

Luis Velasco y Julio Prada (coords.) (2022). *Estrategias de ludificación aplicadas a la enseñanza de la historia (secundaria y universidad)*. Barcelona, Graó (Col. Análisis y Estudios). 147 págs. ISBN 978-84-18627-45-3

Adrián Martínez Garrido¹

¹Universidad de Santiago de Compostela adrianmartinezgarrido@gmail.com

Recibido: 26/9/2022

Aceptado: 27/10/2022

Copyright ©

Facultad de CC. de la Educación y Deporte.
Universidad de Vigo



Dirección de contacto:

Adrián Martínez Garrido
Calle Alcalde Suárez Ferrín, N°16
15011 A Coruña

El propio título de la obra *Estrategias de Ludificación Aplicadas a la Enseñanza de la Historia (Secundaria y Universidad)*, puede resultar suficientemente sugestivo para todo aquel que desee encontrar referencias y modelos para la aplicación de métodos didácticos vinculados a las técnicas de juego.

Efectivamente, la obra nos presenta diferentes experiencias de ludificación llevadas a cabo por profesionales de la enseñanza. Sin embargo, desde las primeras líneas el lector advertirá cómo su planteamiento no se limita a abordar la aplicación de una herramienta o técnica en el aula. Su alcance es mucho mayor, consiguiendo adentrar al lector en el apasionante camino que conduce a su empleo, detallando los aspectos fundamentales que permiten comprender y responder al porqué, al cuándo y al cómo utilizar los mecanismos de los juegos en el ámbito educativo de las Ciencias Sociales.

Es su magnífico planteamiento el que permite situar al lector ante el contexto en que se aplican las diferentes estrategias de ludificación, fruto de los cambios sociales, legislativos y curriculares. Sus coordinadores, Luis Velasco y Julio Prada, profesores del área de Historia Contemporánea de la Universidad de Vigo, han logrado concebir un texto que proporciona al lector una visión integral y al mismo tiempo eminentemente práctica acerca del recurso a las técnicas, a las reglas y a las dinámicas de los juegos, los *gametoms*, con una intencionalidad pedagógica y una adaptación a los contenidos académicos. Para su consecución han contado con profesores de diferentes niveles y ámbitos de las Ciencias Sociales, profesionales cuyas reflexiones son fruto del contacto cotidiano con el currículo y con las aulas. El lector no encontrará en estas páginas disquisiciones ni especulaciones, sino consideraciones y observaciones de quienes, parafraseando a Quevedo, conscientes de dónde está o cuál es el tesoro (los contenidos de aprendizaje), trabajan afanosamente para extraerlo mediante metodologías didácticas como la que nos ocupa.

El libro se articula en diez capítulos, redactados cada uno de ellos por un autor o autores que abordan la ludificación desde diferentes perspectivas, lo que confiere a la obra ese carácter global y rigor científico en el análisis de la estrategia didáctica. De

este modo, podemos distinguir el tratamiento de cuatro aspectos que, en su conjunto, resultan fundamentales para una aproximación rigurosa a la metodología:

- El acercamiento a la sociedad actual y el auge de la industria del entretenimiento.
- Una aproximación al marco legal en que se produce el proceso de enseñanza aprendizaje, ofreciendo una panorámica de los cambios legislativos producidos desde la década de 1970. Se hace hincapié en las modificaciones introducidas a raíz de la adaptación al Espacio Europeo de Educación Superior, cuya implicación en el modo de transmisión del conocimiento resulta fundamental.
- La teoría ludológica y los principios que rigen los juegos, aspectos que cobran gran relevancia a la hora de comprender y poder implementar estrategias que incluyan sus mecanismos.
- Buenas prácticas, herramientas, propuestas y experiencias de ludificación (gamificación, juegos serios, juegos de mesa, dramatización, redes sociales, etc.).

