

## La Gamificación en el Desarrollo de la Competencia Histórica

### Gamification in the Development of Historical Competence

Marcos Miguel Coronado-Terrones<sup>1</sup> y Yvi Lizbeth Vilchez-Marreros<sup>2</sup>

✓ Recibido: 28/junio/2023

✓ Aceptado: 29/noviembre/2023

✓ Publicado: 29/mayo/2024

📖 Páginas: desde 66-78

🌐 País

<sup>1</sup>Perú

<sup>2</sup>Perú

🏛️ Institución

<sup>1</sup>Universidad César Vallejo

<sup>2</sup>Universidad César Vallejo

✉️ Correo Electrónico

<sup>1</sup>[mcoronadote@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mcoronadote@ucvvirtual.edu.pe)

<sup>2</sup>[vmarrerosy@ucvvirtual.edu.pe](mailto:vmarrerosy@ucvvirtual.edu.pe)

🆔 ORCID

<sup>1</sup><https://orcid.org/0000-0001-8469-5441>

<sup>2</sup><https://orcid.org/0000-0001-5156-9748>

🗨️ Citar así: APA / IEEE

Coronado-Terrones, M. & Vilchez-Marreros, Y. (2024). La Gamificación en el Desarrollo de la Competencia Histórica. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 66-78. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.417>

M. Coronado-Terrones y Y. Vilchez-Marreros, "La Gamificación en el Desarrollo de la Competencia Histórica", RTED, vol. 17, n.º 1, pp. 66-78, may. 2024.

#### Resumen

En el contexto actual, aplicar tecnologías está generando métodos activos e inmersivos que exigen a los formadores apropiarse de procedimientos para mejorar su práctica educadora. Por lo anterior, el presente artículo tuvo como objetivo analizar las fuentes bibliográficas sobre gamificación en el desarrollo de la competencia histórica entre los años 2012-2022. Esta investigación se fundamentó bajo el método sistemático-hermenéutico, paradigma hermenéutico-interpretativo con un enfoque cualitativo, de diseño sistemático de la literatura y de tipo documental descriptivo; como técnica, se empleó el fichaje digital con el apoyo del gestor bibliográfico Zotero, así como la metodología Prisma. El universo se centró en artículos publicados desde enero de 2012 hasta diciembre de 2022 en bases de datos: Scopus, WoS (Web of Science), Scielo, Ebscohost, ScienceDirect, Dialnet y Google Scholar, en el que se obtuvo 22 artículos como muestra para la intervención. Los resultados obtenidos destacaron el rol de la gamificación en metodología, así como en didáctica para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de los contenidos sobre ciencia histórica; afectando positivamente en motivación, interés y satisfacción; mediante metodologías innovadoras, aprendizaje activo e inmersivo, así como comprensión de las dinámicas, mecánicas y procedimientos de los juegos. Se concluyó que la gamificación es una estrategia fundamental en desarrollo de la competencia histórica en los niveles de inicial, primaria, secundaria y superior.

**Palabras clave:** Gamificación, educación, aprendizaje de la historia, enseñanza de la historia, revisión bibliográfica.

#### Abstract

Applying technologies generates active and immersive methods that require trainers to use appropriate procedures to improve their educational practice. Therefore, this article aimed to analyze the bibliographic sources on gamification in the development of historical competence between the years 2012-2022. This research was based on the systematic-hermeneutic method, hermeneutic-interpretative paradigm with a qualitative approach, systematic design of the literature, and descriptive documentary type; as a technique, the digital file was the support of the bibliographic manager Zotero, as well as the Prisma methodology. The universe focused on articles published from January 2012 to December 2022 in databases: Scopus, WoS (Web of Science), Scielo, Ebscohost, ScienceDirect, Dialnet, and Google Scholar, in which 22 articles were obtained as a sample for the intervention. The results obtained highlighted the role of gamification in methodology, together with in didactics, to improve the teaching-learning processes of historical science contents, positively affecting motivation, interest, and satisfaction through innovative methodologies, active and immersive learning, as well as an understanding of the dynamics, mechanics, and procedures of the games. It was concluded that gamification is a fundamental strategy in developing historical competence at the preschool, primary, high school, and higher education levels.

**Keywords:** Gamification, education, learning history, history teaching, bibliographic review.

## Introducción

En el contexto actual, aplicar tecnologías genera métodos activos e inmersivos que exigen a los formadores apropiarse de procedimientos para mejorar su práctica educadora. Así pues, esta es una herramienta fundamental para el desarrollo de los procesos formativos que involucran aprender y enseñar. De allí, la importancia de desarrollar la competencia digital del docente para la enseñanza-aprendizaje de cualquier área del saber tan necesaria en una sociedad globalizada y compleja; produciendo conocimiento altamente significativo en los diversos niveles de enseñanza (Rodríguez, 2022). El dominio de las habilidades digitales permite a los docentes tomar decisiones oportunas al planificar actividades pedagógicas (Pozo-Sánchez et al., 2020) generando entornos de aprendizaje activo (Tirado-Olivares et al., 2021).

El desarrollo de la competencia histórica implica fundamentar una postura crítica sobre los diversos hechos, fenómenos y procesos históricos que permitan comprender el presente, así como sus desafíos, haciendo uso de fuentes diversas; requiere además entender los cambios temporales, así como la explicación de las múltiples causas y consecuencias (Santisteban et al., 2015; Santisteban & Castellví, 2021; Martínez-Hita et al., 2021). Sin embargo, en la praxis se presenta poco atractiva para el educando, centrada fundamentalmente en el desarrollo del contenido temático y disciplinar, utilizando como herramienta didáctica el uso del texto escolar, además de la clase expositiva y memorística de los hechos. Sobre la enseñanza de historia, Prieto (2022) señala que presenta menor calidad de producción científica: discusión muy limitada, introducción y metodología regular; asimismo, muestra un menor aporte al área de conocimiento.

De este modo, se requiere implementar metodologías activas como la gamificación, que aluden a aplicar la dinámica, la mecánica y el procedimiento del juego en escenarios o espacios controlados con una intención pedagógica-metodológica donde se promueve el aprendizaje y se busca resolver problemas [Teixes (2014); Sánchez-Pacheco (2019)]; permite introducir e involucrar al educando en contenidos y

problemáticas propios de la disciplina histórica (Sánchez & Colomer, 2018). En otras palabras, los docentes crean experiencias motivadoras y significativas donde el estudiante aprende de manera oportuna, potencia su desarrollo cognitivo, además de reforzar procesos de socialización (Ortiz-Colón et al., 2018; Chapman & Rich, 2018; Scholz et al., 2021). Ello permite interacciones entre el aprendizaje y la comprensión de la materia histórica (Kurniawan et al., 2021). En este sentido, la gamificación mejora no solo el aprendizaje, sino que también repercute en el proceso de evaluación de los saberes fuera del contexto escolar (Colomo-Magaña et al., 2020); añadido a ello, potencia el desarrollo evolutivo de una personalidad adaptativa hacia las condiciones del presente siglo XXI (Moseikina et al., 2022).

