

El juego de rol: Revisión y una propuesta para la enseñanza de la Historia

The role-playing: Review and a proposal for the teaching of History

Freddy Alexander Sierra Garzón¹

Carlos Arturo Mendoza Suarez²

ARK CAICYT: <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s24226459/7w5rmmhgq>

Resumen

La presente revisión bibliográfica tiene como objetivo analizar la noción de historia desarrollada en las investigaciones sobre el uso del juego de rol para su enseñanza en Colombia. Para tal propósito fue necesario un acercamiento a la relación entre el juego y la educación, una caracterización del juego de roles y su aplicación en la enseñanza de la historia. La revisión de alcance en base de datos y repositorios universitarios en castellano evidenció: escasa productividad académica, preponderancia de la didáctica sobre la reflexión histórica y manteniendo la noción tradicional memorística con fechas, nombres y hechos. Pensar históricamente es una apuesta para una mayor articulación entre el juego de rol y la enseñanza de la historia.

Palabras clave: Enseñanza de la historia; juego educativo; juego de rol

Abstract

The objective of this bibliographic review is to analyze the notion of history developed in research on the use of role-playing games for teaching in Colombia. For this purpose, an approach to the relationship between play and education was necessary, a characterization of role-playing and its application in the teaching of history. The scope review of databases and university repositories in Spanish showed: low academic productivity, preponderance of didactics over historical reflection and maintaining the traditional notion of memory with dates, names and facts. Thinking historically is a commitment to greater articulation between role-playing and the teaching of history.

Keywords: History teaching; educational game; role playing

Recepción: 01/04/2024

Evaluación 1: 07/04/2024

Evaluación 2: 11/05/2024

Aceptación: 10/06/2024

Introducción.

El juego es un concepto interpretado desde diferentes ópticas, su construcción teórica ha estado permeada por diferentes disciplinas como la filosofía, la psicología y la pedagogía, direccionadas por un análisis sobre la conducta natural de los seres humanos dentro de un entorno común, definido por la imitación de conductas que suelen ser el prolegómeno para el proceso evolutivo del individuo a nivel social dentro de una colectividad establecida. En ese sentido, el colectivo con sus prácticas cotidianas y la especialización de las actividades que construyen la idea de sociedad es quién modela de manera consciente o inconsciente los primeros referentes para el aprendizaje de la población infantil y adolescente.

El juego desde la niñez y con orientación del docente facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje (Meneses y Monge, 2001); sin embargo, el juego se relaciona con la niñez, la creatividad y el aprendizaje, pero opuesta a la adultez, al trabajo y al ocio (Gordo, 2020). Curiosamente, el niño es educado para ser un adulto íntegro, que según la oposición anterior cada año dejará de aprender jugando. En el medio, el vínculo entre los adolescentes y su relación con el juego, ha sido abordado por los especialistas recientemente con la ludificación o gamificación (Amory et al., 1999; Dickey, 2006; Lacasa, 2011; Ortiz-Colon et al., 2018; Ardila-Muñoz, 2019; Perdomo y Rojas, 2019; Rodríguez, M, 2021).

Ahora bien, el uso del juego como estrategia didáctica no sólo para niños o adolescentes sino también para las diferentes áreas del conocimiento, ha sido un esfuerzo de varias décadas por parte de diferentes investigadores relacionados con la educación. Sin embargo, ¿Cuáles son las investigaciones que aplican el juego de rol para la enseñanza de la historia? Antes de responder, es necesario problematizar respecto a la noción de historia y su enseñanza.

La enseñanza de la historia no debe ser una transmisión de un saber, como tampoco el conocimiento histórico basta para su enseñanza; en este orden, para Fontana (2011) no se trata de memorizar fechas, nombres o acontecimientos sino vincular el pasado con el presente y proyectar un futuro, es concebir la historia como un método para pensar históricamente.

La problematización en la enseñanza de la historia se articula con su utilidad, enfocada en procesos formativos para el desarrollo de pensamiento crítico en los estudiantes; empero, no basta sólo con esta noción de la historia, se debe reflexionar sobre el tránsito de un saber disciplinario o “sabio” a un saber enseñado (Pantoja, 2017). En este orden, el objeto de estudio de la enseñanza de la historia se configura como

una práctica condicionada también por formas particulares de producción de conocimiento sobre el pasado, en la que entran en juego políticas educativas,

memorias colectivas, identidades múltiples, posicionamientos historiográficos y prácticas docentes que se entremezclan en el aula para configurar diversos sentidos a la historia (Plá, 2012, p.166)

En ese sentido, tanto el juego como la enseñanza de la historia articulados en escenarios educativos posibilitan una interacción entre el docente y sus estudiantes; entre la historia como disciplina profesional y una producción particular de conocimiento sobre el pasado; entre la historia oficial y una historia con sentido propio. Ahora, la presente revisión de alcance busca indagar sobre el uso del juego de rol para la enseñanza de la historia en Colombia.

A continuación, esta revisión ante la ausencia de bibliografía, se planteó un hilo conductor desde el juego y su vínculo con la educación, pasando por el juego de rol hasta su aplicación para la enseñanza de la historia. Esta secuencia rastrea la esencia del juego, sumado a las principales características del juego de rol para discutir su naturaleza didáctica y finalmente, la reflexión alrededor del objeto de estudio de la enseñanza de la historia.

Metodología

El interés por la presente revisión de alcance surgió en el desarrollo de la asignatura -Didáctica de la historia- en la licenciatura de Ciencias Sociales de la Universidad la Gran Colombia. La preocupación compartida entre estudiantes y docentes por la aplicación del juego de rol para la enseñanza de la historia en Colombia.

