

Reseña de “Estrategias de ludificación aplicadas a la enseñanza de la historia (secundaria y universidad)” (Coords. Luis Velasco y Julio Prada)

Review of “Estrategias de ludificación aplicadas a la enseñanza de la historia (secundaria y universidad)” (Coords. Luis Velasco y Julio Prada)

Juan José Varela Tembra^{1*}

¹ Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional de la Xunta de Galicia (España)

Datos bibliográficos

Título: *Estrategias de ludificación aplicadas a la enseñanza de la historia (secundaria y universidad)*

Editores: Luis Velasco y Julio Prada

Editorial: Graó

Lugar de publicación: Barcelona, España

Año de publicación: 2022

Idioma: Castellano

ISBN: 9788418627453

Acceso a link editorial: <https://www.grao.com/libros/estrategias-de-ludificacion-aplicadas-a-la-enseñanza-de-la-historia-secundaria-y-universidad-63385>

Nº de páginas: 148

1. Los coordinadores

Luis Velasco es profesor de historia contemporánea en la Universidad de Vigo, desde hace años viene desarrollando una carrera en paralelo centrada en la reflexión sobre los usos y formas de la enseñanza de la historia. Este ha sido un ámbito en el que también ha trabajado como investigador de la red de Investigadores de Enseñanza de la Historia en Red (IDEHER) y como profesor de Didáctica de las Ciencias Sociales de la Universidad de Málaga. Actualmente trabaja impartiendo la materia Historia del Presente al estudiantado de la Facultad de Ciencias de la Educación y el Deporte en el campus de Pontevedra de la Universidad de Vigo. Uno de los primeros hitos de su carrera fue la secretaría del I Congreso Internacional sobre enseñanza de la Historia: Pensar históricamente en tiempos de globalización en el año 2010. Aquel tuvo como principal producto académico el volumen titulado Pensar históricamente en tiempos de

* Autor de correspondencia/corresponding author: Juan José Varela Tembra, juan.varela@edu.xunta.gal, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5942-0278>

Varela Tembra, J. J. (2025). Reseña de “Estrategias de ludificación aplicadas a la enseñanza de la historia (secundaria y universidad)”. *Clío. History and History teaching*, 51, DOI: https://doi.org/10.26754/ojs_clio.clío.20255111315 - / Recibido 10-12-2024 / Aceptado 22-12-2025

globalización, editado en 2011 por la Universidad de Santiago de Compostela y coordinado por el propio Velasco y por Ramón López Facal. Los intereses de Velasco desde aquel lejano 2010 han sido variados, pero buena parte de su producción investigadora se ha centrado en la didáctica de la historia y en la innovación docente en este campo, intentando trasladar la importancia de que la investigación historiográfica se traslade a las aulas a través de materiales educativos de calidad y una sólida formación de los docentes.

Por su parte, Julio Prada Rodríguez es catedrático de historia contemporánea de la Universidad de Vigo. Prada tiene una trayectoria académica diferente en el marco de la historiografía española, en su formación destaca un primigenio diplomado en magisterio, al que siguieron las licenciaturas en historia y derecho, previas a su doctorado. Prada llegó a la docencia universitaria y a la investigación historiográfica desde un puesto de profesor asociado en la universidad donde actualmente trabaja. Para entonces ya había aprobado las oposiciones de profesor de educación primaria y de profesor de enseñanza secundaria y bachillerato, puesto en que ejerció su actividad principal de forma paralela hasta incorporarse al cuerpo de profesores titulares de Universidad en 2009. Como vemos, su trayectoria resulta bastante diferente a la habitual entre el cuerpo de catedráticos de universidad de las distintas áreas de la historia dentro del marco español. Prada comenzó su andadura universitaria impartiendo, precisamente, docencia en la antigua diplomatura en Magisterio de la Facultad de Educación del Campus de Ourense de la universidad olívica. A esta intensa actividad docente en tres niveles educativos diferentes, Prada suma su trayectoria como profesor-tutor de Historia Contemporánea en la UNED.