Una mención especial merece su extensa y actualizada bibliografía, reunida al final de cada capítulo. Sus más de doscientas referencias bibliográficas revisten especial importancia para todo aquel que desee profundizar en aspectos como la industria del videojuego, el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Historia y en el conjunto de las Ciencias Sociales, la enseñanza competencial o una extensa relación de aplicaciones, herramientas y reflexiones sobre experiencias de ludificación.

La reflexión y el diseño de nuevas fórmulas y prácticas didácticas que traten de dar respuesta a los cambios experimentados por una sociedad en constante cambio, constituyen uno de los mayores retos a los que el docente se enfrenta en la actualidad.

La globalización y el desarrollo tecnológico contribuyen a esa transformación acelerada donde la estabilidad y la certeza dan paso a la volatilidad y a la instantaneidad. En el ámbito académico estos aspectos se traducen en la necesidad de una interacción inmediata y en una estimulación constante que consiga mantener el compromiso con una actividad que, demandante de esfuerzo, no ofrecerá una recompensa en ese corto plazo al que las nuevas generaciones están acostumbradas.

En el mismo sentido, la legislación educativa, los nuevos currículos y sus enfoques competenciales tratan de dar respuesta y adaptar las prácticas educativas a las características de esta sociedad cambiante. Los estudiantes cobran ahora un perfil más destacado en el que las competencias, conjugación de habilidades, destrezas y conocimientos, deben servir para afrontar los desafíos del mundo actual.

Es bajo este nuevo paradigma que el libro cobra capital importancia, al ofrecer reflexiones y propuestas nacidas de una rigurosa actividad innovadora desarrollada por el grupo de Investigación Docente en Historia (I2DH) de la Universidad de Vigo. Conscientes de las nuevas formas de acceso a la información en un mundo globalizado digitalmente, la labor de estos equipos de innovación resulta fundamental para abordar los desafíos a los que se enfrenta la enseñanza, estudiando cómo se relacionan las nuevas generaciones con el conocimiento y ofreciendo alternativas y proyectos responsables y de calidad al discente y a la sociedad en general.

Ante problemas tan comunes en las aulas como la desmotivación, el absentismo, la dificultad en la atención, la falta de concentración, o mismo el abandono, no basta con una enseñanza basada en la transmisión unidireccional del conocimiento por parte del profesor. Igualmente, no se debe caer en la tentación de revestir esos métodos meramente expositivos con novedosas estéticas como las del juego o la

multimedia. Tal y como hace notar Prada “es necesario ir más allá de la mera sustitución de una tecnología por otra” (p. 12).

Para conseguir un mayor rendimiento académico los métodos que emplean dinámicas y mecánicas del juego deben integrarse de forma coherente y diseñarse de acuerdo con los objetivos de aprendizaje y con los criterios de evaluación (Barreal y Segura, p. 53), con “objetivos claros, concretos y bien delimitados (Iglesias, p. 94). Igualmente, las estrategias deben atender al contexto social, a las características de los alumnos, así como a los medios y a las formas con las que se produce la interacción.

Los diferentes artículos evidencian cómo lejos de concebir la ludificación como un elemento que pueda pervertir o banalizar el sentido de la enseñanza, llegándola a convertir en un juego, su cometido consiste en aplicar sus dinámicas adaptándolas a los contenidos con el propósito de conseguir la motivación intrínseca imprescindible para la adquisición de un conocimiento significativo y de las competencias, fijar conceptos e inspirar o reforzar el compromiso y la implicación de los alumnos. Al ludificar o gamificar una actividad el alumno puede “conseguir una sensación de estar jugando, con sus beneficios asociados como pueden ser un mayor interés, atención y esfuerzo” (Iglesias, p. 93).