En ese sentido, la revisión de alcance comprendió desde noviembre del 2022 hasta febrero del 2023, incluyendo artículos y trabajos de grado. Fueron seleccionadas las siguientes bases de datos Dialnet, BIBLAT, Redalyc, SCOPUS, Proquest, Google académico y repositorios como: Red de Repositorios Latinoamericanos, TESEO, RiuNet, TDX y algunas universidades en Colombia y otros países de Hispanoamérica como México, España, Argentina y Uruguay. Las palabras clave fueron “juego”, “rol” “pensamiento histórico” y finalmente en inglés con las expresiones role-playing y role-play. Luego, se analizó el vínculo entre juego de roles y la enseñanza de la historia o el pensamiento histórico.

Desarrollo del tema: El juego y la educación

Un acercamiento a la definición del juego en el marco de una categoría idiomática y cultural, tal como lo señala Huizinga (1972) en *Homo Ludens*, el acto del juego tiene una trascendencia que a través del lenguaje toma una interpretación y una representatividad variable, es decir, desde los albores de la civilización, el juego ha sido una forma de esparcimiento, pero también se complejiza hasta la construcción de procesos de identidad.

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, (aunque libremente aceptadas) acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente.” (Huizinga, 1972, p. 46-47).

Según lo anterior, la decisión de participar en un juego es una apropiación de un rol que no se corresponde necesariamente a un escenario cotidiano, sino que ofrece hasta cierta medida, la posibilidad de asumir un papel con plena libertad de elección o concertada dentro de un grupo de participantes según el marco temático del juego que delimita temporal, espacial y narrativamente la actividad lúdica.

La relación del juego con la educación ha sido objeto de estudio en la psicología, para Vigostsky & Luriya (1930) la interpretación y asociación de prácticas a través de la vinculación de signos, sumados a elementos lúdicos tiene preponderancia como canal efectivo para la comprensión de los contenidos primarios del aprendizaje infantil. Las actividades de orden simbólico durante la infancia¹, tienen una relación directa con el aprendizaje en esta etapa y su evolución como individuo a futuro (OEA, 2010). El juego se erige como elemento primario para la formación de hábitos y la interpretación de una realidad desconocida en la niñez, pero también como herramienta para la apropiación de la identidad cultural, supeditada al contexto vivencial, sin dejar de lado la influencia del colectivo y los valores transmitidos de diversas formas: oral, escrita, actuada, simulada etc.

En el marco de otros estudios, Piaget (2004) relaciona el juego como actividad de socialización para los infantes, siendo las reglas o normas, las facilitadoras no sólo como parámetros de comportamiento durante la escenificación del juego, sino estimuladores para el desarrollo cognitivo en la comprensión del sentido específico a la actividad de jugar, porque a mayor desarrollo de la vida social y biológica a nivel individual y colectivo, mayor complejidad presentará el medio para su supervivencia y evolución; lo que implica tener un proceso progresivo de maduración en lo concerniente a estructuras cognitivas, emocionales y de interacción social.

Por su parte, Francisco Secadas (1978) relaciona el juego como una habilidad, no es sólo un proceso de preparación para la vida adulta o un aprendizaje de un saber específico; es psicológicamente un fenómeno asociado a la espontaneidad, por esta razón su empatía con el niño, al mismo tiempo, su imposibilidad de análisis experimental, es decir, cuando se estudia el juego deja de ser él mismo. Según lo anterior, hay una especie de espíritu lúdico connatural al ser humano, como también un afanoso utilitarismo alrededor del juego.

En el marco de ese utilitarismo, las teorías clásicas del juego infantil datan de mediados del siglo XIX hasta el primer tercio del siglo XX (Gallardo, 2018). De las etapas del desarrollo cognitivo, físico y

¹ Cero a cinco años.

social de los niños, el juego de simulación constituye el inicio de una interacción entre la imaginación y una realidad construida socialmente (Piaget, 1962). Posteriormente, en tránsito a escenarios educativos, Rubin, Fein y Vanderberg (1983) plantearon cuatro teorías del juego didáctico: la de energía, la de relajación, de la práctica y de recapitulación, siendo las tres últimas articuladas con procesos de aprendizaje social de saberes. En la práctica el juego didáctico recientemente se aborda como metodología de enseñanza, herramienta educativa, recurso terapéutico, estrategia o mediación pedagógica (Minerva, 2002; Montero, 2017; González et al, 2011; Mora et al, 2016; Melo y Hernández, 2014; Muñoz, 2016; Tamayo y Restrepo, 2016). La aplicación del juego va desde el niño hasta el anciano, del docente a diversas profesiones, por lúdica o incluso para sanar.

En resumen, el juego se reconoce como una actividad de participación mayoritariamente libre, con o sin un propósito específico bien sea formativo o experiencial, pero sin olvidar su espíritu lúdico que configura la esencia de la actividad misma. El juego no es una actividad exclusiva de los niños o infantes sino del ser humano en sus diferentes etapas. Ahora bien, según la clasificación de etapas del desarrollo cognitivo de Piaget (2004), y el análisis de Montero (2017) en las operaciones formales, el niño de 12 años ya pasó el juego simbólico, comprende el valor de la norma y la socialización, ahora debido a su desarrollo cognitivo permite un mayor grado de dificultad su actitud frente al juego. A partir de esta etapa, se favorece la apropiación de un juego de rol en toda su potencialidad como una estrategia didáctica.

El juego de rol

La Real Academia de la Lengua Española define al juego de rol como: juego en el que los participantes actúan como personajes de una aventura de carácter misterioso o fantástico (RAE, 2022). Esta definición liga el juego de rol a la dramatización y a la ficción unidireccionalmente, como lo plantea Prieto (2016):

El juego de rol es un tipo de juego en el que los jugadores asumen la personalidad de personajes en un mundo de ficción. Los jugadores son responsables de la actuación de su personaje en el marco de una serie de reglas y de acuerdo a una narrativa que marca su actuación mediante un proceso estructurado de toma de decisiones, que desarrollan el carácter del personaje. (p. 166).

