

Instituto Latinoamericano de Computación (ILCOMP)

Managua, Nicaragua



Gamificación de la historia nacional como estrategia pedagógica en educación técnica y superior: una experiencia desde el Instituto Latinoamericano de Computación (ILCOMP)

MSc. Arlen Silva Cuadra

Mayo 2026

Resumen Ejecutivo

El presente artículo analiza la gamificación como estrategia pedagógica para transformar la enseñanza de la historia nacional en el ámbito de la educación técnica y superior. El estudio surge ante la necesidad de superar métodos tradicionales y potenciar la participación estudiantil en ILCOMP. Bajo un enfoque cualitativo y un alcance descriptivo-interpretativo, se examinó cómo el uso de mecánicas de juego y herramientas digitales (Kahoot, Quizizz, Genially) influye en la motivación y el aprendizaje significativo. Los resultados destacan que la gamificación no solo dinamiza el aula, sino que fortalece la identidad nacional al conectar a los estudiantes con su historia de forma interactiva, alineándose con la Estrategia Nacional de Educación “Bendiciones y Victorias 2024–2026”.

Palabras clave: gamificación, historia nacional, innovación educativa, educación técnica, herramientas digitales.

Contenido

Introducción	4
Marco Teórico.....	5
La Gamificación y la Inteligencia Artificial en la Educación	5
Educación para la Economía Digital	5
Cultura de Innovación e Identidad Nacional	5
Metodología	7
Resultados y Discusión	8
Estrategias gamificadas identificadas en ILCOMP	8
Percepciones de docentes y estudiantes sobre la gamificación	8
Aporte a la motivación y el aprendizaje significativo	9
Propuesta de estrategias pedagógicas gamificadas	10
Conclusiones	11
Referencias Bibliográficas.....	13

Introducción

En el contexto de la transformación digital, las instituciones de educación técnica enfrentan el desafío de implementar metodologías que trasciendan la memorización. En Nicaragua, la enseñanza de la historia es el pilar de la identidad cultural; sin embargo, suele percibirse como una disciplina estática. El planteamiento del problema en ILCOMP revela que la falta de estrategias dinámicas reduce el interés estudiantil. Ante esto, la gamificación surge como una solución que integra desafíos, recompensas y narrativas digitales para fomentar un aprendizaje activo. Esta investigación busca responder: ¿Cómo contribuye la gamificación de la historia nacional al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en ILCOMP?

Marco Teórico

El sustento conceptual se basa en la intersección entre la tecnología inteligente, la economía del conocimiento y la pedagogía lúdica:

La Gamificación y la Inteligencia Artificial en la Educación

La gamificación implica el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos para mejorar el compromiso. En la actualidad, esta estrategia se potencia con la Inteligencia Artificial (IA). Según **Russell y Norvig (2021)**, los agentes inteligentes permiten personalizar estas experiencias de juego educativo, adaptando los desafíos al nivel de cada estudiante. Esto garantiza que la innovación educativa no sea solo superficial, sino que responda a una resolución compleja de problemas de aprendizaje.

Educación para la Economía Digital

La formación técnica debe alinearse con la economía digital, la cual, según la OCDE (2023), demanda capital humano capaz de interactuar con infraestructuras y servicios digitales. Tapscott (2015) sostiene que en la "era de la inteligencia en red", el conocimiento se construye de forma colaborativa. La gamificación aplicada a la historia permite que los estudiantes desarrollen competencias digitales y de pensamiento crítico, preparándolos para entornos laborales donde la interactividad y la alfabetización digital son esenciales.

Cultura de Innovación e Identidad Nacional

Fortalecer la identidad nacional requiere una "mentalidad de crecimiento". **Kuratko (2016)** define la innovación como un proceso que genera valor a través de la creatividad aplicada.

Al gamificar la historia, se transforma el patrimonio cultural en un recurso dinámico. Esto coincide con las recomendaciones de la **UNESCO (2021)** sobre el uso ético y pedagógico de la tecnología para promover la inclusión y la valoración de la diversidad cultural y memoria histórica de los pueblos.