La gamificación aplicada al desarrollo de las competencias pedagógicas ha tenido lugar a partir de 2012. Esta se ha acentuado entre 2019-2022 por el uso de recursos tecnológicos y el escenario de emergencia sanitaria (Simões et al., 2013; Kasurinen & Knutas, 2018; Nieto-Escamez & Roldan-Tapia, 2021; Roa et al., 2021). Su uso en el campo educativo se extiende en la actualidad a todas las áreas y niveles de formación por lo que se le considera una metodología de enseñanza eficaz. Ante ello, nos planteamos la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué se conoce sobre la gamificación en el desarrollo de la competencia histórica en los últimos diez años? El principal objetivo de este estudio es analizar las fuentes bibliográficas sobre la gamificación en el desarrollo de la competencia histórica (GDCH) entre los años 2012-2022; asimismo, como objetivos operativos: identificar fuentes bibliográficas sobre la GDCH, además de revisar, compilar y analizar bibliografía referente a la gamificación en el desarrollo del pensamiento histórico en los diversos niveles de formación.

## Metodología

Para dar respuesta al objetivo planteado — a partir de las líneas de investigación, como, además, generación del conocimiento—, se realizó una investigación enmarcada en el paradigma hermenéutico-interpretativo que

permitió dilucidar las diversas fuentes de información según el significado otorgado (Cárdenas et al., 2023); bajo el método sistemático-hermenéutico que permitió la exploración, comprensión, explicación, interpretación y argumentación de la naturaleza de las fuentes analizadas (De la Peña & Velázquez, 2018); con un enfoque cualitativo, que es apropiado cuando se estudia un fenómeno de manera sistemática en el que el investigador evalúa de manera simultánea la revisión de estudios con el contexto (Hernández & Mendoza, 2018); con un diseño sistemático de la literatura y de tipo documental descriptivo (Aguilera et al., 2021).

La población es entendida como el conjunto de unidades donde se analizan características comunes, de donde se desprenden o hacen extensivas las conclusiones de la investigación (Sucasaire, 2022). El universo se centró en artículos publicados desde enero de 2012 hasta diciembre de 2022 en bases de datos: Scopus, WoS (Web of Science), Scielo, Ebscohost, ScienceDirect, Dialnet y Google Scholar en el que se obtuvo 22 artículos como muestra para la intervención. Se utilizó los operadores booleanos para la búsqueda: (TITLE-ABS-KEY («gamification» OR «gamifications» OR «gamified» OR «ludification») AND TITLE-ABS-KEY («history» OR «competence historical» OR «history learning» OR «history teaching» OR «historical education») AND TITLE-ABS-KEY («education» OR «Learning» OR «Teaching»)); asimismo, en algunos, se combinó terminologías de manera intencional en inglés y castellano. Las palabras claves utilizadas fueron las siguientes: Gamification, Education, History Learning, History Teaching, Literature Study.

La técnica utilizada fue revisión documental que se constituyó en el punto de partida para la investigación, puesto que permitió generar una idea del desarrollo y las características de los procesos, así como la información a considerar (Cisneros-Caicedo et al., 2022). Se desarrolló mediante el fichaje digital y el uso del gestor bibliográfico Zotero.

La herramienta que permitió intervenir fuentes documentales fue la metodología Prisma, técnicas que facilitó documentar de manera transparente el porqué de la revisión, la

aplicación del cribado de las fuentes; además, qué resultados se encontraron en el proceso y su posterior análisis (Page et al., 2021). Para respaldar nuestra investigación, se estableció criterios de inclusión y exclusión en el proceso de selección de los artículos intervenidos. Así:

#### *Criterios de Inclusión*

1. Se trata de una investigación en el campo de las ciencias sociales: historia.
2. Se trata de investigaciones empíricas, no de libros o capítulos de libro.
3. Se ubican en el rango establecido 2012-2022.
4. Que incluyan la gamificación y enseñanza-aprendizaje de historia.
5. Que se utilice alguna estrategia, técnica o metodología gamificada para desarrollar la competencia histórica.

#### *Criterios de Exclusión*

1. Se excluyeron investigaciones que tratan sobre gamificación en otras áreas temáticas.
2. Se limitó las investigaciones de congresos, tesis doctorales, así como los trabajos de fin de grado o maestría o revisiones sistemáticas.
3. Se excluyó aquellos estudios que no son de acceso abierto.
4. Se limitaron aquellos cuya duplicidad se encontró en las bases de datos ya revisadas.

Según estos criterios, y solo con la lectura del título, se consideraron adecuados 47 artículos (tras eliminar once duplicados entre todas las bases de datos incluyendo UCV Primo). Se procedió a leer el resumen; a partir de esta lectura, se descartaron 29 estudios; principalmente por no estar centrado en la gamificación en el desarrollo de la competencia histórica, se excluyeron ( $n = 12$ ), por tratarse de estrategias de juegos u otra técnica lúdica no gamificada ( $n = 2$ ); finalmente, por ser revisiones sistemáticas o estados del arte ( $n = 4$ ). Posteriormente, se procedió a leer el documento completo en el que se obtuvo 22 estudios para la revisión, análisis y discusión (Figura 1).

## Resultados

Para analizar los artículos seleccionados, se clasificaron según la etapa en que se enfocan. De esta manera, se encuentra un grupo en los que se engloban aquellos trabajos de gamificación en

educación inicial (Tabla 1), educación primaria (Tabla 2), educación secundaria obligatoria y bachillerato (Tabla 3); además, un cuarto grupo enfocado en educación universitaria y posgrado (Tabla 4).