Sin embargo, agrega al desarrollo del juego de rol una habilidad precisa -la toma de decisiones-. Esta habilidad se desenvuelve entre la lúdica y la estructura normativa con la caracterización de personajes, sus interrelaciones y contextos problemáticos ya sea por ficción, enclaves al mundo-real o la interacción entre ambos. Adicionalmente, el juego de rol vinculado a reflexiones y prácticas educativas tiene un potencial, para Polo-Acosta et al., (2018) “se aprende haciendo” (p. 872).

Expresión que recuerda al filósofo John Dewey, no es un hacer por hacer sino producir una verdadera experiencia educativa (Coro, 2002).

Para la toma de decisiones, en el juego de rol se generan situaciones problemáticas en el marco de una dramatización, su resolución está abierta a diversas interpretaciones y soluciones (Martin, 1992). Ahora bien, dicha dramatización no necesariamente tiene guion y no aborda exclusivamente problemas morales. Para Davini (2008) el método de enseñanza es la simulación y el juego de rol es un tipo denominado simulación escénica, que básicamente es una dramatización, con escenarios y escenas simuladas de una realidad actuada por estudiantes que representan distintos roles. “Durante el desarrollo de la simulación y aunque esté organizado el libreto básico, muchas de las intervenciones pueden originarse -en el momento-, por iniciativa de quienes participan, siguiendo las reglas del juego, pero tomando decisiones sobre la marcha” (Davini, 2008, p. 146).

Si bien, la simulación educativa también es reconocida como una estrategia didáctica (Sánchez, 2013); el juego de rol es la posibilidad para que los estudiantes adquieran o empleen habilidades no sólo para aprender, sino tomar decisiones para solucionar problemas; es también la posibilidad para que los docentes faciliten aprendizajes significativos a sus estudiantes entre la ficción y la realidad, entre habilidades operativas y reflexiones críticas, entre saberes propios y de los otros, es finalmente una interacción entre estrategias de aprendizajes-enseñanzas mediadas por los roles y sin un libreto.

En este orden, se concibe al juego de roles más allá de una dramatización o situaciones basadas en la ficción; en cambio, se propone el desarrollo de habilidades operativas personales o grupales como lo plantea Davini (2008); o el uso de la simulación para la enseñanza de las ciencias sociales, específicamente “En historia, la dramatización de la vida de determinados personajes y la construcción del contexto en que éstos y otros personajes interactúan permiten analizar un tiempo y los sucesos acontecidos”(Litwin, 2008, p. 104). Es posible el juego de rol como una apuesta para la enseñanza de la historia, que no necesariamente es de fechas, nombres y hechos sino de pensar históricamente, es una revisión crítica entre el pasado, presente y quizás futuro; no basta el uso del juego de rol o la simulación si el objeto de estudio sigue anclado a una noción de la historia como un pasado estático.

Discusión sobre el juego de rol: naturaleza didáctica y reflexión alrededor del objeto de estudio de la enseñanza de la historia.

El juego de rol tiene un reconocimiento por su valor pedagógico y didáctico² para la consolidación de aprendizajes significativos en diversas disciplinas y niveles educativos. En este sentido, los

² Abordado en los apartados previos.

programas o cursos de formación de docentes se enfocan en el uso de esta estrategia didáctica (Roca & Villalón, 2014); sin embargo, es paradójico que la producción académica en su aplicación para la enseñanza de la historia sea escasa.

La escasez se debe a la relación entre la estrategia didáctica con una noción básica y lineal del contenido, pero sobre todo en la utilidad de la historia, en tanto que el juego de rol se asume como una dramatización o simulación con un guion a memorizar para la reconstrucción de los hechos del pasado; situación que no motiva como tampoco resalta la espontaneidad del juego y minimiza los alcances en la enseñanza de la historia.

A pesar de esto, se identificaron algunos elementos transversales al propósito de enseñanza de la historia como: el desarrollo de habilidades blandas y asimilación de la práctica investigativa propia del historiador; también se identificaron las dificultades como: la rigidez memorística asociada al aprendizaje de la Historia, el acceso globalizado a la información y la percepción de aburrimiento estudiantil no sólo del ciclo escolar básico sino también en la educación superior (Gómez & Porras, 2018; Roca & Villalón, 2014; Trejo, 2022; Sánchez, 2021). No obstante, aunque la gran mayoría de estas publicaciones apuntan hacia elementos principalmente teóricos para la enseñanza de la historia, falta una reflexión mayor sobre la naturaleza y utilidad de la historia en los diferentes procesos formativos, como también investigaciones o experiencias de aula que aplicaron la estrategia del juego de rol para la enseñanza de la historia (Ver tabla 1)

Tabla 1: Investigaciones que aplican el juego de rol para la enseñanza de la historia

Tipo de texto	Nombre	Nivel educativo	Autor (es)	País
Artículo	La empatía como elemento para la adquisición del pensamiento histórico en alumnos de bachillerato. Un estudio de caso centrado en la Guerra Civil española y el franquismo.	Secundaria	Molina Puche Sebastián - Salmerón Ayala Adrián	España
Artículo	Is this the past? The place of role-play exercises in undergraduate history teaching.	Secundaria	Beidatsch Cedric - Broomhall Susan	Australia
Artículo	Fuentes históricas de los juegos de rol: Un experimento para la didáctica de la historia antigua. Education in the Knowledge Society (EKS)	Libre	Carbó García Juan Ramón - Pérez Miranda Iván	España
Artículo	Las dinámicas de rol en la gamificación de la enseñanza de la Historia Moderna. En LA HISTORIA MODERNA EN LA ENSEÑANZA SECUNDARIA. CONTENIDOS, MÉTODOS Y REPRESENTACIONES	Secundaria	Carrasco Rodríguez Antonio	España