Como vemos, los coordinadores de este volumen ofrecen una trayectoria *sui generis* en el ámbito de la historiografía española, a la que se suma un *cursus honorum* igualmente alternativo, y trufado de actividades, experiencias y proyectos vinculados con la docencia que sin duda ha facilitado que han decidido poner en marcha la coordinación de este volumen colectivo. En esta obra, el equipo coordinado por Velasco y Prada reflexiona sobre la necesidad de formar estudiantes capaces de analizar críticamente el pasado en un mundo marcado por la interconexión global y la proliferación de narrativas simplificadoras. Para ello se han centrado en uno de los aspectos más de moda: la ludificación.

2. La obra

Precisamente esta era la línea que ya habían explorado y reivindicado Velasco y López Facal al respecto en el 2001, puesto que abogaban por una enseñanza de la historia que fuera más allá del simplista enfoque memorístico, y que fomentara habilidades como la contextualización, la evaluación crítica de fuentes y la argumentación. Así, se demuestra que la obra que hoy abordamos está realmente conectada con líneas anteriores de trabajo, y se enmarca en la reflexión sobre el uso de la gamificación y la intervención humana como posibles –o no– promotoras de una renovación de la enseñanza y de un activismo en la historia.

Dese la coordinación de volumen se ha optado por la utilización y priorización del término ludificación frente a gamificación, al que consideran un anglicismo. La argumentación de esta elección no es resulta meramente semántica, sino que, al contrario, refleja una postura teórica y cultural, casi hasta política. Desde la óptica de Velasco y Prada, el término “ludificación” respeta la raíz latina de *ludus* (juego) y conecta directamente con las tradiciones pedagógicas europeas y occidentales, evitando cualquier tipo de connotación mercantil o meramente tecnologistas que a menudo se asocian con la idea de la «gamificación», tan extendida actualmente en el ámbito empresarial. Esta preferencia refuerza la intención de situar las estrategias lúdicas en el contexto educativo general, alejándolas de enfoques centrados de manera exclusiva en dinámicas enfocadas en el entretenimiento o, por otro lado, en la productividad. A juicio de los coordinadores del volumen es este tipo de aproximaciones la uso de herramientas lúdicas en el aula con fines didácticos, el mayor de los problemas que pueden producir: la banalización de la enseñanza, cuando no su directa mercantilización.

La elección terminológica por la que se han decidido subraya de diferentes formas la perspectiva crítica que está presente en toda la obra: la ludificación no debe entenderse como una adaptación banal y acomodaticia de técnicas de juego a los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino como una integración reflexiva de elementos lúdicos que enriquezcan estos mismos mecanismos. Así, su posición se alinea con reflexiones semejantes de otros autores que han insistido en la necesidad de contextualizar las innovaciones pedagógicas dentro de tradiciones culturales y educativas propias, como forma de construirlas en un mismo marco conceptual, ideológico y cultural (Werbach & Hunter, 2012).

Entrando en la estructura de la obra, esta divide en diez capítulos que exploran diversos aspectos de la ludificación en la enseñanza de la historia. Su enfoque combina teoría y práctica, haciendo hincapié en la aplicabilidad de las estrategias propuestas, si bien es cierto que no renuncia a algunas aportaciones de carácter marcadamente ensayístico. A lo largo de toda la obra los diferentes textos tocan una amplia variedad de casos, pero su tuviéramos que hacer una selección de los temas más recurrentes y trascendentales, nos decantaríamos por los siguientes. En primer lugar, por el impacto de la industria del entretenimiento en la educación, ya que en la obra se evidencia el auge de los videojuegos y su relevancia como herramienta didáctica en los últimos años, especialmente en el campo de la enseñanza de la historia. También indicaríamos las transformaciones curriculares y legislativas, ya que se analizan los cambios educativos en España tras la integración de sus universidades al EEES, destacando cómo han influido en la enseñanza de las Ciencias Sociales en general, y de la historia en particular, tanto en las aulas de universidad como de educación secundaria, porque también se tratan los sucesivos cambios legislativos que han afectado a la educación primaria, secundaria y bachillerato desde la década de 1970. La teoría ludológica también ocupa una posición importante en esta obra, ya que se presentan los fundamentos conceptuales de los juegos, incluyendo su capacidad para motivar y comprometer a los estudiantes; algo que además hace superando el marco de la

