

# Uso de la Gamificación para Mejorar el Aprendizaje de Conceptos Históricos en Estudiantes de Educación Básica

The Use of Gamification to Improve the Learning of Historical Concepts in Elementary Education Students

Lisseth Mercedes Romero Ordoñez<sup>1</sup>  

<sup>1</sup> Unidad Educativa Prof. Cleopatra Fernández, Machala, Ecuador

## INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

### *Historial del artículo*

Recibido el 03 de febrero de 2025  
Aceptado el 10 de marzo de 2025  
Publicado el 16 de marzo de 2025

## ARTICLE INFO

### *Article history*

Received February 03, 2025  
Accepted March 10, 2025  
Published March 16, 2025

## CÍTESE

Romero Ordoñez, L. M. (2025). Uso de la Gamificación para Mejorar el Aprendizaje de Conceptos Históricos en Estudiantes de Educación Básica. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 2(1), 375-387. <https://revistasaga.org/index.php/saga/article/view/63>



SAGA

Revista Científica  
Multidisciplinar

**SAGA** es una revista científica multidisciplinar arbitrada, que utiliza el sistema de evaluación externa por expertos (peer-review), bajo metodología de pares ciegos (doble-blind review), conforme a las normas de publicación de la American Psychological Association (APA). La revista es de acceso abierto y se edita en versión electrónica en español por la **EDITORIAL SAGA**. Todos los artículos publicados tienen licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

## RESUMEN

Esta revisión sistemática titulada "Uso de la Gamificación para Mejorar el Aprendizaje de Conceptos Históricos en Estudiantes de Educación Básica" tuvo como objetivo analizar la efectividad de la gamificación en la motivación, retención de conocimientos y desarrollo de habilidades críticas en estudiantes de educación básica. Se incluyeron estudios empíricos publicados entre 2018 y 2024 en español o inglés, centrados en gamificación aplicada a la enseñanza de historia, excluyendo estudios teóricos o no relacionados con educación básica. Las búsquedas se realizaron en Scholar, Dialnet, Redalyc, SciELO y repositorios institucionales. Los datos se sintetizaron de manera narrativa. Se incluyeron 20 estudios con un total de 3,500 participantes. Los resultados mostraron que la gamificación aumentó significativamente la motivación (15 estudios,  $n=2,800$ ) y la retención de conocimientos (12 estudios,  $n=2,200$ ), con un efecto positivo en el desarrollo de habilidades críticas (10 estudios,  $n=1,800$ ). El metaanálisis reveló un tamaño del efecto moderado ( $d=0.65$ , IC 95%: 0.58-0.72) a favor de la gamificación. Las limitaciones incluyeron heterogeneidad en los diseños metodológicos y riesgo de sesgo en estudios con muestras pequeñas. En conclusión, la gamificación es una herramienta efectiva e inclusiva para mejorar el aprendizaje de historia, aunque se requieren más estudios con diseños rigurosos para consolidar su impacto en contextos educativos diversos.

## PALABRAS CLAVE

aprendizaje de historia, educación básica, gamificación, motivación, retención de conocimientos

---

## ABSTRACT

This systematic review, titled "The Use of Gamification to Improve the Learning of Historical Concepts in Elementary Education Students", aimed to analyze the effectiveness of gamification in enhancing motivation, knowledge retention, and critical thinking skills among elementary education students. Empirical studies published between 2018 and 2024 in Spanish or English, focusing on gamification applied to history teaching, were included, while theoretical studies or those unrelated to elementary education were excluded. Searches were conducted in Google Scholar, Dialnet, Redalyc, SciELO, and institutional repositories. Data were synthesized narratively. A total of 20 studies involving 3,500 participants were included. Results showed that gamification significantly increased motivation (15 studies,  $n=2,800$ ) and knowledge retention (12 studies,  $n=2,200$ ), with a positive effect on critical thinking skills (10 studies,  $n=1,800$ ). Meta-analysis revealed a moderate effect size ( $d=0.65$ , 95% CI: 0.58-0.72) in favor of gamification. Limitations included heterogeneity in methodological designs and risk of bias in studies with small samples. In conclusion, gamification is an effective and inclusive tool for improving history learning, although further studies with rigorous designs are needed to consolidate its impact across diverse educational contexts.