**Tabla 1**

*Trabajos Enfocados en el Nivel Inicial.*

Autoría	Metodología	Muestra	Resultados o conclusiones
Liberio (2019)	Exploratoria	4-5 años	-La gamificación otorga a docentes y estudiantes de 4 a 5 años del nivel inicial un sentido mucho más lúdico, así como atractivo al proceso de enseñanza-aprendizaje. -Brinda posibilidades de generar prácticas innovadoras, como <i>Flipped Classroom</i> , <i>blended learning</i> y aprendizaje adaptativo, para lograr aprendizajes significativos.
Sanz & Alonso (2020)	Propositiva	Aula de 4 años (3 y 6 años)	-La alta aceptación de las actividades planteadas por parte de los educandos se debió principalmente a la novedad de la propuesta. Ello supuso que se iniciara el trabajo pedagógico con alto grado de motivación, distribuyendo el trabajo en diversos grupos. -Los estudiantes entendieron la dinámica presentada en la aplicación de la propuesta, respetando las normas que son implícitas en la investigación. -También se resuelve satisfactoriamente el aprendizaje de procedimientos de tipo conceptuales, procedimentales y actitudinales a través del recurso empleado: el <i>Escape Room</i> . -Se fomentó en el estudiante satisfactoriamente el aprendizaje significativo, el desarrollo del pensamiento crítico así mismo deducción lógica; los educandos también lograron ejecutar los diversos procesos asignados y fueron capaces de transmitir esa información a sus compañeros.

Nota. Documentos revisados en las diferentes bases de datos referente al periodo 2012-2022 en el nivel inicial, elaboración propia (2022).

Los estudios encontrados en el nivel inicial sobre la gamificación en el desarrollo de la competencia histórica son muy escasos. Se han encontrado investigaciones que señalan que brinda un sentido más lúdico y atractivo al proceso de enseñanza-aprendizaje; favorece la motivación del educando; se logra el aprendizaje de procedimientos conceptuales,

procedimentales y actitudinales en el área. Asimismo, se muestra que el uso de herramientas y aplicaciones tecnológicas generan aprendizajes adaptativos y significativos. Por lo tanto, de acuerdo con Prieto (2022), el uso de procesos gamificados influye en la motivación del alumnado, involucrándolo en el desarrollo de actividades significativas.

**Tabla 2**

*Trabajos Enfocados en el Nivel Primaria.*

Autoría	Metodología	Muestra	Resultados o conclusiones
Maněnov á & Chadimo vá (2015)	Técnica: Observación	1°	-El uso de modelos 3D en relación con la gamificación permite activar la participación de los estudiantes por ser actividades más cercanas a ellos.
	Enfoque: cuantitativo-cualitativo		

<b>Sáez-López &amp; Cózar-Gutiérrez (2017)</b>	Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario Diseño: cuasi-experimental (pre y post test)	6.º 46 estudiante s (56,5 % F, 46,5 % M)	-Las prácticas propiciaron avances significativos respecto de procesos motivacionales, de satisfacción, divertimento-activación, utilidad y compromiso, que conlleva a comprender conceptos disciplinares propios de la computación, mediante la planificación de actividades multimedia con programación por bloques. -El trabajo activo mediante el buen uso de las herramientas tecnológicas permite aplicar el modelo T-PACK en las actividades de ciencias sociales.
<b>Martínez-Hita et al. (2021)</b>	Técnica: encuesta; Instrumento: cuestionario; Diseño: cuasi-experimental (pre y post prueba)	4.º 44 estudiante s (G.E=23, G.C.=21); edad, 9 y 10 años	-Grupo experimental mejoró los resultados en su aprendizaje de manera significativa. Los aspectos que más se resalta son la motivación y la participación. -El uso de la gamificación como metodología y estrategia didáctica permite mejorar la enseñanza de la historia frente al aprendizaje conceptual y repetitivo. -Permite integrar otras metodologías como aprendizaje cooperativo y aprendizaje basado en proyectos.
<b>Callarisa &amp; Guinó (2022)</b>	Propositiva	54 estudiante s (5º y 6º) 12 universitarios	-Los educandos se presentaron muy motivados e interesados, dada la curiosidad y la sorpresa que genera la actividad gamificada. -Los educandos desarrollaron aprendizajes significativos, de mayor calidad y aprendizajes contextualizados. -La gamificación permite el uso de componentes, mecánicas y dinámicas permiten aprendizajes colaborativos entre iguales.

*Nota.* Documentos revisados en las diferentes bases de datos referente al periodo 2012-2022 en el nivel primaria, elaboración propia (2022).

En el nivel primario, los estudios encontrados sobre la gamificación develan que mejora la participación del educando en el desarrollo de las actividades planificadas; se mejora la enseñanza de la historia, superando los aprendizajes memorísticos y repetitivos. Los estudiantes realizan actividades significativas y contextualizadas, así como también se logran aprendizajes colaborativos en los que se utilizan

las dinámicas, mecánicas y procedimientos del juego. Por lo tanto, según Prieto (2022), en el desarrollo de las actividades se deben considerar experiencias emocionales positivas para reforzar los desempeños; asumir un rol activo y participativo; superar actividades desafiantes y retadoras, además de la adaptación a situaciones nuevas.

**Tabla 3**

*Trabajos Enfocados en el Nivel Secundaria Obligatoria y Bachillerato.*

Autoría	Metodología	Muestra	Resultados o conclusiones
Dimova et al. (2018)	Propositiva	1º-2º ESO	-Se evidencia gran interés por la narración y solución de juegos como un nuevo método para aprender sobre la civilización Tracia. -En combinación con el contenido y la historia apropiados, los juegos serios, se convierten en una importante herramienta educativa, que refleja tanto el estado actual de la tecnología y los perfiles sociales de los alumnos.
Gómez (2018)	Instrumento: cuestionario; enfoque cuantitativo-cualitativo (no experimental-descriptivo); modelo mixto	4.º ESO 72 estudiantes (55,5 % F, 44,5 % M); edad ± 15-16 años.	-Los estudiantes valoran muy positivamente la gamificación como estrategia educativa innovadora, mejorando el proceso de aprendizaje. Asimismo, la inclusión de tales estrategias permite el aprendizaje disciplinar incrementando el nivel de motivación. -Se valora las grandes posibilidades que tiene las TIC para la formación de ciudadanos del siglo XXI, otorgándole un carácter de herramientas imprescindibles para su inclusión en la actual SIC. -La actitud de los educandos frente a la competencia digital es muy positiva, evidenciable y contrastable mediante las actividades grupales-cooperativas denominadas «misiones» desarrolladas en el salón de aprendizaje.