Historia y afectando a otras Ciencias Sociales. Por último, nos parecen remarcables los ejemplos prácticos que aparecen en la obra. Así, las diferentes propuestas prácticas que se presentan incluyen ejemplos concretos como la utilización de herramientas digitales (Kahoot!, Minecraft, Classcraft) o acercamientos metodológicos como la dramatización o el uso de redes sociales.

En todos los capítulos están presentes tanto las ventajas como las limitaciones inherentes a la ludificación, así como la complejidad de su implementación y desarrollo. Por ejemplo, se advierte que una implementación superficial podría trivializar el proceso educativo hasta banalizarlo completamente, mientras que un diseño bien fundamentado puede transformar significativamente la experiencia de aprendizaje (Nah et al., 2014), pero también sus resultados.

El libro destaca por tener un enfoque bastante equilibrado, así, se combina entusiasmo por la innovación con una evaluación crítica de sus implicaciones y las necesidades que lleva parejas —desde los medios técnicos a la propia formación del profesorado. Una contribución clave es la que el texto enfatiza es el de la formación docente. Así, se insiste en que el éxito de la ludificación depende en gran medida de la preparación del profesorado y de la integración coherente de las actividades lúdicas con los objetivos educativos, sin ellos el esfuerzo no merece la pena. Este enfoque se respalda en investigaciones recientes que subrayan la importancia de la planificación estratégica en la ludificación educativa (Ke, 2015). Las herramientas a nuestra disposición como didactas no tienen ningún valor real sino se integran en una perspectiva estratégica y en un horizonte de metas que se pretendan alcanzar con ellas.

Uno de los puntos fuertes de la obra es su importante carácter interdisciplinar. Al combinar perspectivas de la historia, la pedagogía y la psicología, así como experiencias docentes desde otras ciencias sociales –derecho, musicología, economía o administración de empresas–, los autores ofrecen una visión integral que resulta especialmente valiosa para diseñar estrategias educativas efectivas y fundamentadas tanto en la teoría como en otras experiencias prácticas. Por otro lado, no podemos dejar de señalar algunos déficits de la obra, como que podría haberse profundizado más en aspectos prácticos, como la adaptación de estas estrategias en contextos educativos con recursos limitados, o haberse centrado más en la aplicación en la docencia de la historia. Pese a ello, la obra resulta especialmente interesante y útil, por lo que la consideramos merecedora de estar en las principales bibliotecas pedagógicas e historiográficas.

No podemos obviar que el contexto general actual de la educación, marcado por la transformación digital y el ansia por la identificación y utilización de nuevas metodologías innovadoras, hace que este libro sea especialmente recomendable. Las experiencias relatadas en el texto demuestran que la ludificación puede ser una herramienta poderosa para motivar a los estudiantes, así como para incrementar la participación activa de los estudiantes, o como recurso para mejorar la retención de conocimientos.

Estas conclusiones coinciden con estudios en los que se han destacado los beneficios de la ludificación en la educación superior (Barata et al., 2013).