Igualmente, muy lejos de la sublimación, a lo largo de los capítulos observamos cómo se distinguen, además de las ventajas, las limitaciones consustanciales a cualquier metodología, incluyendo incluso apartados dedicados a su análisis, tal es el caso de Lorenzo (pp. 84-87). El proporcionar a los alumnos una metodología eficaz requiere dedicación, innovación y formación por parte de los docentes, así como profundizar en la fructífera colaboración, tal y como indica Velasco, “entre las áreas historiográficas de las facultades de historia y las áreas didácticas de las facultades de educación” (p. 24).

Las propuestas presentadas en la obra, al igual que muchas de sus reflexiones, producto de la literatura existente al respecto, muestran resultados en los que los alumnos que experimentan una metodología basada en la ludificación se sienten motivados a realizar ciertas actividades, incrementan la concentración, desarrollan habilidades y destrezas, el aprendizaje percibido y su rendimiento, alcanzando una retroalimentación en ese ansiado corto plazo. Las experiencias relatadas en este título refieren un proceso en el que el alumno adquiere un papel activo en su proceso de aprendizaje manifestado en la lectura, la escritura, el debate, la resolución de problemas o la toma de decisiones, aspectos todos ellos consonantes con los enfoques que exigen los nuevos currículos y que demanda un estudiantado, por lo general, poco animado a plantear dudas o debatir en el marco de las clases magistrales.

El lector podrá encontrar propuestas en el ámbito de la Historia y de las Ciencias Sociales que demuestran la efectividad en el uso de nuevos formatos de representación que consiguen trasladarnos a diferentes lugares, etapas históricas o entornos sociales. Un recurso que simula y nos envuelve en las circunstancias de determinados hechos pasados haciendo posible “difuminar las barreras entre la clase teórica y la práctica, expositiva e interactiva” (Miranda y Cabaleiro, p. 133). Una mayor asimilación de los contenidos conceptuales, o el contacto “con varias de las fuentes primarias más importantes para los historiadores” (Iglesias, p. 102) son ventajas asociadas a una metodología que coopera en uno de los objetos

fundamentales de la Historia como disciplina, la comprensión de la realidad actual.

Al igual que no es posible datar el origen del juego debido a su propia condición inherente al ser humano, *homo ludens*, los juegos, así como la adaptación de sus elementos, reglas o mecanismos (ludificación) al ámbito educativo tampoco son un aspecto novedoso. Desde tiempos remotos su funcionalidad no ha estado reservada al goce y disfrute de los más pequeños. Desde luego no lo debía concebir así el emperador chino Yao quien con el *Weiqi* pretendía inculcar hábitos y destrezas como la disciplina, la concentración o la astucia, del mismo modo que las academias militares albergaron, y continúan haciéndolo a través de modernos simuladores, numerosas partidas con el objeto de entrenar a soldados y oficiales ante escenarios en ningún caso joviales. Tan eficaces resultaban sus efectos que tras la Segunda Guerra Mundial numerosos mandos retirados o en la reserva, principalmente en los Estados Unidos, decidieron incluirlos en sus empresas como métodos efectivos para la formación, experiencias que llegaron a implantarse en la Educación Superior, como testimonia su aplicación en la Universidad de Washington en 1957.

El diseño y la aplicación de estrategias de ludificación en todos los niveles académicos no deben entonces generar desconfianza, o ser observados como una deriva hacia la infantilización del proceso educativo. Los relatos de esta obra demuestran cómo el diseño de estrategias adaptadas a objetivos concretos y concebidas desde el rigor, bajo una necesaria y correcta planificación, contribuyen a la adquisición de determinados contenidos y competencias, permitiendo afrontar problemas que atienden a varios componentes y fomentando un pensamiento crítico, elemental en el área de las Ciencias Sociales.

La aportación de este libro en un contexto en el que los estudios que evalúan la eficacia de la ludificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje continúan siendo escasos, consecuencia de una reciente teorización en el ámbito educativo, resulta esencial para impulsar el efecto multiplicador que permita profundizar en estas acciones meditadas e interactivas encaminadas a proporcionar estrategias en pro de la construcción del conocimiento en la sociedad de la información.