Colomo-Magaña et al. (2020)	<b>Instrumento:</b> cuestionario; <b>cuasiexperimental</b> (G.C. y G.E)	<b>192 docentes de secundaria (G.C. = 110 (57.3 %) y G.E. = 82 (42.7 %))</b>	-La evaluación gamificada es positivamente valorada por el docente quien reconoce el incremento motivacional y la importancia de la evaluación para continuar el aprendizaje fuera del contexto escolar. -Se advierte que la motivación está vinculada al interés del alumnado respecto al examen gamificado: realización, ubicuidad y genera grandes posibilidades de aprender inclusive fuera del escenario áulico por la temporalidad de la prueba. -Existe una valoración positiva en cuanto a la satisfacción profesional luego de la implementación del test gamificado, siendo así en un recurso relevante, mostrándose como una alternativa válida frente al examen tradicional.
Roldán (2021)	Técnica: observación  Propositiva	1.º ESO  20 estudiantes	-Las dinámicas gamificadas permiten el progreso académico de los educandos, sobre todo, en el juego de roles. -Como herramienta ayuda a los docentes a captar el interés de los estudiantes hacia la asignatura mediante dinámicas que mejor conocen los estudiantes. -El educando es protagonista, pues la gamificación es una manera de desarrollar pedagogía activa. -El feedback positivo y previo al proceso es necesario para que la actividad se desarrolle con asertividad.
Corrales (2021)	Enfoque cualitativo	4.º ESO 96 estudiantes (56 % F y 44 % M)	-Desde la metodología permite motivar-activar al educando en su proceso de aprender, así como el desarrollo del área de Ciencias Sociales. -La gamificación narrativa, como metodología combinada, enmarca el contexto del estudio del periodo histórico.
Vélez-Sabando et al. (2022)	Técnica: encuesta entrevista  Instrumento: cuestionario; enfoque cualitativo mixto	8.º año de básica y superior  32 estudiantes (21F y 11M) 1 docente	-La gamificación permite ejercer la docencia de manera presencial y semipresencial, mediante interacciones entre maestro-alumno, lo que aumenta la motivación y satisfacción del educando en ambiente lúdico. -Se demuestra que los estudiantes son más creativos y tienen mayor interés hacia el aprendizaje, mientras que los docentes se fortalecen en el uso de las herramientas virtuales.
Fernández et al. (2022)	Propositiva	1º ESO	-Se destaca la eficacia de la gamificación como metodología activa, para fomentar el trabajo colaborativo, el desarrollo del pensamiento crítico y el aprendizaje efectivo. -Permite al estudiante estar motivado, así como desarrollar el autoconocimiento y autoaprendizaje, tras superar retos le genera sentimiento de logro y satisfacción. -Facilita el aprendizaje de conocimientos propios de la historia de manera divertida, ordenando de manera cronológica, identificando cambios evolutivos, comprendiendo etapas y hecho más relevantes

Nota. Documentos revisados en las diferentes bases de datos referente al periodo 2012-2022 en el nivel secundaria obligatoria y bachillerato, elaboración propia (2022).

En el nivel secundario, los estudios encontrados sobre la gamificación señalan que mejora la motivación, interés y satisfacción del educando en el desarrollo de las actividades; se desarrolla el pensamiento crítico, la afectividad y el autoaprendizaje; la competencia histórica se logra a partir de la gamificación narrativa; los estudiantes logran aprendizajes significativos, disciplinares y colaborativos en los que se utilizan las dinámicas, mecánicas y

procedimientos del juego; inclusive, el docente puede brindar feedback al aprendizaje de los educandos. Por lo tanto, de acuerdo con Ortiz-Colón et al. (2018), se reconoce la influencia de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los educandos, en las emociones, en las habilidades sociales como el aprendizaje cooperativo, colaborativo, en equipo, creatividad e innovación.

**Tabla 4**  
*Trabajos Enfocados en el Ámbito Universitario y Posgrado.*

Autoría	Metodología	Muestra	Resultados o conclusiones
Cózar-Gutiérrez & Sáez-López (2016)	Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario Diseño: cuasiexperimental (pre y post prueba)	89 estudiantes (75,3 % M, 24,7 % V); edad ± 21 años.	-Los educandos valoran el aprendizaje gamificado mediante entornos inmersivos, puesto que permite un mayor compromiso y desempeño. -En el nivel de interés, la innovación educativa y la motivación se valoran positivamente mostrando mejoras estadísticamente significativas. -Las aplicaciones con MinecraftEdu permiten una serie de beneficios y ventajas en el desarrollo del aprendizaje. -Los programas relacionados con la formación inicial del educador deben adaptarse a los desafíos y demandas actuales, teniendo en cuenta las tendencias emergentes.
Miralles-Martínez et al. (2019)	Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario, escala de Likert Diseño: Cuantitativo no experimental	22 universidades (506 docentes): 13 españolas (344 participantes) y 9 inglesas (162 participantes).	-Se demuestra que existe mejor valoración hacia las actividades con TIC, en contraposición a los que presentan el área de ciencias sociales desde una perspectiva tradicional. -A partir de los resultados obtenidos, se sugiere reforzar en programas de formación a los docentes en competencias digitales para que se pueda gestionar los aprendizajes de manera significativa. -El modelo T-PACK se muestra como una opción que aborda el empleo de la tecnología desde un punto de vista didáctico, enfocado al desarrollo disciplinar.
Miralles et al. (2019)	Técnica: encuesta; Instrumento: cuestionario; Diseño: cuantitativo	504 universitarios (22 universidades de España e Inglaterra)	-Se concluye que, en la formación del profesorado, se deben aplicar estrategias metodológicas, que faciliten el desarrollo de la motivación y del aprendizaje experiencial en el uso de recursos TIC y Mass-media. -El uso de las Mass-media debe servir para fomentar el pensamiento autónomo, creativo y crítico.
Campillo-Ferrer et al. (2020)	Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario en línea Diseño: cuasiexperimental (pre y post prueba)	101 participantes universitarios (76 F, 25M); edad 19-22 años.	-Se concluye que los educandos valoran positivamente la utilización de las plataformas digitales, lo que puede generar el desarrollo de propuestas TIC en contextos parecidos. -Sobre la competencia digital, los discentes recibieron satisfactoriamente el uso de la plataforma Kahoot, así como la comprensión de las opciones de juego, instrucciones básicas y formulación de preguntas. -El trabajo en plataforma Kahoot permitió el trabajo cooperativo en el que los estudiantes desarrollaron actividades grupales; además, respetaron puntos de vista y opiniones en el interior de los equipos. -El fomento de estrategias desafiantes permitieron al educando emplear sus recursos, habilidades, intereses y necesidades de manera oportuna.
Yildiz et al. (2021)	Técnica: entrevista y cuestionario Diseño: cuasiexperimental (pre y post-test)	56 participantes (G.C=20, GE=36)	-Se destacó el aumento de la motivación y las habilidades creativas de los participantes. -Los resultados cualitativos evidenciaron que las lecciones planificadas fueron más interesantes y atrayentes. -La gamificación desarrolló una competencia lúdica a las actividades en las que los futuros docentes tenían la intención de incorporarlo a sus prácticas pedagógicas.
Scholz et al. (2021)	Técnica: cuestionario, observación Diseño: Grupo focal	15 participantes universitarios	-Los resultados sugieren que la gamificación permite mejorar el compromiso del estudiante con el aprendizaje, planificando una narrativa convincente, estableciendo los roles, asignaciones y valoraciones adecuadas en un trabajo en equipo.