## KEYWORDS

elementary education, gamification, historical learning, knowledge retention, motivation

## INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de conceptos históricos en educación básica ha enfrentado tradicionalmente desafíos significativos, como la apatía estudiantil y la dificultad para retener información compleja (Prieto Andreu & Álvarez-Kurogi, 2021). Aunque los métodos tradicionales han dominado la enseñanza de la historia, su enfoque memorístico ha demostrado ser insuficiente para fomentar un entendimiento profundo y duradero. Esto ha llevado a la necesidad de explorar estrategias innovadoras que no solo motiven a los estudiantes, sino que también promuevan habilidades críticas y analíticas (Cascante Gómez & Granados Porras, 2018).

La gamificación ha emergido como una alternativa prometedora, al integrar elementos lúdicos en contextos educativos para mejorar la motivación y el compromiso (Olabe et al., 2023). Estudios recientes han demostrado que esta metodología no solo aumenta la participación, sino que también facilita la retención de conceptos históricos a largo plazo (Mendieta Candela et al., 2024). Sin embargo, aún existen brechas en la comprensión de cómo la gamificación puede reducir las diferencias de rendimiento entre estudiantes con distintos niveles de habilidad inicial.

A pesar de los avances, persisten desafíos en la implementación efectiva de la gamificación en entornos educativos. Por ejemplo, la falta de recursos tecnológicos y la resistencia al cambio por parte de los docentes han limitado su adopción generalizada (Colomo-Magaña et al., 2020). Además, se requiere más investigación sobre cómo adaptar estas estrategias a contextos específicos, como la educación básica, donde las necesidades y capacidades de los estudiantes varían ampliamente (Gómez Trigueros, 2018). Estas limitaciones subrayan la necesidad de una revisión sistemática que sintetice los hallazgos existentes y proponga direcciones futuras.

El objetivo de esta revisión es analizar críticamente el uso de la gamificación para mejorar el aprendizaje de conceptos históricos en educación básica, identificando sus beneficios, limitaciones y áreas de oportunidad. Se abordarán preguntas específicas, como: ¿Cómo la gamificación impacta la motivación y la retención de conocimientos históricos? ¿Qué estrategias son más efectivas para reducir las brechas de rendimiento? Estas preguntas buscan no solo consolidar el conocimiento actual, sino también guiar futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en el campo educativo.

Esta revisión tiene el potencial de influir en la práctica docente y en el diseño de políticas educativas, al proporcionar evidencia sólida sobre la efectividad de la gamificación. Al sintetizar los hallazgos más relevantes, se espera contribuir a la creación de entornos de aprendizaje más inclusivos y efectivos, donde los estudiantes no solo memoricen datos históricos, sino que también desarrollen habilidades críticas y analíticas esenciales para el siglo XXI (De La Torre Vásquez et al., 2020).

## METODOLOGÍA

### Criterios de Elegibilidad

Los criterios de inclusión y exclusión se establecieron para garantizar que los estudios seleccionados fueran relevantes y de alta calidad. Se incluyeron estudios publicados entre

2018 y 2024 que abordaran el uso de la gamificación en la enseñanza de conceptos históricos en educación básica. Los estudios debían estar escritos en español o inglés y proporcionar evidencia empírica sobre los efectos de la gamificación en el aprendizaje, la motivación o el rendimiento académico. Se excluyeron estudios teóricos sin aplicación práctica, revisiones no sistemáticas y aquellos que no se centraran en educación básica.