Artículo	Inglaterra y Holanda en Asia Sudoriental: Un caso— Juego de roles.	Educación Superior	Gorbaneff Yuri	Colombia
Artículo	Enhancing Historical Learning Using Role-Playing Game on Mobile Platform.	Secundaria	Kusuma Negara, I. G. P., Suryapranata, L. K. P., Wigati, E., & Utomo, Y	Indonesia
Artículo	Using Role-Playing Games for Teaching History and Literacy.	Primaria	Levy Richard	Canadá
Artículo	Filosofía política en acción. El juego de rol como estrategia de enseñanza.	Educación Superior	Prieto Rodríguez Rafael	España
Artículo	Recreando la Historia. Uso de los juegos de rol y la aplicación web Roll20 para la didáctica de las Ciencias Sociales.	Secundaria	María Sánchez Diego	España
Artículo	“JUGUEMOS A HISTORIA”: UNA ESTRATEGIA PARA EL FOMENTO DEL TRABAJO COLABORATIVO	Educación Superior	Milagros León Vegas	España
Artículo	Iberia: un juego de rol para una didáctica de la Historia Antigua significativa e innovadora	Educación superior	Sánchez Domínguez, V., Álvarez-Ossorio Rivas, A. y Álvarez Melero, A.	España
Artículo	EVALUAR LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS HISTÓRICAS EN SECUNDARIA: UN ESTUDIO DE CASO CENTRADO EN LA EMPATÍA HISTÓRICA	Secundaria	Molina Puches Sebastián. Julián Egea Zapata	España
Tesis pregrado	Ojer tzij : el libro del tiempo : creación de un juego de rol utilizando la mitología prehispánica Maya	Libre	Tiscareño Ibarra Luis Antonio	México
Tesis pregrado	Diseño de un juego de rol basado en dos culturas mesoamericanas	Libre	Andrade Pacheco Carlos Germán	México
Tesis de pregrado	¡Muerte al rey!: Juegos de rol e imaginación histórica en la escuela	Secundaria	Laura Melissa Velázquez Francely López Arroyave	Colombia
Tesis de pregrado	Construcción de Memoria Histórica a través del juego de roles y la implementación de un eje del libro “El Salado, Montes de María, Tierra de Luchas y Contrastes” en la IED San Patricio	Secundaria	Yerky Vargas Suárez	Colombia
Tesis de Máster	Enseñanza de la Guerra Fría a través del juego de rol, una programación didáctica para primero de Bachillerato	Secundaria	Bueno Aguilera Izán	España

Tesis de maestría	LA ENSEÑANZA DEL PORFIRIATO MEDIANTE EL JUEGO DE ROLES PARA LOGRAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL BACHILLERATO.	Secundaria	Bueno Rodríguez María Leticia	México
-------------------	---	------------	----------------------------------	--------

Fuente: Elaboración propia

Así pues, el juego de rol posibilita una aproximación del estudiante, indistintamente de su nivel de formación, con los hechos del pasado para “vivir la Historia en primera persona” (Carrasco, 2020, 441) y así potencializar un análisis intertextual sobre los hechos históricos en la medida que se apropia de los mismos, para la generación de una empatía histórica (Beidatsch & Broomhall, 2010; Sánchez, 2021; Molina & Salveron, 2020). La apropiación de la historia requiere un mayor compromiso, más allá del aprendizaje de un guion, sus resultados contribuyen en la formación humanística y ciudadana. Para el caso colombiano, hay una apuesta para la construcción de memoria histórica, desde la experiencia de un territorio azotado por la violencia (Vargas, 2017)

Para la enseñanza de la historia con el juego de rol como en cualquier otra disciplina, se requiere una planeación educativa, la selección de un contenido idóneo y la participación del docente como orientador de la actividad, articulado con propósitos pedagógicos; adicionalmente, se vinculan procesos de búsqueda y selección de fuentes primarias -incluyendo prensa y cine- por parte de los estudiantes bajo la dirección del docente (Carbó García & Pérez Miranda, 2010; Carrasco Rodríguez, 2020; Prieto, 2016; Sánchez, 2021; Vegas, 2009); como también hay un espacio para la imaginación histórica (Beidatsch & Broomhall, 2010; Velázquez & López, 2019).

Para la selección del contenido o el hecho histórico es fundamental un equilibrio entre el contenido curricular y el interés de los estudiantes con los docentes. El resultado de la revisión en diferentes bases datos y repositorios fue: las audiencias de comparecencia de Cristóbal Colón ante los Reyes Católicos tras los viajes exploratorios que dieron lugar a la conquista del continente americano (Carrasco, 2020); la historia antigua ibérica (Sánchez et al, 2021); las relaciones entre los reinos de la península ibérica durante la edad media (Sánchez, 2021); representaciones analíticas sobre los procesos que dieron lugar a la colonización de Asia sudoriental por parte de Holanda (Gorbaneff, 2003); análisis de la sociedad en el régimen del porfiriato en México (Bueno Rodríguez, 2015); análisis de la masacre del Salado- Colombia (Vargas, 2017); situaciones de las revoluciones industrial y francesa (Velázquez & López, 2019); comparativa durante la guerra fría (Bueno, 2021) un desarrollo evolutivo entre la guerra civil y el franquismo en España (Molina & Salveron, 2020) y la segunda guerra mundial (Molina & Egea, 2018)

La participación del docente no sólo como orientador, sino también con un rol dentro del juego como parte o juez –aunque no exclusivo- hay casos que estudiantes asumen este rol (Prieto, 2016). Es precisamente, la participación protagónica de los estudiantes con los respectivos roles designados o elegidos libremente, lo que facilita las habilidades blandas como: inteligencia emocional, pensamiento crítico, toma de decisiones, liderazgo entre otras, habilidades

potencializadas por el componente de histrionismo (Beidatsch & Broomhall, 2010; Carrasco, 2020; Prieto, 2016; Vegas, 2009); en tanto persiguen experiencias de manera presencial, de interacción humana y asumir el rol propiamente. Sin embargo, existen otras formas posibles para el juego de rol en ambientes con predominio hacia lo lúdico.

