



## JUGANDO CON LA HISTORIA: ELEMENTOS PARA LA RETROALIMENTACIÓN EN LA GAMIFICACIÓN COMO MOTOR DE APRENDIZAJE

**Lina Fernanda León Castro**

Historiadora

Universidad del Tolima

Estudiante de Maestría en Educación de la Universidad del Tolima

Profesora del Área de las Ciencias Sociales de la Institución Educativa Técnica Marco Fidel Suarez en Herveo Tolima

### Resumen

Este artículo explora la implementación de la gamificación en la enseñanza de la historia, poniendo especial énfasis en el papel de la retroalimentación como herramienta clave para el aprendizaje. Se busca analizar cómo la retroalimentación, diseñada de forma creativa y significativa dentro de un entorno gamificado, puede motivar y guiar a los estudiantes a mejorar continuamente su comprensión de la historia.

### Palabras clave

retroalimentación, gamificación, enseñanza de la historia, conocimiento histórico, diseño de juegos

### Introducción

Aprender y enseñar historia son procesos en constante evolución, presentando nuevos desafíos que demandan la exploración de estrategias didácticas innovadoras. La enseñanza de la historia desempeña un papel crucial en la formación de ciudadanos críticos y conscientes, ya que, como señalan Baque Reyes y Portilla Faican (2021) “los conocimientos adquiridos a lo largo de nuestras vidas constituyen parte fundamental del capital cultural con el que aportamos a la sociedad” (p. 76).

Como señala Joan Pages (2019) “el futuro es, sin duda, el motor de la historia que se enseña” (p. 26). En consecuencia, resulta fundamental buscar herramientas creativas que permitan conectar a los estudiantes con el fin

último de la enseñanza histórica y despertar en ellos un interés genuino por el pasado. Al respecto, Santiesteban y Anguera (2014) sostienen que “la conciencia histórica-temporal se convierte en el marco donde el pensamiento crítico se desarrolla como pensamiento de orden superior, como reflexión crítica sobre el pasado y como preocupación y esperanza en las posibilidades del futuro” (p. 252).

Para lograr este objetivo, es necesario repensar las estrategias pedagógicas, tanto de aprendizaje como de evaluación, con el fin de captar la atención de los estudiantes y motivarlos a seguir aprendiendo. En este sentido, la gamificación emerge como una alternativa prometedora, ya que uno de sus elementos clave es la retroalimentación inmediata, la cual resulta fundamental para el proceso de aprendizaje.

### La gamificación como herramienta para mejorar la enseñanza de la historia

La relación entre la gamificación, la retroalimentación y la enseñanza de la historia es innegable. La gamificación, al incorporar elementos lúdicos en entornos educativos, fomenta la motivación y el compromiso de los estudiantes. Según Werbach y Hunter (2012), “la retroalimentación inmediata” (p. 65) es fundamental para el éxito en cualquier sistema gamificado. De esta manera, la gamificación en la enseñanza de la historia ofrece una experiencia de aprendizaje más



dinámica y atractiva, permitiendo a los estudiantes sumergirse en el contenido histórico de una forma más profunda.

La retroalimentación desempeña un papel fundamental en este proceso, ya que proporciona a los estudiantes información valiosa sobre su desempeño. Como señalan Werbach y Hunter (2012): “los puntos proporcionan retroalimentación. La retroalimentación explícita y frecuente es un elemento clave en la mayoría de los buenos diseños de juegos cada punto le da al usuario una pequeña retroalimentación, diciendo que le está yendo bien y progresando en el juego” (p. 73)

Esta retroalimentación inmediata y personalizada ayuda a los estudiantes a identificar sus fortalezas y debilidades, y les brinda pautas para mejorar. En el contexto de la gamificación histórica, la retroalimentación puede integrarse de manera creativa, utilizando elementos como recompensas, niveles y desafíos para motivar a los estudiantes a buscarla activamente y a mejorar su desempeño.