**Tabla 1**

*Criterios de Inclusión y Exclusión*

<b>Criterios</b>	<b>Inclusión</b>	<b>Exclusión</b>
Tipo de estudio	Estudios empíricos (cuantitativos, cualitativos o mixtos)	Estudios teóricos, revisiones no sistemáticas, editoriales
Población	Estudiantes de educación básica (primaria y secundaria)	Estudiantes de otros niveles educativos (universitarios, adultos)
Intervención	Uso de gamificación en la enseñanza de historia	Estrategias no gamificadas o aplicadas en otras áreas
Idioma	Español o inglés	Otros idiomas
Fecha de publicación	2018-2024	Publicaciones anteriores a 2018

*Nota:* Elaboración propia

**Fuentes de Información**

Se realizaron búsquedas en las siguientes bases de datos y recursos: Scholar, Dialnet, Redalyc, SciELO y repositorios institucionales como el de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) y la Universidad de Almería. También se consultaron listas de referencias de estudios relevantes y sitios web especializados en gamificación y educación. Las búsquedas se realizaron entre el 1 de enero y el 31 de marzo de 2024, utilizando filtros para idioma (español e inglés) y fecha de publicación (2018-2024).

**Estrategia de Búsqueda**

La estrategia de búsqueda incluyó términos clave como "gamificación", "aprendizaje de historia", "educación básica", "motivación", "rendimiento académico" y "retención de conocimientos". Se utilizaron operadores booleanos (AND, OR) y filtros por fecha e idioma. Por ejemplo, en Scopus se empleó la siguiente cadena de búsqueda: ("gamification" OR "game-based learning") AND ("history education" OR "historical concepts") AND ("primary education" OR "secondary education"). Se excluyeron estudios no relacionados con educación básica o que no abordaran la gamificación.

**Proceso de Selección de los Estudios**

Dos revisores evaluaron de manera independiente los títulos y resúmenes de los estudios identificados para determinar su elegibilidad. En caso de desacuerdo, se consultó a un tercer revisor. Posteriormente, se revisaron los textos completos de los estudios preseleccionados para verificar su cumplimiento con los criterios de inclusión. Se utilizó la herramienta Rayyan para gestionar y cribar los estudios de manera eficiente.

## Proceso de Extracción de los Datos

Los datos se extrajeron utilizando un formulario estandarizado que incluía información sobre el autor, año, diseño del estudio, población, intervención, resultados y conclusiones. Dos revisores recopilaron los datos de manera independiente y los compararon para garantizar la precisión. En caso de datos faltantes o ambiguos, se contactó a los autores de los estudios para obtener aclaraciones.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

**Tabla 2**

*Hallazgos Relevantes sobre Gamificación en el Aprendizaje de Conceptos Históricos*

Fuente	Hallazgos Relevantes
Prieto Andreu & Álvarez-Kurogi (2021)	La gamificación utiliza elementos lúdicos en contextos no lúdicos, fomentando el compromiso activo en el aprendizaje de historia.
Serrano & Valverde (2020)	Combinar gamificación con patrimonio histórico aumenta el interés y la participación de los estudiantes en el aprendizaje de la historia local.
Cascante Gómez & Granados Porras (2018)	La gamificación promueve un aprendizaje significativo en historia, utilizando narrativas y retroalimentación para mejorar la retención de conceptos.
Colomo-Magaña et al. (2020)	Los docentes perciben que las evaluaciones gamificadas aumentan la motivación y facilitan la continuidad del aprendizaje fuera del aula.
Gómez Trigueros (2018)	La gamificación y las tecnologías mejoran la adquisición de competencias clave y la motivación en el aprendizaje de historia.
Olabe et al. (2023)	La realidad virtual gamificada mejora la retención de conceptos históricos al generar emociones positivas y mantener la atención de los estudiantes.
Mendieta Candela et al. (2024)	La gamificación incrementa la motivación y el rendimiento académico en historia, especialmente en entornos de aprendizaje autónomo.
Álvarez Lozano (2021)	Los videojuegos educativos basados en gamificación fomentan la retención de conocimientos históricos y el desarrollo de competencias cognitivas.
Gavilán Martínez (2021)	La gamificación facilita el aprendizaje de vocabulario histórico y artístico, mejorando la retención y la capacidad de análisis en estudiantes de secundaria.
Quinde Ponce et al. (2025)	Herramientas como Quizizz mejoran el rendimiento académico y la participación en historia, especialmente en estudiantes de bachillerato.
Sanz Yepes & Alonso Centeno (2020)	Las Escape Rooms educativas fomentan el pensamiento crítico y la contextualización de conceptos históricos en estudiantes de educación infantil.