Moseikina et al. (2022)	Técnica: encuesta Diseño: experimental	40 participantes Curso de aprendizaje en línea	-Los resultados confirmaron que la creación de una experiencia de juego creativa conlleva a la adquisición de conocimientos prácticos y permite a los alumnos adquirir habilidades que son muy relevantes para los profesionales del siglo XXI. -Se confirmó que el progreso educativo y el desarrollo de interpretaciones históricas gamificadas provocaron un sentimiento de entusiasmo e influyeron cualitativamente en el deseo de lograr los mejores resultados educativos. -El aprendizaje gamificado permitió a los educadores mantener el interés de los estudiantes en lo enseñado.
Calle-Carracedo et al. (2022)	Técnica: encuesta; Instrumento: cuestionario; Diseño: Mixto	261 docentes en formación  Curso de CSH	-Mediante los resultados obtenidos, se aprecia una valoración muy positiva respecto de los componentes del diseño implementado, en el que se incluye la ambientación, la pruebas, el tiempo y las fuentes históricas utilizadas. -El Escape Rooms favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje de la ciencia histórica, beneficiando el desarrollo del pensamiento histórico a través del proceso gamificado. -Los resultados dejan patente que los docentes en formación no solamente entienden la utilización de los Escape Room como una herramienta positiva para generar implicación y motivación, sino que valoran también su potencial para despertar curiosidad y generar aprendizajes significativos.
Torrecilla-Hernández & Sánchez-Ibáñez (2022)	Instrumento: cuestionario; Diseño: cuasi-experimental (pre-pos test)	19 participante (9M y 10 H) edad 16-18 años.	-El estudiante percibe positivamente la gamificación como metodología de enseñanza de historia porque involucra participación activa, debido al uso de tecnología y gamificación. -Mediante Kahoot, el educando fue capaz de interpretar discursos históricos y reflexionar de manera crítica sobre los hechos. Dicha herramienta puede ser usada para evaluaciones antes, durante y después de la clase. -Se demuestra que se desarrollaron competencias interpersonales: trabajo en equipo y división de tareas. -Se evidencio el desarrollo de pensamiento histórico que involucra cambios-permanencias, causas-consecuencias, empatía histórica, análisis de fuentes y dimensión ética.

*Nota.* Documentos revisados en las diferentes bases de datos referente al periodo 2012-2022 en el ámbito universitario y posgrado, elaboración propia (2022).

En el nivel superior, los estudios encontrados son más numerosos. Sobre la gamificación, señalan que se logran aprendizajes inmersivos con el apoyo de las tecnologías, aumentando: motivación, interés y satisfacción del educando en el desarrollo de las actividades; el aprendizaje disciplinar se logra con el apoyo de recursos tecnológicos de manera dinámica; se fomenta el pensamiento autónomo, crítico y creativo; se aplican diseños gamificados que utilizan dinámicas, mecánicas y procedimientos del juego que permiten el desarrollo del pensamiento histórico; asimismo, utilizan herramientas con programas tecnológicas para evaluar aprendizajes y lograr habilidades relevantes para los profesionales del siglo XXI. Según las investigaciones de Ortiz-Colón et al. (2018) y Prieto, (2022), la gamificación en el desarrollo de las actividades refuerzan actitudes emocionales positivas que mejoran los desempeños del educando; asumen un rol activo

y participativo; superan actividades desafiantes y retadoras extrapolando a situaciones nuevas.

## Discusión

En los últimos diez años, de acuerdo con la revisión en base de datos especializadas, se han encontrado numerosos estudios que hasta la presente fecha de producción del artículo existen sobre gamificación en educación: Scopus (n=226), WoS (n=104), Scielo (n=179), Ebscohost (n=53), ScienceDirect (n=78), Dialnet (n=73) y Google Scholar (n=97) y UCV Primo (n=10) de los cuales se han seleccionado 22 artículos académicos con una metodología de tipo propositiva y cuasiexperimental en los cuatro niveles de fonación: inicial, primaria, secundaria y superior. Sin embargo, el desarrollo de la gamificación en la competencia histórica aún es escaso, puesto que los primeros trabajos publicados datan de 2015. Esto es positivo, ya que los docentes e investigadores consolidan la



gamificación como una herramienta educativa. En consideración a las etapas de formación, de los artículos publicados, se observan que 41 % son del nivel superior, 31,8 % pertenecen a la educación media y bachillerato, mientras que las etapas que menor investigación presenta son: etapa primaria e inicial con 18,1 % y 9,1 % respectivamente.

Son varias las conclusiones y resultados comunes obtenidos del análisis de las investigaciones incluidas en este proceso de revisión: desarrollo del pensamiento histórico, aprendizaje significativo, motivación, habilidades sociales, uso de dinámicas y mecánicas de los juegos; son los más recurrentes en los trabajos de gamificación (Sánchez & Colomer, 2018; Gómez, 2018; Sanz & Alonso, 2020; Moseikina et al., 2022; Calle-Carracedo et al., 2022; Torrecilla-Hernández & Sánchez-Ibáñez, 2022; Vélez-Sabando et al., 2022); lo cual se infiere que el desarrollo de la competencia histórica se adquiere planificando actividades gamificadas. Coincidiendo con Ortiz-Colón et al. (2018), quienes señalan el peso de la motivación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes favorece la innovación.

