiantes están genuinamente motivados y entusiasmados por aprender. Esta transformación facilita la enseñanza y potencia significativamente la calidad de la experiencia educativa tanto para alumnos como para el profesorado.

Aunque la gamificación en la educación histórica ofrece ventajas notables, también introduce ciertos riesgos y desafíos que requieren una cuidadosa consideración para evitar efectos contraproducentes. Uno de los problemas más significativos, como indica Olabe et al. (2023), es el potencial de que los elementos lúdicos resten importancia al rigor académico necesario en el estudio de la historia. Si la gamificación no se implementa de manera equilibrada, podría llevar a que los estudiantes desarrollen una comprensión superficial de los eventos históricos, concentrándose más en acumular puntos o superar niveles que en profundizar en las causas, consecuencias y complejidades de la historia. Además, la introducción de la competencia como un componente central puede generar ansiedad o desánimo entre los estudiantes menos inclinados hacia ambientes competitivos o aquellos que no logren adaptarse al estilo de aprendizaje basado en la gamificación. Este enfoque podría alienar a estos alumnos y disminuir su motivación e interés en la materia.

Otro riesgo involucra la posible desviación del enfoque educativo, donde los objetivos de aprendizaje puedan quedar postergados por el apego a la competencia y el juego. Es crucial que los educadores diseñen actividades gamificadas que mantengan un equilibrio

entre diversión y educación, asegurando que la integración de elementos de juego sirva para reforzar el contenido histórico y no para desplazarlo. Finalmente, como señala Revilla (2020), el requerimiento de recursos tecnológicos y de diseño para implementar efectivamente la gamificación puede representar una barrera significativa, especialmente en entornos con limitaciones de presupuesto o infraestructura, lo cual podría dificultar la accesibilidad de estas metodologías innovadoras a todos los estudiantes.

Conclusión

La gamificación se presenta como una estrategia prometedora para enriquecer la enseñanza de la historia en el aula, ofreciendo un enfoque innovador y efectivo para captar la atención y el interés de los estudiantes. Al integrar principios del diseño de juegos y la psicología del aprendizaje en la planificación de actividades educativas, los profesores de la materia pueden crear experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y atractivas para sus alumnos.

La gamificación ofrece numerosos beneficios, como el aumento de la motivación, la participación activa y el desarrollo del pensamiento histórico, así como la mejora del clima de aula. Al convertir el estudio de la historia en una experiencia interactiva y divertida, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una comprensión más profunda de los eventos y conceptos históricos trabajados en la clase.

Sin embargo, es importante reconocer que la gamificación no es una solución única para todos los desafíos educativos insertos en la enseñanza de la historia. Requiere una planificación cuidadosa y una adaptación al contexto específico de cada aula y grupo de estudiantes. Los profesores deben considerar cuidadosamente cómo integrar la gamificación de manera efectiva en su enseñanza, teniendo en cuenta las necesidades, intereses y habilidades de sus alumnos.

Además, la gamificación exige de un proceso de evaluación continua para garantizar su efectividad y hacer ajustes según sea necesario. Los educadores deben estar dispuestos a experimentar y probar diferentes enfoques de gamificación, así como a recopilar retroalimentación de los estudiantes para mejorar continuamente sus prácticas.

A pesar de los desafíos inherentes, los beneficios potenciales de la gamificación en el aula de historia son notables y merecen una aplicación más amplia por parte de los educadores comprometidos con la mejora constante del proceso educativo. La gamificación ofrece una oportunidad única para involucrar a los estudiantes de una manera más dinámica y participativa, transformando el aprendizaje de la historia en una experiencia interactiva y memorable.