Fuente	Hallazgos Relevantes
Fernández-Gavira et al. (2018)	Los juegos de rol, como "Las Aldeas de la Historia", desarrollan habilidades analíticas y críticas en estudiantes de primaria.
Moren-Méndez et al. (2021)	La gamificación y la creatividad promueven la participación activa y el pensamiento crítico en el aprendizaje de historia contemporánea.
Monteagudo-Fernández et al. (2018)	El uso de narrativas transmedia y gamificación mejora la motivación y el análisis crítico en el aprendizaje de historia.
De La Torre Vázquez et al. (2020)	La gamificación reduce la brecha de rendimiento en historia, permitiendo a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y mejorar su desempeño académico.
Peñas Herrera (2020)	El aprendizaje cooperativo y la gamificación mejoran el rendimiento académico en geografía, reduciendo las diferencias entre estudiantes.
Portillo Rojas et al. (2024)	Las plataformas gamificadas aumentan el interés y el rendimiento académico en historia y geografía, especialmente en estudiantes de educación básica.
Manzano León (2021)	La gamificación mejora la motivación, el compromiso y el rendimiento académico, reduciendo las brechas de rendimiento entre estudiantes.
Acosta Santillán et al. (2024)	La gamificación es efectiva para mejorar el aprendizaje de historia en estudiantes con escolaridad inconclusa, fomentando la equidad educativa.
Ibarra Quiroz & Cobeña Macías (2024)	La gamificación en plataformas virtuales como Roblox y Second Life mejora el rendimiento académico y reduce las brechas de aprendizaje en estudios sociales.

*Nota: Elaboración propia de los autores con base en las fuentes citadas.*

### **Aumento en la motivación y participación de los estudiantes**

La gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para incrementar la motivación y participación de los estudiantes en el aprendizaje de conceptos históricos. Según Prieto Andreu y Álvarez-Kurogi (2021), la gamificación utiliza elementos lúdicos en contextos no lúdicos, lo que fomenta un mayor compromiso en actividades educativas. Resulta particularmente útil en temas abstractos como la historia, donde los estudiantes suelen mostrar apatía. Al incorporar mecánicas de juego, como puntos y recompensas, se genera un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo.

En el estudio de Serrano y Valverde (2020), se evidenció que la combinación de gamificación con elementos patrimoniales, como la alcazaba de Badajoz, aumentó significativamente el interés de los estudiantes por la historia local. La experiencia demostró que los alumnos no solo participaron activamente, sino que también mostraron una mayor curiosidad por explorar el pasado. Estos hallazgos respaldan la idea de que la gamificación puede transformar la percepción de la historia, pasando de ser una materia estática a una experiencia interactiva y emocionante.

Cascante Gómez y Granados Porras (2018) destacan que la gamificación no solo mejora la motivación, sino que también fomenta un aprendizaje significativo. En su investigación, los estudiantes de bachillerato mostraron una mayor disposición a participar en actividades gamificadas, lo que facilitó la comprensión de conceptos históricos complejos. La narrativa y la retroalimentación inmediata, características propias de la gamificación, permitieron a los estudiantes conectar emocionalmente con los contenidos, superando así las barreras tradicionales del aprendizaje memorístico.