La valoración del aprendizaje gamificado (Corrales, 2021), aprendizaje adaptativo (Liberio, 2019) es producto de la inmersión del medio tecnológico en el desarrollo y comprensión histórica. Los nuevos métodos, técnicas y estrategias didácticas que utilizan las dinámicas, mecánicas y procedimientos del juego generan aprendizajes, tanto activos como significativos en el área histórica (Maněnová & Chadimová, 2015; Cózar-Gutiérrez & Sáez-López, 2016; Dimova et al., 2018; Gómez, 2018; Miralles et al., 2019; Campillo-Ferrer et al., 2020; Corrales Serrano, 2021; Callarisa & Guinó, 2022; Calle-Carracedo et al., 2022; entre otros). Coincidiendo con Prieto-Andreu et al. (2022), en cuanto a las mecánicas empleadas en la actividad gamificada se presenta un efecto positivo en motivación y rendimiento del educando, además manifiesta la relevancia de identificar qué mecánicas y dinámicas son relevantes según nivel de estudio.

La utilización de herramientas tecnológicas permite aplicar modelos tecnológicos como el modelo T-PACK en las actividades gamificadas de Ciencias Sociales,

mejorando el proceso pedagógico y el desarrollo de la competencia histórica en los educandos (Sáez-López & Cózar-Gutiérrez, 2017; Miralles-Martínez et al., 2019). Asimismo, la utilización de prácticas innovadoras como el MinecraftEdu (Cózar-Gutiérrez & Sáez-López, 2016), el Escape Room (Sanz & Alonso, 2020; Calle-Carracedo et al., 2022); el Kahoot (Campillo-Ferrer et al., 2020) (Torrecilla-Hernández & Sánchez-Ibáñez, 2022) entre otros, como: Mass media (Miralles et al., 2019) el Flipped classroom, Blended learning (Liberio, 2019); juegos serios (Dimova et al., 2018) y videos en 3D (Maněnová & Chadimová, 2015) generan experiencias innovadoras, superando la enseñanza tradicional de la historia. En concordancia con Nieto-Escamez & Roldan-Tapia (2021), quienes manifiestan la importancia de las plataformas para el desarrollo de experiencias gamificadas por ser efectivas, educativas y dinámicas

Se destaca también el involucramiento, interés, motivación y satisfacción del educando, así como de los maestros al desarrollar experiencias didácticas planificando actividades gamificadas. Cózar-Gutiérrez & Sáez-López (2016), Sanz & Alonso (2020), Yildiz et al. (2021), Roldán Reche (2021), Corrales Serrano (2021) Moseikina et al. (2022), Vélez-Sabando et al. (2022), Fernández et al. (2022), entre otras investigaciones, señalan que es común afirmar que el aprendizaje del educando se genera mediante el disfrute del juego, puesto que aprende con entusiasmo repercute positivamente en los resultados. En sintonía a lo referido por Prieto-Andreu et al. (2022), la gamificación como estrategia beneficia positivamente el proceso educativo y según el autor, se debe considerar también los procesos atencionales y el compromiso por la tarea.

Así también, en las investigaciones, se encontraron resultados sobre habilidades sociales como el aprendizaje cooperativo, colaborativo, en equipo, creatividad e innovación (Dimova et al., 2018; Miralles et al., 2019; Martínez-Hita et al., 2021; Callarisa & Guinó, 2022); habilidades de autosuperación, pensamiento crítico (Yildiz et al., 2021; Moseikina et al., 2022; Campillo-Ferrer et al., 2020; Fernández-Laso et al., 2022). Además de lo anterior, un alto potencial para despertar interés en la generación de aprendizajes

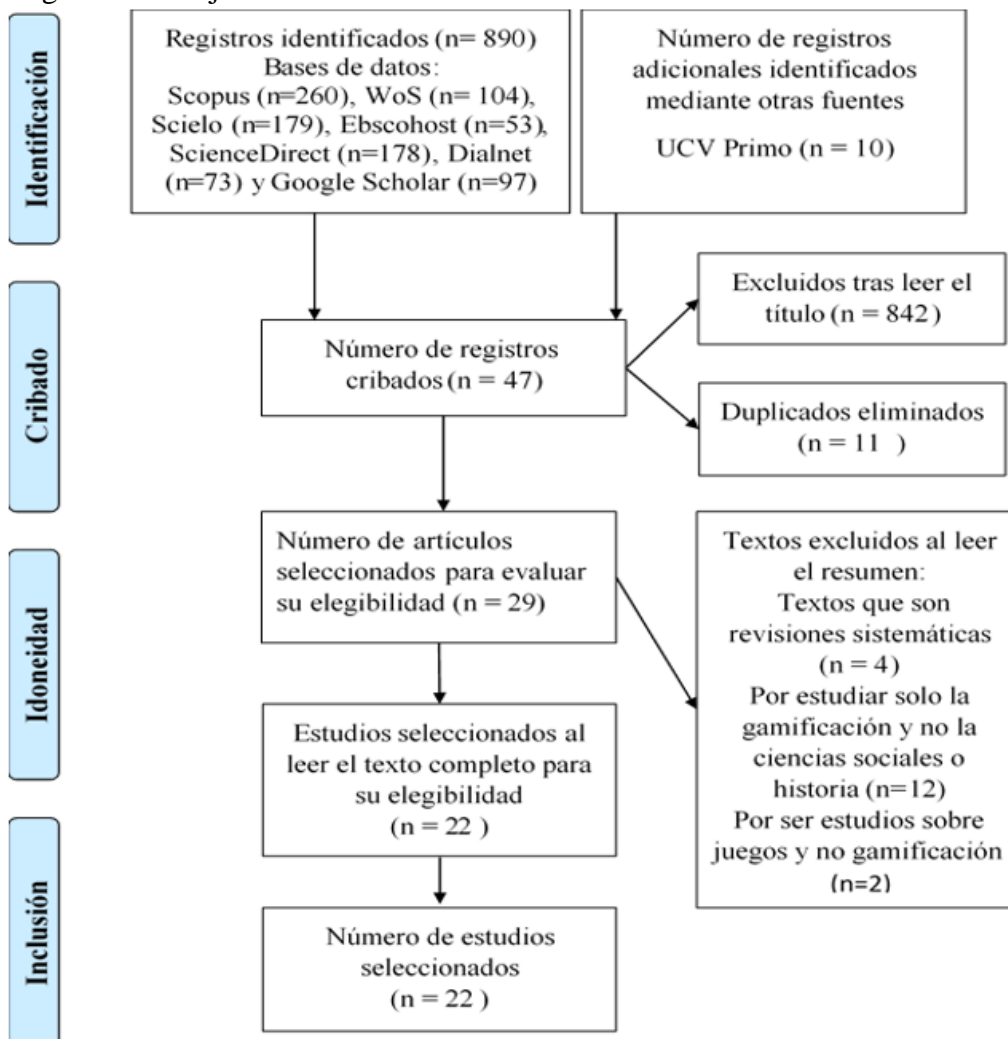
significativos (Calle-Carracedo et al., 2022). En este aspecto, una revisión de Kurniawan et al. (2021) señala la relevancia del equipo como un elemento fundamental para el desarrollo de actividades gamificadas.