Además, tampoco podemos olvidar que el libro contribuye al debate sobre cómo debemos adaptar la enseñanza de la historia a las demandas del segundo cuarto del siglo XXI. Al proponer la ludificación como un medio para superar enfoques tradicionales, los autores sugieren que esta metodología puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades críticas y competencias transversales esenciales para enfrentar los desafíos de una sociedad globalizada. No obstante, como Velasco (2024) cita en su capítulo: «no se puede enseñar lo que se desconoce». Un claro alegato para no dejar de lado la formación del profesorado en las áreas de su especialización, y que de hecho viene planteando desde hace más de una década (Velasco, 2011)

Por todo lo expuesto, el libro *Estrategias de ludificación aplicadas a la enseñanza de la historia* se nos presenta como una obra fundamental para docentes, investigadores y responsables educativos que buscan renovar sus prácticas didácticas y comprender mejor la ludificación aplicada a la enseñanza de ciencias sociales, especialmente en el ámbito de la historia. Su combinación de teoría y práctica, junto con su enfoque crítico y multidisciplinar, lo convierten en una guía imprescindible para explorar el potencial de la ludificación en el aula y para guiar a los docentes frente a los nuevos desafíos del próximo cuarto del siglo XXI.

Volviendo a nuestro planteamiento inicial, la elección del término ludificación y la problematización en torno a él, subraya el compromiso de los autores con una perspectiva educativa profundamente reflexiva y contextualizada, alejándose de enfoques que banalizan la enseñanza y orillan los contenidos de sus materias. En este sentido, el libro no solo responde a las demandas actuales de innovación pedagógica, sino que también inspira nuevas investigaciones y propuestas que podrían transformar la educación en las próximas décadas. ¿Acaso no se ha transformado la educación a lo largo del primer cuarto del siglo XXI que acaba de terminar?

En el marco de la trayectoria de los coordinadores, esta obra reafirma su liderazgo en la investigación sobre la enseñanza de la historia y su capacidad para conectar ciencia historiográfica y práctica didáctica. Esperemos que desde la investigación historiográfica otros muchos autores se sumen a desarrollar este tipo de propuestas.

3. Referencias

- Alabbasi, D. (2017). Exploring graduate students' perspectives towards using gamification techniques in online learning. *Turkish Online Journal of Distance Education-TODJE*, 18(3), 180-196. <https://doi.org/10.17718/tojde.328951>
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013). Engaging engineering students with gamification. *Proceedings of the 5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)*. IEEE. 10.1109/VS-GAMES.2013.6624228

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Egea, A., Arias, L., & García, A. J. (2017). Videojuegos, historia y patrimonio: Primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 2,28-40. <https://doi.org/10.6018/riite/2017/283801>
- Ke, F. (2015). Designing and integrating purposeful learning in a game play: A systematic review. *Education Tech Research Dev*, 64, 219-244. <https://doi.org/10.1007/s11423-015-9389-1>
- Nah, F. F.-H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of education: A review of literature. In F. F. H. Nah (Ed.), *HCI in Business. HCIB 2014. Lecture Notes in Computer Science*, vol. 8527 (pp. 401–409). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07293-7_39
- Velasco Martínez, L. (2011). La necesidad de formación historiográfica para el profesorado de historia: Nuevas tendencias historiográficas en Historia Contemporánea. *Clio. History and History Teaching*, 37.
- Velasco Martínez, L. (2022). Entre el tablero y la pantalla: Juegos e historia en las aulas, de la educación secundaria a la universidad en España. En L. Velasco Martínez & J. Prada Rodríguez (Coords.), *Estrategias de ludificación aplicadas a la enseñanza de la historia* (pp. 19-32). Editorial Graó.
- Velasco, L., & López Facal, R. (Eds.). (2011). *Pensar históricamente en tiempos de globalización*. Universidade de Santiago de Compostela.
- Velasco, L., & Prada, J. (Coords.). (2022). *Estrategias de ludificación aplicadas a la enseñanza de la historia (secundaria y universidad)*. Editorial Graó.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Publicado bajo licencia internacional Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike4.0. Se permite copiar, usar, distribuir, transmitir y exhibir públicamente, siempre que: i) se reconozca la autoría y la fuente original de publicación (revista, editorial y URL del trabajo); ii) no se utilice con fines comerciales; iii) se mencione la existencia y especificaciones de esta licencia.