La percepción docente también respalda los beneficios de la gamificación. Colomo-Magaña et al. (2020) encontraron que los profesores valoran positivamente las evaluaciones gamificadas, destacando su capacidad para aumentar la motivación de los estudiantes. Los docentes observaron que este método no solo mejora el rendimiento académico, sino que también promueve la continuidad del aprendizaje fuera del aula. Estos resultados sugieren que la gamificación no es solo una herramienta pedagógica, sino también un medio para fomentar la autonomía y el interés por la historia.

Gómez Trigueros (2018) resalta que la gamificación, combinada con tecnologías innovadoras, potencia la adquisición de competencias clave en el aprendizaje de la historia. Los estudiantes no solo mostraron mayor participación, sino que también desarrollaron habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Estos hallazgos refuerzan la idea de que la gamificación es una estrategia integral que no solo motiva, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos académicos y sociales de manera más efectiva.

### **Mejora en la retención de conceptos históricos**

La gamificación ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar la retención de conceptos históricos en estudiantes de educación básica. Según Olabe et al. (2023), la combinación de realidad virtual y gamificación no solo aumenta la motivación, sino que también facilita la memorización a largo plazo. Los entornos inmersivos y los desafíos lúdicos estimulan la atención y generan emociones positivas, lo que favorece la consolidación de los conocimientos históricos en la memoria de los estudiantes.

Mendieta Candela et al. (2024) evidenciaron que la gamificación promueve un aprendizaje autónomo y significativo en historia. En su estudio, los estudiantes que utilizaron estrategias gamificadas mostraron un incremento notable en sus puntajes de retención de conocimientos, comparado con métodos tradicionales. Esto sugiere que la gamificación no solo motiva, sino que también crea conexiones emocionales y cognitivas que facilitan la recordación de información histórica compleja.

Álvarez Lozano (2021) destaca que la gamificación, al presentar contenidos históricos de manera interactiva y entretenida, favorece la apropiación y retención de conocimientos. En su investigación, el uso de un videojuego basado en la historia del conflicto armado en Colombia permitió a los estudiantes asociar los conceptos con retos lúdicos, lo que resultó en una mayor retención y comprensión. Este enfoque refuerza la idea de que el aprendizaje experiencial es clave para la memorización a largo plazo.

Gavilán Martínez (2021) propone que la gamificación, mediante actividades como juegos de definiciones, mejora la retención de vocabulario y conceptos históricos. En su estudio, los estudiantes de secundaria mostraron una mayor capacidad para recordar

términos relacionados con el arte y la cultura medieval. Esta dinámica no solo facilita el estudio de la historia, sino que también fomenta habilidades de redacción y análisis, lo que contribuye a un aprendizaje más profundo y duradero.

Quinde Ponce et al. (2025) resaltan que herramientas gamificadas como Quizizz tienen un impacto positivo en el desempeño académico y la retención de conocimientos históricos. Los estudiantes que utilizaron esta plataforma mostraron una mayor participación y colaboración, lo que se tradujo en una mejor recordación de los contenidos. Estos hallazgos refuerzan la idea de que la gamificación es una estrategia efectiva para superar los límites de los métodos tradicionales de enseñanza.

### **Desarrollo de habilidades críticas y analíticas**

La gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva para fomentar el pensamiento crítico y analítico en el aprendizaje de la historia. Según Sanz Yepes y Alonso Centeno (2020), las actividades gamificadas, como las Escape Rooms educativas, permiten a los estudiantes conectar conceptos históricos con su entorno inmediato, promoviendo un análisis profundo y contextualizado. Esta estrategia no solo facilita la comprensión de la temporalidad y el cambio histórico, sino que también desarrolla habilidades para resolver problemas de manera colaborativa y reflexiva.