En cuanto al proceso de evaluación de los aprendizajes mediante gamificación, el uso de herramientas tecnológicas como Kahoot resulta altamente significativa (Campillo-Ferrer et al., 2020; Colomo-Magaña et al., 2020; Sánchez & Colomer, 2018); al ser dinámica e interactiva, permite no solo evaluar los saberes cognitivos, sino procedimentales y valorativos antes, durante y después de una actividad (Torrecilla-Hernández & Sánchez-Ibáñez, 2022). Según estudios de Roldán (2021), el feedback positivo y previo con el alumnado es menester para que una actividad se desarrolle asertivamente.

En cuanto a las limitaciones de la presente revisión, ya sea por terminología empleada, metodología o por el alcance de esta en los procesos gamificados, la principal fue que se ejecutaron búsquedas únicamente en idioma español e inglés, tampoco se utilizaron técnicas de metaanálisis. No obstante, ello podría servir a futuras investigaciones que precisen ahondar sobre gamificación en el desarrollo de la competencia histórica. Sin embargo, en base a este estudio se propone realizar una investigación propositiva para aportar al campo del saber en el desarrollo de la competencia histórica, integrando la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Figura 1**

Diagrama de Flujo Prisma en Cuatro Niveles



Nota. Artículos consultados en diferentes bases de datos, elaboración propia (2022).

## Conclusiones

La importancia del estudio reside en una revisión exhaustiva que utiliza procedimientos metodológicos, bajo el método sistemático-hermenéutico que permitió explorar, comprender e interpretar las fuentes con un enfoque cualitativo y metodología prisma; presenta una fundamentación teórico-práctica en tanto los hallazgos evidencian el conocimiento de investigaciones actuales sobre gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la historia y fundamentan un modelo práctico a aplicarse en la solución de problemas a favor de la mejora de la calidad educativa en el área de ciencias sociales y el desarrollo de la competencia histórica.

A modo de conclusión general, se concluye que la gamificación en el desarrollo de la competencia histórica afecta positivamente tanto a docentes como a estudiantes en motivación, interés y satisfacción de las actividades planificadas; en el proceso de aprendizaje-enseñanza, permite un aprendizaje activo e inversivo debido a la utilización de las dinámicas, mecánicas y procedimientos del juego, generando aprendizajes significativos y disciplinares. La gamificación también obtiene altas percepciones de profesores y estudiantes en el aprendizaje de la historia en todos los niveles de formación, mediante el uso de programas y plataformas gamificadas. El trabajo en equipos, cooperativo, creativo y de pensamiento crítico se obtienen mediante procesos gamificados.

La gamificación en tanto estrategia afecta de manera positiva el desarrollo del pensamiento histórico en los diversos niveles de formación, puesto que es una metodología activa, motivadora que aporta al rendimiento académico del área. En esta revisión, podemos observar que existe una incidencia significativa en la relación de variables; asimismo, los resultados son altamente significativos en las investigaciones propositivas. En ese sentido, es de gran utilidad la gamificación la planificación de actividades retadoras que incluyan dinámicas, mecánicas y procedimientos de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje a fin de producir nuevos saberes.

La gamificación, al igual que otras metodologías activas, surgen como alternativas

para promover el aprendizaje, utilizando formas más interactivas, lúdicas, pedagógicas que evidencien resultados visibles, especialmente en procesos de atención del educando. En ese sentido, la presente revisión aproximará a futuros investigadores, docentes y estudiantes sobre la gamificación como objeto de interés, ya que muestra una panorámica de los principales resultados de investigaciones en el área de la historia en los últimos diez años.

## Referencias

- Aguilera, R. A., Fuentes, H., & López-Soto, O. P. (2021). A propósito de las revisiones sistemáticas, los metaanálisis y los resúmenes de revisiones sistemáticas. *Nutrición Hospitalaria*, 38(3), 677-678. <https://doi.org/10.20960/nh.03610>
- Callarisa, J., & Guinó, M. (2022). Reporteros de la historia: la gamificación en el marco de un proyecto interdisciplinar en un aula multigrado de primaria. *Clio: History and History Teaching*, 48, 160-181. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_clio/clio.2022487223](https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2022487223)
- Calle-Carracedo, M., López-Torres, E., Miguel-Revilla, D., & Carril-Merino, M. (2022). Escape rooms en la formación inicial del profesorado de Ciencias Sociales: Valoración y potencial educativo [Escape rooms insocial science initial teacher training: assessment and educational potential]. *Educacion XX1*, 25(2), 129-150. <https://doi.org/10.5944/educxx1.31440>
- Campillo-Ferrer, J.-M., Miralles-Martínez, P., & Sánchez-Ibáñez, R. (2020). Gamification in Higher Education: Impact on Student Motivation and the Acquisition of Social and Civic Key Competencies. *Sustainability*, 12(12). <https://doi.org/10.3390/su12124822>
- Cárdenas, C. A., De la Cruz, V. M., Ramos, H. D., Ramos, R. A., Valencia, R., Zamudio, C., & Betalueluz, F. W. (2023). El paradigma fenomenológico hermenéutico en la comprensión del comportamiento humano. *Educanautura*, 4(4), 47-52. <https://doi.org/10.26490/uncp.educanautura.2022.4.1.1768>
- Chapman, J. R., & Rich, P. J. (2018). Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best? *Journal of Education for Business*, 93(7), 314-321. <https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1490687>
- Cisneros-Caicedo, A. J., Guevara-García, A. F., Urdánigo-Cedeño, J. J., & Garcés-Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Domino de las Ciencias*, 8(1). <https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2546>
- Colomo-Magaña, E., Sánchez-Rivas, E., Ruiz-Palmero, J., & Sánchez-Rodríguez, J. (2020). Teaching perception about gamification of the evaluation in the subject of history in secondary education. *Informacion Tecnológica*, 31(4),