Referencias

- Álvarez, H. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(2), 442-459. <https://doi.org/10.31876/rcs.v26i0.34138>
- Akhmadalieva, D. (2023). Using gamification in english lessons. *Mental Enlightenment Scientific-Methodological Journal*, 4(03), 8-13. <https://doi.org/10.37547/mesmj-V4-I3-02>
- Barca, I. (2011). Narrativas e consciência histórica dos jovens. *Enseñanza de las Ciencias Sociales*, 10, 22-28.
- Barton, K. (2010). Investigación sobre las ideas de los estudiantes acerca de la historia. *Enseñanza de las Ciencias Sociales*, 9, 97-114.
- Carrasco, A. (2019). Gamificación y dinámicas grupales en la docencia universitaria de la Historia Moderna. En R. Roig-Vila (coord.). *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria* (pp. 251-262). Universidad de Alicante.
- Colomo, E., Sánchez, E., Ruiz, J., y Sánchez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información Tecnológica*, 31(4), 233-242. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K-12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 34-70. <https://doi.org/10.1111/bjet.13335>
- Gómez, C., Miralles, P., y Chapman, A. (2017). Los procedimientos de evaluación en la clase de historia. Un estudio comparativo a través de las opiniones de los docentes en formación de España e Inglaterra. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(2), 45-61. <https://doi.org/10.6018/reifop/20.2.284631>
- Gómez, C., y Porras, G. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. *Perspectivas*, 17, 1-22. <https://doi.org/10.15359/rp.17.2>
- Hernández, M. (2019). *Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las Ciencias Sociales*. Ediciones Pirámide.
- Herrera, Z., y Gil, C. (2015). Literatura, tecnologías de información y comunicación en clases de historia. *Revista de Ciencias Sociales*, 21(2), 327-336.
- Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: A systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 10(1), 10. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>
- Martínez, M., y Miralles, P. (2020). Evaluación del diseño de un programa de intervención gamificado para el desarrollo del pensamiento histórico en el alumnado de Educación Primaria. *RIFOP: Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 34(95), 187-204. <https://doi.org/10.47553/rifop.v34i2.78420>
- Martínez, M. (2022). Propuesta educativa para el trabajo conjunto del pensamiento histórico y la gamificación. *Clío. History and History Teaching*, 48, 145-159.
- Moseikina, M., Toktamysov, S., & Danshina, S. (2022). Modern technologies and gamification in historical education. *Simulation & Gaming*, 53(2), 135-156. <https://doi.org/10.1177/10468781221075>

- Olabe, M., Precilla, G., Mosquera, S., y Méndez, T. (2023). Realidad Virtual con gamificación para fortalecer la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia. *Ciencia Latina*, 7(5), 8516-8543.
- Prats, J. (2011). *Didáctica de la Geografía y la Historia*. Graó.
- Quintana, L., y Hermida, J. (2019). La hermenéutica como método de interpretación de textos en la investigación psicoanalítica. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 16(2), 73-80.
- Revilla, M. (2020). Tecnología para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales: Evolución, desafíos y nuevas perspectivas. *Etic@ net: Revista Científica Electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 20(2), 186-210. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v20i2.16547>
- Ryan, M., & Deci, L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Sánchez, S. y Colomer, J. (2018). Gamificación y construcción del pensamiento histórico: Desarrollo de competencias en actividades gamificadas. *Clío. History and History Teaching*, 44, 82-93.
- Skinner, B. (1965). *Science and human behavior*. Simon and Schuster.

Playing with the past: Exploring the benefits and challenges of gamification in teaching History
Brincando com o passado: explorando os benefícios e os desafios da gamificação no ensino de história

Humberto Andrés Álvarez Sepúlveda

Universidad Católica de la Santísima Concepción | Facultad de Educación | Concepción | Chile

<https://orcid.org/0000-0001-5729-3404>

halvarez@ucsc.cl

Académico de la Universidad Católica de la Santísima Concepción (Chile). Doctor en Sociedad y Cultura por la Universidad de Barcelona (España). Autor de diversos capítulos de libros y artículos sobre educación histórica publicados en revistas científicas indexadas a WoS, Scopus y Scielo.

Abstract:

Gamification in history class is presented as an innovative strategy to teach the discipline to students. This chapter explores and substantiates both the benefits and challenges of implementing gamification in history teaching. Methodologically, this work is based on a scoping review of publications from various databases, such as Latindex, WoS, Scopus, Scielo, Clacso, Redalyc, ProQuest and Dialnet. A qualitative approach was adopted under a humanistic paradigm, using an inductive method, topic narrative design, and an interpretive approach. The results support the effectiveness of gamification in increasing intrinsic motivation, developing historical thinking, and reinforcing students' active participation in history class. Despite its advantages, it is concluded that it is essential to carry out careful and adapted planning of gamification to the educational context of the students.

Keywords: Gamification; Teaching history; Historical thinking; Motivation

Resumo:

A gamificação na sala de aula de história é apresentada como uma estratégia inovadora para ensinar a disciplina aos alunos. Este capítulo explora e fundamenta tanto os benefícios quanto os desafios da implementação da gamificação no ensino de história. Metodologicamente, este trabalho se baseia em uma revisão de escopo de publicações de vários bancos de dados, como Latindex, WoS, Scopus, Scielo, Clacso, Redalyc, ProQuest e Dialnet. Foi adotada uma abordagem qualitativa sob um paradigma humanístico, usando um método indutivo, um design narrativo tópico e uma abordagem interpretativa. Os resultados confirmam a eficácia da gamificação no aumento da motivação intrínseca, no desenvolvimento do pensamento histórico e no reforço da participação ativa dos alunos nas aulas de história. Apesar de suas vantagens, conclui-se que o planejamento cuidadoso e a adaptação da gamificação ao contexto educacional dos alunos são essenciais.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino de história; Pensamento histórico; Motivação; Motivação.