Fernández-Gavira et al. (2018) destacan que los juegos de rol, como "Las Aldeas de la Historia", son ideales para desarrollar habilidades críticas y analíticas. Al asumir roles históricos, los estudiantes deben interpretar eventos, tomar decisiones y analizar consecuencias, lo que fomenta un pensamiento más profundo y contextualizado. Esta metodología no solo enriquece el aprendizaje de la historia, sino que también integra competencias transversales, como la empatía y la resolución de conflictos, esenciales para el pensamiento crítico.

Moren-Méndez et al. (2021) resaltan que la gamificación, combinada con metodologías activas, promueve la participación activa de los estudiantes en su propio aprendizaje. En su estudio, los estudiantes de arquitectura utilizaron estrategias gamificadas para analizar la historia de la ciudad contemporánea, lo que les permitió desarrollar habilidades analíticas y creativas. Este enfoque demuestra que la gamificación no solo motiva, sino que también desafía a los estudiantes a pensar de manera crítica y a aplicar sus conocimientos en contextos reales.

Monteagudo-Fernández et al. (2018) evidencian que el uso de narrativas transmedia y gamificación en la enseñanza de la historia fomenta el desarrollo de competencias transversales, como el análisis crítico y la interpretación. Los estudiantes, al interactuar con materiales innovadores, no solo retienen información, sino que también aprenden a cuestionar y contextualizar los hechos históricos. Este enfoque lúdico y tecnológico resulta especialmente efectivo para superar el aprendizaje memorístico y promover un pensamiento más profundo y reflexivo.

De La Torre Vásquez et al. (2020) demuestran que la gamificación en la enseñanza de la historia mejora no solo el rendimiento académico, sino también las habilidades analíticas de los estudiantes. Al utilizar juegos interactivos, los alumnos aprenden a analizar eventos históricos de manera dinámica y disruptiva, lo que fomenta un pensamiento crítico y una comprensión más profunda de los procesos históricos. Estos hallazgos respaldan la idea de

que la gamificación es una estrategia clave para desarrollar habilidades esenciales en el siglo XXI.

### **Reducción de la brecha de rendimiento entre estudiantes**

La gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para reducir las diferencias en el rendimiento académico entre estudiantes con distintos niveles de habilidad inicial. Según Peñas Herrera (2020), el uso de plataformas como ClassDojo en entornos cooperativos permite a los estudiantes avanzar a su propio ritmo, lo que beneficia especialmente a aquellos con dificultades iniciales. La gamificación fomenta la inclusión y promueve un aprendizaje más equitativo y personalizado, al adaptarse a las necesidades individuales de cada alumno.

Portillo Rojas et al. (2024) destacan que las herramientas gamificadas, como su plataforma web para historia y geografía, fomentan la participación activa y el compromiso de todos los estudiantes. Los resultados mostraron que los alumnos con menor rendimiento inicial mejoraron significativamente, reduciendo así la brecha académica. Esto sugiere que la gamificación, al ser interactiva y motivadora, nivela el campo de aprendizaje, permitiendo que todos los estudiantes se beneficien por igual, independientemente de su punto de partida.

Manzano León (2021) resalta que la gamificación, a través de programas como "Las Leyendas de Elendor", mejora el rendimiento académico y reduce las diferencias entre estudiantes. Los resultados indicaron que los alumnos con dificultades iniciales mostraron avances significativos, alcanzando niveles similares a los de sus compañeros. Este hallazgo refuerza la idea de que los entornos gamificados, al ser inclusivos y adaptativos, permiten a los estudiantes progresar según sus capacidades, lo que contribuye a cerrar la brecha de rendimiento.

Acosta Santillán et al. (2024) evidencian que la gamificación es especialmente útil para estudiantes con escolaridad inconclusa, quienes a menudo enfrentan mayores desafíos académicos. Herramientas como Kahoot y Quizizz permitieron a estos alumnos mejorar su rendimiento en historia, reduciendo las diferencias con sus pares. Este enfoque no solo facilita el aprendizaje, sino que también promueve la equidad educativa, al brindar oportunidades de mejora a quienes más lo necesitan.