En este sentido, la creación de tablero de juego de rol (Andrade, 2004) o libro de rol (Tiscareño, 2008) son propuestas físicas que vinculan algún tipo de reconocimiento de culturas prehispánicas en Mesoamérica y surgieron de programas de Diseño Gráfico; por otro lado, desarrollos de arquitectura digital en dispositivo móvil (Kusuma et al., 2021); en pc (Levy, 2011) o la web (Sánchez, 2021), en todos hay un predominio de lo lúdico sobre lo pedagógico e histórico.

Ahora bien, los procesos de enseñanza-aprendizaje mediado por nuevos ambientes y sumado al juego de rol posibilita una fuerte discusión respecto a sus resultados. Así, el uso de métodos o técnicas de aprendizaje que acompañen al juego de rol facilitan las competencias a evaluar como parte del proceso de enseñanza.

En este orden, aparece el estudio de caso, que presenta situaciones problemáticas para dar solución, apelando a razonamientos de mayor abstracción, la presentación de propuestas y esquemas organizativos (Gorbaneff, 2003). El intercambio de saberes a través del debate (Beidatsch & Broomhall, 2010; Carbó García & Pérez Miranda, 2010; Carrasco Rodríguez, 2020; Prieto, 2016; Vegas, 2009) apoyados con la elaboración de elementos complementarios como informes, talleres escritos, procesos de control y comprensión de lectura, generación de repositorios de almacenamiento de información pertinente para la construcción de sus personajes, de la misma manera que se articula en algunas ocasiones, el registro por parte de los estudiantes con respecto a la experiencia vivida. Por último, la cooperación, el aprendizaje colaborativo y la gamificación (Vegas, 2009; Bueno Aguilera, 2021; Bueno Rodríguez, 2015; Cascante & Granados, 2018; Trejo, 2022) son otras técnicas que facilitan el desarrollo del juego de rol y sus propósitos particulares.

La anterior panorámica sobre la aplicación del juego de rol para la enseñanza de la historia planteó elementos de convergencia; sin embargo, respecto al objetivo de este artículo se evidenció: primero, la mayor producción académica de artículos o tesis de grado relacionadas con el uso del juego de rol para la enseñanza de la historia, no se abordan reflexiones epistemológicas sobre la naturaleza de la historia y su utilidad; se limitan a la mejora o una actualización discursiva sobre el uso de la estrategia didáctica (Berrocoso, 2010). Esta situación es problemática en tanto que reproduce una noción de la historia como erudición o narración periodística, siendo protagonista la memorización, los hechos y personajes (Prats, 2001). Mientras no se reflexione sobre la utilidad de la historia para pensar históricamente, tanto los discursos como la praxis pedagógica se estancan, pero se fortalecerán en escenarios virtuales, repitiendo esa visión memorística y poco práctica de la historia.

Por otro lado, en menor proporción, es decir, de los 18 textos analizados exhaustivamente, sólo 4 vincularon una reflexión sobre la utilidad de la historia, el juego de rol y su aplicación concreta, es decir, dos tesis y dos artículos aplicados a la educación secundaria (Según tabla 1). Estas nociones se alejaron de la visión tradicional de la historia y buscaron en los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante el uso del juego de rol una reflexión sobre la historia, desembocada en una utilidad: por un lado, se tiene el desarrollo de las competencias de pensamiento histórico como: la conciencia histórica-temporal; la representación de la historia; la imaginación histórica -empatía y contextualización-; la interpretación de fuentes históricas; las cuatro competencias relacionadas con la formación democrática de la ciudadanía (Santisteban, 2010). A partir de las competencias planteadas se han aplicado en el desarrollo de la empatía histórica en dos hechos históricos la guerra civil española y la segunda guerra mundial (Molina & Salveron, 2020; Molina & Egea, 2018). Aplicaciones orientadas bajo la construcción de pensamiento histórico en tres pilares: relevancia histórica -qué se debe enseñar y aprender-, uso de fuentes primarias y la conciencia histórica -conexión pasado y presente-(Gómez, Ortuño & Molina, 2014)

En el marco de la misma competencia, la imaginación histórica es tan importante para el conocimiento histórico como lo son los datos o las estadísticas, su equilibrio es vital no sólo para el historiador, sino también para el educador o el estudiante (Lee, 2004). La imaginación, sumada a la empatía y la simpatía tiene un potencial, que permite la comprensión de la historia cuando te pones en -el lugar del otro-. Aplicada la imaginación histórica con el uso del juego de roles en situaciones de las revoluciones industrial y francesa (Velázquez & López, 2019).

Distanciado de las competencias de pensamiento histórico, pero emparentado con el propósito de la formación democrática de la ciudadanía y aplicado al caso colombiano, esta la apuesta de Vargas (2017) para la construcción de la memoria histórica en un contexto rural posconflicto -el Salado-; esta propuesta es por una cultura de paz, desde un pasado a esclarecer, una construcción del presente y una prevención del futuro. En esta tesis se aplica el juego de roles con una herramienta didáctica del Centro Nacional de Memoria Histórica -CNMH-; esta institución tiene una función social para los colombianos

contribuir a la realización de la reparación simbólica de las víctimas, emprender procesos de esclarecimiento histórico y preservar y custodiar los archivos que guardan las huellas de las violaciones acontecidas en el marco del conflicto armado, en un horizonte de paz y democratización de las instituciones y la sociedad colombiana (CNMH, 2015, p. 9).