La combinación de la gamificación y la retroalimentación crea un entorno de aprendizaje más estimulante y efectivo. La gamificación incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes, mientras que la retroalimentación les proporciona la guía necesaria para desarrollar habilidades históricas críticas y profundizar su comprensión del tema. Como concluyen Hunter y Werbach (2012), los juegos exigen que los jugadores tomen decisiones y estas elecciones generan consecuencias que, a su vez, producen retroalimentación.

Si bien las estrategias didácticas tradicionales han predominado en la enseñanza de la historia, la necesidad de aprendizajes significativos y funcionales ha impulsado la búsqueda de nuevas alternativas. Marino Latorre (año), en su obra *Aprendizaje significativo y funcional*, enfatiza la importancia de que los estudiantes construyan sus propios conocimientos de manera lógica y significativa, relacionando los nuevos aprendizajes con los previos. La gamificación, al proporcionar contextos lúdicos y

desafiantes, facilita este proceso de construcción de significados, al permitir a los estudiantes conectar con el pasado de manera personal y relevante.

Al alinear los principios de la gamificación con la propuesta de Latorre (año), se fomenta un aprendizaje activo y colaborativo, donde los estudiantes son protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Diversos estudios han demostrado que la gamificación en la enseñanza de la historia puede mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, es fundamental que los docentes se involucren activamente en el diseño e implementación de estas experiencias, garantizando que sean coherentes con los objetivos educativos y adaptadas a las necesidades de sus estudiantes.

Cascante y Granados (2018) resaltan la importancia de la gamificación como una herramienta para hacer que el aprendizaje de la historia sea más atractivo y significativo para los estudiantes. Al incorporar elementos lúdicos, como desafíos, recompensas y colaboración, la gamificación puede potenciar la motivación intrínseca de los estudiantes, fomentando un aprendizaje activo y profundo. Diversos estudios han demostrado que la gamificación puede mejorar el rendimiento académico, desarrollar habilidades del siglo XXI y promover una mayor autonomía en los estudiantes. Sin embargo, es fundamental diseñar las actividades gamificadas de manera cuidadosa para garantizar que se alineen con los objetivos de aprendizaje y el contexto educativo. Además, es importante considerar las posibles limitaciones, como la necesidad de contar con los recursos tecnológicos adecuados y la formación docente necesaria.

### **La retroalimentación como eje central de la gamificación en la enseñanza de la historia**

Prats (2000) señala que uno de los principales problemas en la enseñanza de la historia es la dificultad para conectar contenidos con la vida cotidiana de los estudiantes. La gamificación, al permitir crear narrativas históricas interactivas y personalizadas, puede ayudar a





superar esta barrera. Por ejemplo, al simular una investigación histórica en la que los estudiantes deben recopilar evidencias, analizar fuentes primarias y tomar decisiones, se fomenta un aprendizaje activo y significativo. Además, la gamificación puede desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la comunicación y el trabajo en equipo, que son fundamentales en la sociedad actual.

La gamificación ofrece una oportunidad única para obtener retroalimentación tanto del estudiante como del docente. Por un lado, al crear un ambiente de aprendizaje más relajado y motivador, los estudiantes se sienten más cómodos expresando sus ideas y conocimientos previos. Esta retroalimentación permite al docente ajustar su enseñanza y garantizar que los contenidos sean significativos para los estudiantes. Por otro lado, el docente puede evaluar la efectividad de las actividades gamificadas al observar el nivel de engagement de los estudiantes y la calidad de sus respuestas. Según Hattie (2012), citado en Anijovich y Cappelletti (2020), esta retroalimentación bidireccional es fundamental para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, es importante crear un clima de confianza en el aula para que los estudiantes se sientan seguros al compartir sus opiniones y dudas.

La gamificación, al aplicar elementos de diseño de juegos como puntos, niveles y desafíos en contextos educativos, ofrece un marco teórico sólido para comprender cómo se puede potenciar el aprendizaje significativo y el constructivismo. Según Werbach y Hunter (2012, 2017) y Ausubel (1983, 2002), la gamificación aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitando la conexión de los nuevos conocimientos con sus experiencias previas. Además, en línea con las ideas de Vygotsky (1978), la gamificación fomenta la construcción activa del conocimiento a través de la interacción social y la resolución de problemas colaborativos. Al proporcionar un entorno de aprendizaje lúdico y motivador, la gamificación crea las condiciones

ideales para que los estudiantes se involucren de manera activa en su propio proceso de aprendizaje.

