

[T1] Juego de roles gamificado: una apuesta didáctica por la enseñanza de la historia y la ciudadanía

Freddy Alexander Sierra Garzón¹

[T2] Resumen

La historia como método para pensar históricamente replantea escenarios para su enseñanza, nos ubica en una selección de contenidos y competencias a desarrollar en el aula. En este caso, Antoni Santisteban propone cuatro competencias para el desarrollo de pensamiento histórico, siendo retomadas: la empatía y la representación de la historia, que articuladas con un juego de rol gamificado producen una experiencia educativa significativa, que no sólo puede enseñar historia, sino fortalece a futuro las competencias ciudadanas. El juego de rol gamificado es la estrategia que permite tanto aprender haciendo como aprender mientras juegas sin mayores recursos tecnológicos. La selección de los hechos históricos, las mecánicas y dinámicas del juego son las que configuran los retos para el docente que enseña historia en las aulas colombianas.

Palabras clave: empatía, gamificación educativa, juego de rol, pensamiento histórico.

[T2] Introducción

El problema de la enseñanza de la historia no sólo se aborda desde un componente didáctico como tampoco meramente conceptual o epistemológico sobre el objeto de estudio de la enseñanza misma. El contexto escolar y los retos de la actualidad demandan la ampliación de dicha problematización, porque reubica la reflexión académica en un escenario práctico, el entorno escolar actual.

¹ Doctor en Ciencia Política, docente investigador de la Maestría en Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación en la Universidad la Gran Colombia, sede Bogotá. Correo electrónico: freddy.sierra@ugc.edu.co; CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001337557; Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7083-4877>

El juego de rol ha sido subvalorado o poco explorado para la enseñanza de la historia en Colombia y América Latina (Sierra y Mendoza, 2024). Seguramente su vínculo a la dramatización, a la gamificación, su carácter reciente y pocas investigaciones amplían la explicación sobre la ausencia del uso de una estrategia potencialmente creadora para la producción de experiencias educativas significativas.

La Comisión Asesora para la Enseñanza de la Historia en Colombia (2022), siendo el órgano consultivo del Ministerio de Educación Nacional y creada para brindar el insumo para la actualización curricular de las Ciencias Sociales; en sus recomendaciones para la didáctica de la enseñanza de la historia no valoraron el uso del juego como una estrategia, como tampoco al juego de roles para sus dos categorías centrales en la enseñanza como son: la conciencia histórica y el pensamiento histórico; pero sí mencionaron a los videojuegos como recomendación al magisterio colombiano.

Acaso, las pocas investigaciones sobre los beneficios de la enseñanza de la historia mediante el juego de roles en Colombia y la falta de reconocimiento por parte de la Comisión Asesora del Ministerio de Educación Nacional, le cierran la puerta a su estudio. En este orden, se planteó ¿Cómo articular el juego de rol como una estrategia didáctica con una propuesta conceptual sobre la enseñanza de la historia?

Para dar respuesta a la pregunta inicial es necesario advertir que la noción de historia de la presente reflexión no aborda un escenario memorístico de nombres, fechas y hechos políticos. Se asume, la propuesta de Pierre Vilar, ampliada por Josep Fontana (2011) que enuncia a la historia más que un relato, es un método para pensar históricamente, en donde se vincula el pasado con el presente y proyecta un futuro. Esta apuesta de Fontana reflexiona sobre la utilidad o el sentido actual de la enseñanza de la historia. Acaso, la enseñanza de la historia puede servir de excusa para fortalecer una futura ciudadanía.