En resumen, la nueva noción de la historia aplicada a su enseñanza a través del juego de roles está abriendo paso desde las competencias de pensamiento histórico con aplicaciones en España y Colombia; sumado a este último caso, la incursión de la memoria histórica. De manera similar, pero en Canadá señalan a la empatía histórica como una competencia de pensar históricamente (Briant & Clark 2006; Lévesque, 2008)

Segundo, la apuesta mayoritaria de las investigaciones se inclina por la selección de técnicas o metodologías que complementen a la estrategia didáctica del juego de rol; de este modo, prevalece lo didáctico o incluso lo lúdico respecto al uso del conocimiento histórico; y en relación con la anterior, visualizar el uso de la tecnología o escenarios virtuales para triangular con el juego de rol y la historia.

Tercero, si bien la revisión se limitó al castellano y la lengua inglesa, sumado a la consulta de bases de datos y repositorios de algunas universidades, son protagonistas las publicaciones en países como México y España. Para el caso colombiano, sólo se encontró dos tesis, ambas enfocadas a experiencias de educación secundaria y un artículo que vincula el juego de rol a partir de un caso histórico de la rivalidad entre las compañías inglesa y holandesa de Indias orientales, investigación para la educación superior, pero de una facultad de ciencias económicas y administrativas. Esta ausencia, es un grito sobre la reflexión pedagógica y didáctica por el uso del juego de roles aplicado a la enseñanza de la historia en los diferentes niveles educativos.

Conclusiones

El juego de rol como una estrategia didáctica para la enseñanza de la historia tiene un gran valor no sólo para fines formativos sino también disciplinares tanto para los estudiantes de las licenciaturas como para los historiadores. Estos profesionales en su desarrollo laboral como docentes e investigadores deben reflexionar sobre la naturaleza y el objeto de estudio sobre la enseñanza de la historia.

El juego de rol es de naturaleza libre y espontánea, nunca es imposición a pesar de su aplicación en las aulas escolares. El juego de rol es más que una dramatización ficticia con guion, es una simulación de “otro” yo en tiempo y espacio diferente, es la posibilidad de un desarrollo de empatía histórica para la comprensión de la toma de decisiones y sus consecuencias, en un ejercicio ontológico temporal entre el pasado-presente-futuro. Adicionalmente, el juego de rol desarrolla habilidades blandas, comunicativas e investigativas aplicadas en este caso a la historia.

La aplicación de juego de rol para la enseñanza de la historia se preocupa por la mejora o actualización de la estrategia didáctica con herramientas o técnicas como: las dramatizaciones - algunas con guiones- o simplemente simulaciones, las clases magistrales, talleres, cuestionarios entre otros, sumado a metodologías como: trabajo colaborativo, debates, estudios de caso y gamificación. Precisamente, el uso y popularidad de ambientes virtuales -que no es erróneo- sin reflexión sobre la enseñanza o utilidad de la historia, amplía un desigual avance respecto a las investigaciones desarrolladas a futuro.

Esta revisión de alcance sobre las investigaciones que aplican el juego de rol para la enseñanza de la historia en Colombia presentó una escasa producción con dos tesis de grado enfocadas a la educación secundaria y un artículo a la educación superior en Colombia. Esta situación fue causal para la revisión en otras latitudes e incluso idiomas; al mismo tiempo, una indagación sobre la naturaleza del juego y la caracterización del juego de rol en términos generales.

Ahora, respecto al análisis de la noción de historia en las investigaciones que aplican el juego de rol en aulas de clase, mayoritariamente mantienen una idea tradicional de memorizar fechas, nombres y hechos, con ejercicios de uso de fuentes primarias. Sin embargo, en este artículo se propone lo que Fontana (2011) llamó pensar históricamente, una noción de historia, cercana a lo que han llamado competencias históricas para la formación democrática de ciudadanía (Santisteban, 2010); o también a los pilares del pensamiento histórico (Gómez, Ortuño & Molina, 2014), con algunos conceptos en común, siendo el más usado en esta revisión, la imaginación histórica desde Peter Lee (2004). Por otro lado, muy cercano a esa noción, la propuesta de la construcción de memoria histórica como otra manifestación de la utilidad de la historia, desde la experiencia colombiana.

El panorama de la presente revisión ofreció ampliar el objeto de estudio y la aplicación de la enseñanza de la historia. Primero, el pensar histórica o críticamente desde Fontana, como un método para la enseñanza de la historia tiene elementos en común con las propuestas desarrolladas de las competencias y el pensamiento histórico. Segundo, la imaginación histórica con la empatía fue la competencia más usada en las investigaciones por su naturaleza y facilidad de adaptabilidad a la espontaneidad del juego, como también a las características del juego de rol, incluyendo la misma ficción; situación que amplía el fortalecimiento de la competencia como también la posibilidad del desarrollo de las otras competencias o los pilares del pensamiento histórico. Tercero, el uso del juego de rol se articula con el objeto de estudio de la enseñanza de la historia, porque no es para profesionales de la historia, facilita una forma particular de conocimiento sobre el pasado, en tanto es útil al presente, le permite al docente una construcción conjunta con sus estudiantes sobre un sentido de la historia, a partir de allí fortalecer identidades, memorias y posicionamientos historiográficos, por ejemplo: realizar una historia afro, salida de los discursos oficiales o racistas. Por último, la aplicación del juego de rol plantea una futura discusión respecto a su aplicación, es útil para comprender hechos históricos concretos o para recrear comportamientos de actores sociales frente a problemáticas específicas, para el primer caso puede ser una simulación o dramatización con un guion, mientras la segunda, potencializa la imaginación histórica con su empatía, es decir, no es lo mismo aplicar el juego de rol, a manera de ejemplo entre la persecución de los Templarios por parte de Felipe el hermoso o recrear la disputa entre la sociedad feudal con las ciudades.