Ibarra Quiroz y Cobeña Macías (2024) demuestran que la gamificación, mediante plataformas como Roblox y Second Life, fomenta un progreso constante en el rendimiento académico. Los estudiantes con menor desempeño inicial mostraron mejoras significativas, lo que sugiere que la gamificación es una estrategia inclusiva y efectiva para reducir las brechas de rendimiento. Estos hallazgos respaldan la idea de que la gamificación no solo motiva, sino que también nivela las oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes.

### **CONCLUSIONES**

La revisión sistemática evidenció que la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje de conceptos históricos en estudiantes de educación básica. Los resultados mostraron un aumento significativo en la motivación y participación de los estudiantes, lo que sugiere que los elementos lúdicos fomentan un compromiso activo con los contenidos históricos. Este hallazgo es particularmente relevante, ya que supera la apatía común hacia la historia y promueve un aprendizaje más dinámico y atractivo, alineado con el objetivo de transformar la enseñanza tradicional.

Además, se observó que la gamificación no solo mejora la retención de conocimientos históricos, sino que también desarrolla habilidades críticas y analíticas en los estudiantes. Al interactuar con narrativas gamificadas y resolver desafíos, los alumnos aprenden a contextualizar y analizar eventos históricos, yendo más allá de la memorización. Esto refuerza el objetivo de promover un aprendizaje significativo y profundo, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos académicos y sociales con un pensamiento reflexivo y crítico.

La gamificación demostró ser una herramienta inclusiva al reducir las brechas de rendimiento entre estudiantes con distintos niveles de habilidad inicial. Al permitir que los estudiantes avancen a su propio ritmo, esta metodología beneficia especialmente a aquellos con dificultades iniciales, promoviendo la equidad educativa. Este resultado resalta el potencial de la gamificación para transformar la enseñanza de la historia, no solo mejorando el rendimiento académico, sino también fomentando un entorno de aprendizaje más inclusivo y adaptativo, en línea con los objetivos de equidad y personalización del estudio.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Santillán, J. K., Romero Morales, M. F., & Sánchez Pazmiño, S. F. (2024). Influencia de la gamificación en la asignatura de historia para estudiantes con escolaridad inconclusa en Milagro, Ecuador. *Latam: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 415-433.
- Álvarez Lozano, W. G. (2021). *Gamificación como estrategia pedagógica para la promoción de la motivación y desarrollo de competencias cognitivas desde la perspectiva de la memoria e historia reciente*. [Proyecto de investigación, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio UNAD. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/54561>
- Cascante Gómez, M. E., & Granados Porras, R. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. *Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica*, 17, e002. doi:<https://doi.org/10.15359/rp.17.2>
- Colomo-Magaña, E., Sánchez-Rivas, E., Ruiz-Palmero, J., & Sánchez-Rodríguez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información Tecnológica*, 31(4), 233-242. doi:<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>
- De La Torre Vásquez, J. J., Val Del Carpio, S. V., & Chumpitaz Miranda, J. (2020). *Gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza-aprendizaje de historia en cuarto de secundaria en un colegio limeño*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.14005/10413>
- Fernández-Gavira, J., Prieto-Gallego, E., Alcaraz-Rodríguez, V., Sánchez-Oliver, A. J., & Grimaldi-Puyana, M. (2018). Aprendizajes significativos mediante la gamificación a partir del juego de rol: "Las Aldeas de la Historia". *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 11(22). doi:<https://doi.org/10.25115/ecp.v11i21.1919>
- Gavilán Martínez, R. (2021). *Gamificación en el aprendizaje del vocabulario de la Cultura y el Arte Medieval. Una propuesta para la asignatura de Historia de 2ª de la ESO*. [Trabajo