Los autores proponen utilizar puntos, insignias y tablas de clasificación como elementos de gamificación. Estos elementos, que forman parte de las dinámicas y mecánicas del juego, fomentan la motivación y la participación activa de los estudiantes. Al incorporar estos componentes, se facilita la retroalimentación tanto implícita como inmediata. Según Villafaña (2015), la retroalimentación implícita, como las puntuaciones o las insignias, permite a los estudiantes inferir qué aspectos de su trabajo necesitan mejorar. Por otro lado, la retroalimentación inmediata, como los comentarios en tiempo real o los mensajes personalizados, proporciona información más específica sobre su desempeño. De esta manera, la gamificación se convierte en una herramienta poderosa para fomentar el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades clave.

## Conclusiones

La integración de la gamificación en la enseñanza de la Historia representa un avance significativo en la pedagogía contemporánea. Al incorporar elementos lúdicos como desafíos, recompensas y narrativa, la gamificación no solo capta el interés de los estudiantes, sino que también fomenta un aprendizaje activo y significativo. Mediante la resolución de problemas históricos, la participación en simulaciones y la creación de contenidos digitales, los estudiantes desarrollan habilidades esenciales para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad. La retroalimentación constante, característica inherente a la gamificación, permite a los estudiantes monitorear su progreso y ajustar sus estrategias de aprendizaje. Sin embargo, es fundamental destacar que la implementación exitosa de la gamificación requiere una planificación cuidadosa y una consideración de los contextos educativos específicos.





## Bibliografía

- Anijovich, R., & Cappelletti, G. (2020). La retroalimentación formativa: Una oportunidad para mejorar los aprendizajes y la enseñanza. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 81-96.
- Ariño, M. L. (2016). *Aprendizaje significativo y funcional*. Universidad Marcelino Champagnat.
- Asubel, D. (s.f). Teoría del aprendizaje significativo. *Educainforma*, 1-10. Obtenido de <file:///C:/Users/linal/OneDrive/Documentos/Mestria%20educacion/TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO TEOR.pdf>
- Asubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Ausubel, D. (s.f). Significado y aprendizaje significativo. *Psicología Educativa*, 1-23. Obtenido de <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>
- Asubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Baque-Reyes, G. R., & Portilla-Faican, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 6(5), 75-86. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>
- Cascante Gómez, M., & Granados Porras, R. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. *Perspectivas*, (17), 1-22. <https://doi.org/10.15359/rp.17.2>
- Cruz Montenegro, N., Hernández Fernández, B., Serrano Mesía, M., & Lule Uriarte, M. (2022). App de gamificación para la retroalimentación formativa en estudiantes de secundaria. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación HORIZONTES*, 6(26).
- Latorre, M. (2016). *Aprendizaje significativo y funcional*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Pagés, J. (2019). Enseñar historia, educar la temporalidad, formar para el futuro. *El Futuro del Pasado*, 19-56.
- Prats, J. (2001). *Enseñar Historia: notas para una didáctica renovadora*. Mérida: Junta de Extremadura.
- Santisteban, A., & Anguera, C. (2014). La enseñanza y el pasado—presente—futuro de las sociedades. *Clío & Asociados: La historia enseñada*, 249-267.
- Taracena, L. (2015). “De la historia aburrida a la entretenida”. *Perspectivas*. *Revista de Estudios Sociales y Educación Cívica*, (10), 10-41. URL: <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/perspectivas/article/view/6749>
- Villafaña Rojas, V. (2015). La importancia de la retroalimentación como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Instituto Universitario Franco Inglés de México*, 141-150.
- Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Critica.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2017). *The gamification toolkit. Dynamics, mechanisms and components for the win*. Filadelfia: Wharton Digital Press.