Metodología

La investigación se estructuró bajo un enfoque cualitativo con un alcance descriptivo-interpretativo y un diseño no experimental de campo.

Población y Muestra: Se seleccionaron docentes de ciencias sociales y estudiantes de carreras técnicas de ILCOMP mediante un muestreo intencional basado en la participación en actividades gamificadas.

Técnicas e Instrumentos: Se aplicaron entrevistas semiestructuradas, observación de clases mediadas por Kahoot y Genially, y una matriz de análisis de estrategias gamificadas para evaluar la efectividad de las dinámicas de recompensa y competencia aplicadas al contenido histórico.

Resultados y Discusión

El análisis de los datos obtenidos a través de la observación pedagógica, las entrevistas y la revisión de herramientas digitales permite describir el impacto de la gamificación en la enseñanza de la historia nacional.

Estrategias gamificadas identificadas en ILCOMP

A través de la matriz de análisis de estrategias, se identificó que las actividades académicas relacionadas con la historia nacional e identidad cultural en ILCOMP han integrado las siguientes mecánicas de juego:

Sistemas de Progresión y Puntos: Implementación de cuestionarios competitivos en tiempo real utilizando Kahoot y Quizizz, donde los estudiantes acumulan puntajes basados en la precisión y velocidad de respuesta sobre hitos de la historia de Nicaragua.

Narrativas Interactivas y "Escape Rooms": Uso de la herramienta Genially para crear misiones donde el estudiante debe resolver acertijos históricos (como identificar personajes de la independencia o eventos de la Revolución) para "desbloquear" el siguiente contenido.

Desafíos de Clasificación: Dinámicas de competencia grupal en las que se utilizan tablas de clasificación (leaderboards) para incentivar la sana competencia durante festivales culturales y efemérides patrias.

Percepciones de docentes y estudiantes sobre la gamificación

El análisis cualitativo de las entrevistas semiestructuradas arroja una valoración positiva, aunque con matices diferenciados:

Docentes: Perciben la gamificación como una herramienta poderosa para romper la "barrera de la apatía" hacia las ciencias sociales. Señalan que estas dinámicas permiten evaluar de forma formativa y menos estresante. Sin embargo, recalcan que el diseño de una actividad gamificada requiere más tiempo de planificación que una clase tradicional.

Estudiantes: Existe un consenso en que las clases "pasan más rápido" y son más memorables. Los estudiantes de educación técnica valoran que la historia se vincule con el uso de tecnología, lo que hace que la materia sea percibida como moderna y relevante para su perfil profesional.

Aporte a la motivación y el aprendizaje significativo

Al examinar el impacto pedagógico, se determinó que la gamificación incide directamente en dos áreas clave:

Motivación Intrínseca: La introducción de recompensas simbólicas y el feedback inmediato de las herramientas digitales aumentan el compromiso (engagement). El estudiante no estudia por una nota mecánica, sino por el desafío de completar la "misión" histórica.

Aprendizaje Significativo: La gamificación facilita la transposición didáctica. Al tener que aplicar el conocimiento para resolver un juego, el estudiante procesa la información de manera más profunda. Los resultados muestran que los conceptos de identidad nacional (como el respeto a los símbolos patrios y el reconocimiento de la geografía histórica) se retienen mejor cuando han sido parte de una dinámica lúdica.

Propuesta de estrategias pedagógicas gamificadas

Basado en los hallazgos, se proponen las siguientes estrategias para su aplicación sistemática en educación técnica y superior:

Estrategia	Descripción Pedagógica	Herramienta Sugerida
Rally Histórico Digital	Una serie de estaciones virtuales donde los estudiantes deben investigar en archivos digitales para resolver retos encadenados sobre la historia nacional.	Google Forms / QR Codes
Role-Playing Gamificado	Simulación de debates históricos donde los estudiantes asumen roles de personajes clave y ganan "insignias de diplomacia" según la solidez de sus argumentos.	Foros Moodle / Padlet
Mapa de Conquista de Conocimiento	Un tablero digital que representa el mapa de Nicaragua; cada región se desbloquea al superar un módulo sobre la historia local de esa zona.	Genially
Podcast de Leyendas e Historia	Creación de contenido auditivo donde la "misión" es entrevistar a familiares o miembros de la comunidad, gamificando la recolección de tradición oral.	Audacity / Spotify