[T2] Juego de rol y competencias del pensamiento histórico

La propuesta del juego de rol para la enseñanza de la historia se ajusta con el desarrollo de competencias del pensamiento histórico según las cuatro tipologías: “a) La conciencia histórico-temporal; b) La representación de la historia a través de la narración y de la explicación histórica; c) La empatía histórica y las competencias para contextualizar; d) La interpretación de la historia a partir de las fuentes” (Santisteban, González, Pagès, 2010, 117). Esta apuesta conceptual, es punto de partida para las propuestas de enseñanza de la historia, que en tres proyectos con estudiantes de bachillerato y colaboración con maestros, durante algunos años se abordó con secuencias didácticas, estrategias pensadas desde la narración histórica, uso y contraste de fuentes primarias, el debate, trabajo colaborativo para la construcción de material visual entre otros; dichos proyectos visualizaron dificultades como: el contexto temporal de hechos históricos y no apreciaciones individuales, la relación pasado-presente-futuro, la rigidez del curriculum de manera cronológica impide escenarios de innovación y la ausencia de empatizar con el otro (Santisteban, González, Pagès, 2010)

El abordaje conceptual anterior es coherente, porque responde a los problemas de la enseñanza de la historia, ahora la elaboración de secuencias y materiales didácticos respondieron a una tradición sobre la didáctica de la historia. Desarrollar esas competencias del pensamiento histórico para la segunda década en adelante para el siglo XXI debe corresponder a una estrategia pertinente a los desafíos y necesidades actuales. El juego de rol planteado de manera gamificada con retos de inteligencia artificial no sólo plantea la novedad o lo que está de moda en la educación, sino es la respuesta al contexto de los y las jóvenes estudiantes.

En este mismo sentido, la labor docente en la enseñanza de la historia en un contexto de educación básica o media debe superar los contenidos, el uso o contraste de las fuentes primarias, acción propia de los historiadores y no de adolescentes que difícilmente tienen una madurez y seguramente un alto número no contempla estudios universitarios en el campo de las ciencias sociales o la historia. En contraparte, se tiene un alto número de estudiantes que serán en un futuro próximo ciudadanos, es decir, como lo han planteado progresivamente

Dalongeville, (2006), Pagés (2008), Santiesteban (2010), la historia escolar al servicio de la ciudadanía mediante las competencias del pensamiento histórico.

Pensar en la ciudadanía es distanciarse ligeramente de la enseñanza de la historia. Con esto no se pretende cuestionar, en este caso, lo valioso de dichas competencias, como tampoco la manera como se articulan; sino priorizar según el contexto escolar, es decir, no se educan para ser historiadores o científicos sociales, las competencias de la empatía y la representación de la historia resultan de mayor utilidad para esta presente reflexión; adicionalmente, se ajustan al juego de rol gamificado tanto por sus mecánicas como por sus dinámicas (Carreras, 2017).

Para Lee y Hammer (2011) la gamificación motiva y compromete tanto a estudiantes como a docentes en su proceso formativo acrecentando la creatividad, la toma de decisiones y el pensamiento crítico. Se aprende haciendo y además se aprende jugando y no necesariamente corresponde con alta tecnología. En este orden el juego de rol, la gamificación y las dos competencias para el desarrollo del pensamiento histórico y la ciudadanía, son la propuesta de esta reflexión sobre la enseñanza de la historia.

[T2] Consideraciones para el diseño del juego de rol gamificado

El juego de rol tampoco se dedica exclusivamente a la formación ciudadana, seleccionadas las dos competencias para el pensamiento histórico se soportan en hechos históricos claves, su problematización permite desarrollar una conciencia histórica-temporal, que se mueva desde el pasado, presente y futuro. La selección del hecho histórico es una apuesta por desarrollar la empatía y la representación narrativa, cargada de explicaciones tanto de personajes, escenarios y hechos históricos. Por ejemplo: un juego de rol del conflicto armado no busca memorizar el origen, personajes importantes, masacres o secuestros del grupo guerrillero, paramilitar u fuerzas armadas, sino a partir de las mecánicas del juego de rol gamificado tomar decisiones frente a los otros actores en un problema planteado propio del conflicto armado, de igual forma y según las dinámicas del juego, posicionarse con el rol asignado genera una empatía, acompañada de una motivación por lograr los retos asignados. En cierta medida el jugador vive la historia

a través de su rol, al comprender los problemas del conflicto armado y toma de decisiones, mientras refuerza sus conocimientos en historia y desarrolla las competencias del pensamiento histórico y forma un carácter de futuro ciudadano. Ahora, el juego de rol no es una simulación o dramatización, con guion establecido y memorizado (Litwin, 2008), ya que estas aproximaciones didácticas se basan en mayor medida en memorizar más que la historia, el guion mismo, o en cumplir una actividad planteada por el docente, más que vivenciar la realidad problematizada de nuestra historia.