Referencias bibliográficas

- Amory, A., Naicker, K., Vincent, J., & Adams, C. (1999). The use of computer games as an educational tool: Identification of appropriate game types and game elements. *British Journal of Educational Technology*, 30(4), 311–321. <https://doi.org/10.1111/1467-8535.00121>
- Andrade Pacheco, C. G. (2004). Diseño de un juego de rol mexicano basado en dos culturas mesoamericanas [Licenciatura, Escuela de Diseño Gráfico, UNUM]. <https://hdl.handle.net/20.500.14330/TES01000332943>
- Ardila Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis: Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71–84.
- Beidatsch, C., & Broomhall, S. (2010). Is this the past? The place of role-play exercises in undergraduate history teaching. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 7. <https://doi.org/10.53761/1.7.1.6>
- Bueno Aguilera, I. (2021). Enseñanza de la Guerra Fría a través del juego de rol, una programación didáctica para primero de Bachillerato [Maestría, Facultad de Ciencias de la Salud y de la Educación]. <https://udimundus.udima.es/handle/20.500.12226/1149>
- Bueno Rodríguez, M. L. (2015). La enseñanza del porfiriato mediante el juego de roles para lograr el aprendizaje significativo en el bachillerato [Maestría, Universidad Nacional Autónoma de México]. https://repositorio.unam.mx/contenidos/la-ensenanza-del-porfiriato-mediante-el-juego-de-roles-para-lograr-el-aprendizaje-significativo-en-el-bachillerato-66297?c=L7aA0B&d=false&q=humanidades&i=4&v=1&t=search_0&as=0
- Carrasco, C. J. G., Molina, J. O., & Puche, S. M. (2014). Aprender a pensar históricamente. Retos para la historia en el siglo XXI. *Revista Tempo e Argumento*, 6(11), 5–27.
- Carrasco Rodríguez, A. (2020). Las Dinámicas De Rol En La Gamificación De La Enseñanza De La Historia Moderna. *La Historia Moderna En La Enseñanza Secundaria. Contenidos, Métodos y Representaciones*, 431–443. https://doi.org/10.18239/jornadas_2020.27.36
- Carrillo Estrada, M., Rodríguez-Barrio, M., Gutiérrez-Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Guette-Granados, R., Polo-Palacin, A., Padilla-Muñoz, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R., & Osorio, A. (2019). Juego de roles: Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 9(3). <https://doi.org/10.17981/culteducos.9.3.2018.103>
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2015) *Los caminos de la memoria histórica*. Bogotá, CNMH.
- Coro, M (2002). *Concepto y práctica del currículum en John Dewey*. EUNSA.
- Davini, M. C. (2008). *Métodos De Enseñanza, Didáctica general para maestros y profesores (1ra ed.)*. Santillana. https://isfd112-bue.infed.edu.ar/sitio/upload/Davini_Metodos-de-ensenanza.pdf

- Dickey, M. D. (2006). Game Design Narrative for Learning: Appropriating Adventure Game Design Narrative Devices and Techniques for the Design of Interactive Learning Environments. *Educational Technology Research and Development*, 54(3), 245–263. <https://doi.org/10.1007/s11423-006-8806-y>
- Fontana, J. (2011). “¿Para qué enseñar historia?” En Guerrero, J. Weisner L (Comp) ¿Para qué enseñar Historia? Colección Ruta del Bicentenario. Universidad Pedagógica Tecnológica de Colombia y La Carreta Editores. 23-34.
- Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018. <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6824>
- García, J. R. C., & Miranda, I. P. (2010). Fuentes históricas de los juegos de rol: Un experimento para la didáctica de la historia antigua. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 11(3), Article 3. <https://doi.org/10.14201/eks.7454>
- Gómez, M. E. C., & Porras, R. G. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. *Perspectivas*, 17, Article 17. <https://doi.org/10.15359/rp.17.2>
- Gorbaneff, Y. (2003). Inglaterra y Holanda en Asia Sudoriental: Un caso—Juego de roles. *INNOVAR. Revista de Ciencias Administrativas y Sociales*, 22, 173–178.
- Gordo Morante, E. (2020). La Experiencia Lúdica Adulta: Activar el espíritu de juego a través del espacio [Maestría, E.T.S. Arquitectura (UPM)]. <https://oa.upm.es/63278/>
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens (Sexta)*. Alianza Editorial, S. A.
- Kusuma, G. P., Putera Suryapranata, L. K., Wigati, E. K., & Utomo, Y. (2021). Enhancing Historical Learning Using Role-Playing Game on Mobile Platform. *Procedia Computer Science*, 179, 886–893. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.078>
- Lacasa, P. (2011) *Los videojuegos: Aprender en Mundos Reales y Virtuales*. Madrid: Ediciones Morata.
- Lee, P. (2004). La imaginación histórica. *Memoria y Sociedad*, 8(17), 87-112.
- León Vegas, M. (s/f). “Juguemos A Historia”: Una Estrategia Para El Fomento Del Trabajo Colaborativo. Universidad de Málaga. <https://abacus.universidadeuropea.com/bitstream/handle/11268/2308/93p.pdf;jsessionid=64216E6E78F0E7F88AF41699A6631B7F?sequence=2>
- Lévesque, S. (2008). Thinking historically: Educating students for the twenty-first century. En *Thinking Historically: Educating Students for the Twenty-First Century*. University of Toronto Press.