Los resultados coinciden con lo planteado por Russell y Norvig (2021) sobre el potencial de los entornos inteligentes para resolver problemas de interacción. La experiencia en ILCOMP demuestra que la gamificación no es un simple entretenimiento, sino un catalizador de la innovación educativa. Como indica la OCDE (2023), la digitalización de la enseñanza es esencial para la productividad académica; en este caso, se traduce en una mayor apropiación de la identidad nacional por parte de los jóvenes, quienes dejan de ser receptores pasivos para convertirse en protagonistas de la construcción de su memoria histórica en un entorno de economía digital.

Conclusiones

A partir del análisis de los resultados obtenidos en la investigación sobre la gamificación de la historia nacional en ILCOMP, se extraen las siguientes conclusiones:

Efectividad de la Transición Metodológica: Se confirma que la gamificación constituye una estrategia pedagógica superior a los métodos tradicionales de enseñanza de la historia. La identificación de herramientas como Kahoot, Quizizz y Genially demuestra que la integración de mecánicas de juego (puntos, niveles y desafíos) permite transformar un contenido históricamente percibido como estático en una experiencia de aprendizaje interactiva y dinámica, alineada con la naturaleza tecnológica de la institución.

Sinergia entre Percepción y Tecnología: El análisis de las percepciones revela que tanto docentes como estudiantes valoran la digitalización como un factor de modernización educativa. Mientras que los docentes encuentran en la gamificación una vía para la evaluación formativa y el control de grupo, los estudiantes de educación técnica y superior muestran una mayor disposición al aprendizaje cuando este se presenta a través de interfaces digitales, eliminando la brecha entre su formación técnica y sus clases de formación humanística.

Fortalecimiento del Binomio Motivación-Identidad: Se concluye que la gamificación actúa como un catalizador de la motivación intrínseca. El uso de narrativas lúdicas y desafíos sobre la historia de Nicaragua no solo mejora la retención de datos, sino que genera un aprendizaje significativo al fomentar una conexión emocional con la identidad nacional. Los estudiantes no solo "aprenden" historia; la "viven" a través de misiones digitales, lo que asegura una apropiación más profunda de la memoria histórica y los valores patrios.

Viabilidad de las Estrategias Propuestas: Las estrategias pedagógicas sugeridas —como el Rally Histórico Digital y el Role-Playing gamificado— representan propuestas metodológicas viables y escalables para el contexto de la educación técnica y superior. Estas estrategias responden a la necesidad de innovación constante planteada en el Plan de Mejora Institucional de ILCOMP, demostrando que la tecnología educativa es el vehículo idóneo para cumplir con los objetivos de la Estrategia Nacional de Educación “Bendiciones y Victorias 2024–2026”.

Impacto en la Competencia Digital: Finalmente, la investigación demuestra que gamificar la historia nacional contribuye doblemente al perfil del egresado: por un lado, asegura el dominio de los contenidos históricos y culturales, y por otro, fortalece la alfabetización digital y el pensamiento crítico, competencias esenciales para el desempeño exitoso en la economía digital contemporánea.

Referencias Bibliográficas

- Audretsch, D. B., & Belitski, M. (2021). Ecosistemas emprendedores en las ciudades: Establecimiento de las condiciones marco. *The Journal of Technology Transfer*, 46(4), 1030–1051. <https://doi.org/10.1007/s10961-020-09797-3>
- Kuratko, D. F. (2016). *Emprendimiento: Teoría, proceso y práctica* (10.^a ed.). Cengage Learning.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2021). *Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381115>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). (2023). *Perspectivas de la inteligencia artificial de la OCDE 2023*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/8e9f9c1a-en>
- Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed., [versión 23.8.1 en línea]). <https://dle.rae.es>
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Inteligencia artificial: Un enfoque moderno* (4.^a ed.). Pearson.
- Tapscott, D. (2015). *La economía digital: Promesa y peligro en la era de la inteligencia en red* (2.^a ed.). McGraw-Hill Education.