Por otro lado, un hecho histórico que difícilmente se ajustaría a los propósitos de este juego sería uno con personajes históricos puntuales, situaciones milimétricamente calculadas o difícilmente consensuadas entre la comunidad académica, porque difícilmente se desprende de un guion, por ejemplo, el Bogotazo. Para la selección se requiere hechos con grupos sociales en disputa y con notorias diferencias de todo tipo de carácter: económicas, sociales, culturales e ideológicas de la historia nacional.

Finalmente, el diseño del juego de rol debe apostarle a la formación de competencias para el pensamiento histórico, principalmente desde la empatía y la representación de la historia. Este juego está gamificado para que, a través de sus mecánicas y dinámicas, se ejecute una verdadera experiencia educativa (Coro, 2002) que mientras convive con un hecho histórico desarrolle unas competencias que le servirán a futuro como ciudadano crítico.

[T2]Conclusiones

La anterior reflexión sobre la enseñanza de la historia y el contexto escolar actual potencializa el juego de rol gamificado como una estrategia didáctica que fortalece a través de un ajuste sobre las competencias del pensamiento histórico el desarrollo de una ciudadanía. El juego de rol no es una simulación con guion establecido, pero tampoco se puede aplicar a todos los hechos históricos como si fuera una receta. Dichos hechos deben facilitar la actuación conflictiva de diferentes actores o grupos sociales para posibilitar la empatía y la representación histórica, siendo estas competencias las que potencializan la ciudadanía.

T2 Referencias

- Carreras, C. (2017). Del Homo ludens a la gamificación. *Cuaderns de Filosofia*, 4(11) 107-18. <https://doi.org/10.7203/qfia.4.1.9461>
- Coro, M. (2002). *Concepto y práctica del currículum en John Dewey*. EUNSA.
- La Comisión Asesora para la Enseñanza de la Historia en Colombia [CAEHC] (2022). *La enseñanza de la historia de Colombia. Ajustes posibles y urgentes para la consolidación de una ciudadanía activa, democrática y en paz*. Ministerio de Educación Nacional. <https://www.colombiaaprende.edu.co/recurso-coleccion/comision-asesora-para-la-ensenanza-de-la-historia>
- Dalongeville, A. (2003). "Noción y práctica de la situación-problema en historia. *Enseñanza*, 2, 3-12.
- Lee, J. y Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2). <https://www.uwstout.edu/soe/profdev/resources/upload/Lee-Hammer-AEQ-2011.pdf>
- Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos* (1a ed.). Paidós.
- Pagès, J. (2008). El desarrollo de la competencia histórica en la enseñanza obligatoria como requisito para la formación democrática de la ciudadanía. En *X Jornadas Nacionales y I Internacional de Enseñanza de la Historia*, APEHUN-UNRC, Río Cuarto, 17, 18 y 19 septiembre de 2008.
- Santisteban Fernández, A. (2010) La formación de competencias de pensamiento histórico. *Clío & Asociados* (14), 34-56.
- Santisteban, A., González, N. y Pagès, J. (2010). Una investigación sobre la formación del pensamiento histórico. En R. M. Ávila, P. Rivero y P. L. Domínguez (coords.), *Metodología de investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales* (pp. 115-128). Fernando el Católico; Diputación de Zaragoza/ AUPDCS.
- Sierra, F., y Mendoza, C. (2024). El juego de rol: Revisión y una propuesta para la enseñanza de la Historia. *Entramados: Educación y Sociedad*, 11(15), 176-

193.

<https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/7902/8214>

PREPRINT