- Levy, R. (2011). Using Role-Playing Games for Teaching History and Literacy. https://www.researchgate.net/publication/277766139_Using_Role-Playing_Games_for_Teaching_History_and_Literacy
- Litwin, E. (2008). El oficio de enseñar. Condiciones y contextos (1a ed.). Paidós.
- Marín González, Y., Ramos Doria, Á. M., Montes de la Barrera, J. O., Hernández Riaño, H. E., & López Pereira, J. M. (2011). Juego didáctico, una herramienta educativa para el autoaprendizaje en la ingeniería industrial. *Revista Educación en Ingeniería*, 6(12), 61–68. <https://doi.org/10.26507/rei.v6n12.128>
- Martín, X. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *CL & E: Comunicación, lenguaje y educación*, 15, 63–68.
- Martínez, D. (2020). *Islas Humanas*. Centro de Cultura Digital
- Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66), 41–63.
- Montero, M. M., & Alvarado, M. de los Á. M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113–124.
- Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje. *Nodos y Nudos*, 4(40), Article 40. <https://doi.org/10.17227/01224328.5244>
- Muñoz, M., & Gloria, C. (2016). El juego como recurso terapéutico en la intervención comunitaria con personas mayores. *Humanidades Médicas*, 16(1), 84–97.
- OEA. (2010). PRIMERA INFANCIA: UNA MIRADA DESDE LA NEUROEDUCACIÓN. Organización de los Estados Americanos. Disponible en: <http://www.iin.oea.org/pdf-iin/rh/primera-infancia-esp.pdf>.
- Ortiz Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1–17. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pantoja Suárez, P. T. (2017). Enseñar historia, un reto entre la didáctica y la disciplina: Reflexión desde la formación de docentes de ciencias sociales en Colombia. *Diálogo andino*, 53, 59–71.
- Perdomo, I. R., & Rojas Silva, J. A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: Algunas reflexiones desde la psicología. *REXE: Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 161–175.
- Plá Pérez, S. (2012). La enseñanza de la historia como objeto de investigación. *Secuencia: revista de historia y ciencias sociales*, 84, 163–184.
- Prats Cuevas, J. (2001). *Enseñar Historia: Notas para una didáctica renovadora*. Mérida (Badajoz) : Junta de Extremadura, Dirección General de Ordenación, Renovación y Centros, 2001. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/30374>

- Puche, S. M., & Ayala, A. S. (2020). La empatía como elemento para la adquisición del pensamiento histórico en alumnos de bachillerato. Un estudio de caso centrado en la Guerra Civil española y el franquismo. *Panta Rei. Revista digital de Historia y Didáctica de la Historia*, 14(1), Article 1. <https://doi.org/10.6018/pantarei.444761>
- Puche, S. M., & Zapata, J. E. (2018). Evaluar la adquisición de competencias históricas en Secundaria: Un estudio de caso centrado en la empatía histórica [To assess the acquisition of historical skills in secondary education: a case study focused on historical empathy]. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 33(1), Article 1. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v33i1.1737>
- RAE. (2022, noviembre 6). Rol | Diccionario panhispánico de dudas. «Diccionario panhispánico de dudas». <https://www.rae.es/dpd/rol>
- Rodríguez, M. R., & Padilla, F. M. G. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), Article 2. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rodríguez Prieto, R. (2016). Filosofía política en acción. El juego de rol como estrategia de enseñanza. *REXE: Revista de estudios y experiencias en educación*, 15(29), 165–174.
- Sánchez, D. M. M. (2021). Recreando la Historia. Uso de los juegos de rol y la aplicación web Roll20 para la didáctica de las Ciencias Sociales. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, 11, Article 11. <https://doi.org/10.30827/unes.i11.17834>
- Sánchez Domínguez, V., Álvarez-Ossorio Rivas, A., & Álvarez Melero, A. (2022). Iberia: Un juego de rol para una didáctica de la historia antigua significativa e innovadora. <https://doi.org/10.14201/fdp.27394>
- Sánchez, M. M. (2013). La Simulación Como Estrategia Didáctica: Aportes Y Reflexiones De Una Experiencia En El Nivel Superior. *Párrafos Geográficos*, 12(2), 6.
- Santisteban Fernández, A. (2010). La formación de competencias de pensamiento histórico. *Clio & Asociados: La historia enseñada*, 14, 34–56.
- Tiscareño Ybarra, L. A. (2008). Ojer tzij: El libro del tiempo: Creación de un juego de rol utilizando la mitología prehispánica Maya [Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://hdl.handle.net/20.500.14330/TES01000636431>
- Torres, C. M. (2002). El juego: Una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289–296.
- Trejo Alarcón, J. A. (2022). Transformar la enseñanza de la historia a través del juego. Una reflexión teórico-práctica. *Revista Digital Universitaria*, 23(1), 9. <https://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2022.23.1.8>

University of Western Australia, Beidatsch, C., Broomhall, S., & University of Western Australia. (2010). Is this the past? The place of role-play exercises in undergraduate history teaching. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 7(1), 76–96. <https://doi.org/10.53761/1.7.1.6>

Vargas Suárez, Y. (2017). Construcción de memoria histórica a través del juego de roles y la implementación de un eje del libro “El Salado, Montes de María, tierra de luchas y contrastes” en la IED San Patricio. <https://repositorio.uniandes.edu.co/entities/publication/8607bbe4-94ec-4f78-88c0-05f19cc55b0e>

Velázquez, L. M., & López Arroyave, F. (2019). ¡Muerte al rey!: Juegos de rol e imaginación histórica en la escuela [Licenciatura, Universidad de Antioquia]. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/13689/1/VelasquezLaura_2019_JuegosRolImaginacion.pdf

¹ Docente investigador de posgrados de la Facultad de Ciencias de la Educación en la Universidad la Gran Colombia. Historiador, Magister en Historia de la Universidad Industrial de Santander y Doctor en Ciencia Política de la Universidad de Guadalajara-México. Sus intereses de investigación están en la política educativa colombiana y la enseñanza de la historia. freddy.sierra@ugc.edu.co

² Estudiante de la Licenciatura en Ciencias Sociales. miembro del Semillero de Investigación en Historia, Política y Educación. cmendozas@ulagrancolombia.edu.co