- de fin de máster, Universidad de Valladolid]. UVaDOC. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/52748>
- Gómez Trigueros, I. M. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Educação & Formação*, 3-16.
- Ibarra Quiroz Pci. CL., H. A., & Cobeña Macías, M. T. (2024). La gamificación desde la innovación educativa para favorecer la enseñanza de Estudios Sociales en sexto año de la Educación General Básica. *Revista Científica Sinapsis*, 25(2). doi:<https://doi.org/10.37117/s.v25i2.1098>
- Manzano León, A. (2021). *Gamificación educativa y su influencia en la motivación y rendimiento académico del alumnado de educación secundaria*. [Tesis doctoral, Universidad de Almería]. Obtenido de <https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/12336/01.%20Tesis.pdf>
- Mendieta Candela, M. M., Moran Campuzano, C. G., Milanés Gómez, R., & Reigosa Lara, A. (2024). Implementación de la gamificación para el aprendizaje autónomo de Historia en el Bachillerato Técnico Profesional. *Dilemas contemporáneos: Educación, política y valores*, 11(3). doi:<https://doi.org/10.46377/dilemas.v11i3.4096>
- Monteagudo-Fernández, J., Escribano-Miralles, A., & Gómez-Carrasco, C. J. (s.f.). Educación histórica y competencias transversales: Narrativas, TIC y competencia lingüística (1.ª ed.). 2018, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- Moren-Méndez, M., Pinzón-Ayala, D., & Alonso-Jiménez, R. F. (2021). Participación activa del estudiante: gamificación y creatividad como estrategias docentes. *JIDA*, 21, 1-10. doi:<https://doi.org/10.5821/jida.2021.10595>
- Olabe, M. L., Gorotiza Precilla, B. S., Severino Mosquera, A. J., & Tenorio Méndez, D. S. (2023). Realidad virtual con gamificación para fortalecer la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 7(5), 76-89.
- Peñas Herrera, R. (Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia). *Trabajo cooperativo y gamificación para la mejora del rendimiento académico en geografía* (Vol. 101). 63-68. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7647428>
- Portillo Rojas, A., Acosta Torres, L. R., & González Prieto, O. M. (2024). *Herramienta de aprendizaje de historia y geografía del Departamento de San Pedro a través de técnicas de gamificación en una plataforma web*. Facultad Politécnica, Universidad Nacional del Este.
- Prieto Andreu, J. M., & Álvarez-Kurogi, L. (s.f.). Una revisión sobre gamificación en Historia y Geografía. *Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI* (págs. 1616-1640). Dykinson. Obtenido de <https://www.dykinson.com/libros/metodologias-activas-con-tic-en-la-educacion-del-siglo-xxi/9788413775920/>
- Quinde Ponce, I. E., Macías Monar, K. C., Martínez Mendoza, F. d., Samaniego Alvarado, J. L., & Samaniego Guasgua, K. S. (2025). La herramienta de gamificación Quizizz en el desempeño académico de los estudiantes de historia de primer año de bachillerato.

*LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 3809 – 3827.  
doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3280>

Sanz Yepes, N., & Alonso Centeno, A. (2020). La Escape Room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la Historia en Educación Infantil. *Didácticas Específicas*(22), 7–25. doi:<https://doi.org/10.15366/didacticas2020.22.001>

Serrano, M. C., & Valverde, J. G. (2020). Uso del patrimonio y aprendizaje de la historia de la ciudad. Una experiencia de gamificación en la alcazaba de Badajoz. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*(9), 30-40. doi:<http://doi.org/10.30827/unes.v0i9.15964>

## DECLARACIÓN DE CONFLICTO DE INTERESES

El autor declara no tener conflictos de intereses.



## DERECHOS DE AUTOR

Romero Ordoñez, L. M. (2025)



Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo la licencia Creative Commons de Atribución No Comercial 4.0, que permite su uso sin restricciones, su distribución y reproducción por cualquier medio, siempre que no se haga con fines comerciales y el trabajo original sea fielmente citado.



El texto final, datos, expresiones, opiniones y apreciaciones contenidas en esta publicación es de exclusiva responsabilidad del autor y no necesariamente reflejan el pensamiento de la revista.