- 233-242. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>
- Corrales Serrano, M. (2021). la gamificación como herramienta para educar en la participación: Intervención didáctica en el aula de Historia. *Clio. History and History Teaching*, 47, 23-48. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_clio/clio.2021475859](https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2021475859)
- Cózar-Gutiérrez, R., & Sáez-López, J. M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: An experiment with MinecraftEdu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>
- De la Peña, G., & Velázquez, R. M. (2018). Algunas reflexiones sobre la teoría general de sistemas y el enfoque sistémico en las investigaciones científicas. *Revista Cubana de Educación Superior*, 37(2), 31-44.
- Dimova, M., Paneva-Marinova, D., & Pavlova, L. (2018). Towards better understanding of ancient civilizations by storytelling and gaming. *TEM Journal*, 7(3), 658-661. <https://doi.org/10.18421/TEM73-24>
- Fernández, M. C., Amores, A., & Viciano, J. (2022). Érase una vez la evolución humana: Gamificación en el aula. *Hekademos: revista educativa digital*, 33, 13-24.
- Gómez, I. M. (2018). Gamification and Technologies as Innovative Resources and Strategies for the Teaching and Learning of History. *Educacao & Formacao*, 3(8), 3-16. <https://www.hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/68>
- Hernández, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill educación. <http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/54000/1292>
- Kasurinen, J., & Knutas, A. (2018). Publication trends in gamification: A systematic mapping study. *Computer Science Review*, 27, 33-44. <https://doi.org/10.1016/j.cosrev.2017.10.003>
- Kurniawan, O. S., Nana, L. Y., & Mulyana, A. (2021). Gamification in History Learning: A Literature Review. *Atlantis Press*, 578, 254-258. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210918.047>
- Liberio, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500392](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392)
- Maněnová, M., & Chadimová, L. (2015). 3D Models of Historical Objects in Teaching at the 1st Level of Primary School. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 171, 830-836. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.198>
- Martínez-Hita, M., Gómez-Carrasco, C. J., & Miralles-Martínez, P. (2021). The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children. *Humanities and Social Sciences Communications*, 8(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-021-00796-9>
- Miralles, P., Gómez, C. J., & Moteagudo, J. (2019). Perceptions on the use of ict resources and «mass-media» for the teaching of history. A comparative study among future teachers of spain-england. *Educacion XXI*, 22(2), 187-211. <https://doi.org/10.5944/educxx1.21377>
- Miralles-Martínez, P., Gómez-Carrasco, C. J., Arias, V. B., & Fontal-Merillas, O. (2019). Digital resources and didactic methodology in the initial training of history teachers. *Comunicar*, 27(61), 41-51. <https://doi.org/10.3916/C61-2019-04>
- Moseikina, M., Toktamysov, S., & Danshina, S. (2022). Modern Technologies and Gamification in Historical Education. *Simulation and Gaming*, 53(2), 135-156. <https://doi.org/10.1177/10468781221075965>
- Nieto-Escamez, A. F., & Roldan-Tapia, M. D. (2021). Gamification as Online Teaching Strategy During COVID-19: A Mini-Review. *Frontiers in Psychology*, 12, 648552. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.648552>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). Declaración PRISMA 2020: Una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790-799. <https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>
- Pozo-Sánchez, S., López-Belmonte, J., Rodríguez-García, A.-M., & López-Núñez, J.-A. (2020). Teachers' digital competence in using and analytically managing information in flipped learning [Competencia digital docente para el uso y gestión analítica informacional del aprendizaje invertido]. *Culture and Education*, 32(2), 213-241. <https://doi.org/10.1080/11356405.2020.1741876>
- Prieto, J. M. (2022). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. Teoría de la Educación. *Revista Interuniversitaria*, 34(1), 189-214. <https://doi.org/10.14201/teri.27153>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamification, Motivation, and Performance in Education: A Systematic Review. *Revista Electronica Educare*, 26(1). Scopus. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Roa, J., Sánchez, A., & Sánchez, N. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *REiDoCrea: Revista Electrónica de Investigación y Docencia Creativa*, 10, 1-9. <https://doi.org/10.30827/Digibug.66357>

- Rodríguez, A. O. (2022). *La formación en TIC para mejorar la competencia digital docente en educación básica*. Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/82613>
- Roldán, A. (2021). la gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación. *GeoGraphos: Revista Digital para Estudiantes de Geografía y Ciencias Sociales*, 12(139), 162-192. <https://doi.org/10.14198/geogra2021.12.139>
- Sáez-López, J.-M., & Cózar-Gutiérrez, R. (2017). Visual programming with blocks in Primary Education: Learning and creating content in Social Sciences. *Revista Complutense de Educacion*, 28(2), 409-426. [https://doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2017.v28.n2.49381](https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2017.v28.n2.49381)
- Sánchez, Á., & Colomer, J. C. (2018). Gamificación y construcción del pensamiento histórico: Desarrollo de competencias en actividades gamificadas. *Clio: History and History Teaching*, 44, 6. <http://clio.rediris.es>
- Sánchez-Pacheco, C. L. (2019). *Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana*. 20(2), 96-105. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.16>
- Santisteban, A., González-Monfort, N., & Pagès, J. (2015). *Una investigación sobre la formación del pensamiento histórico*. <https://www.researchgate.net/profile/Joan-Pages/publication/267235700>
- Santisteban, A., & Castellví, J. (2021). *La formación del Pensamiento Histórico como Pensamiento Crítico*. 47-68. <https://www.researchgate.net/publication/351061180>
- Sanz, N., & Alonso, A. (2020). la Escape Room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la Historia en Educación Infantil. *Didácticas Específicas*, 22, 7-25. <https://doi.org/10.15366/didacticas2020.22.001>
- Scholz, K. W., Komornicka, J. N., & Moore, A. (2021). Gamifying History: Designing and Implementing a Game-Based Learning Course Design Framework. *Teaching and Learning Inquiry*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.20343/teachlearninqu.9.1.9>
- Simões, S., Díaz, R., & Fernández, A. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29, 345-353. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.007>
- Sucasaire, J. (2022). *Orientaciones para la selección y el cálculo del tamaño de la muestra de investigación*. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/3096>
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones*. (Primera Edición). Universitat Oberta de Catalunya. <https://www.digitaliapublishing.com/a/34552/gamificaci-on--fundamentos-y-aplicaciones>
- Tirado-Olivares, S., Cozar-Gutierrez, R., Garcia-Olivares, R., & Antonio Gonzalez-Calero, J. (2021). Active learning in history teaching in higher education: The effect of inquiry-based learning and a student response system-based formative assessment in teacher training. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(5), 61-76.
- Torrecilla-Hernández, J. R., & Sánchez-Ibáñez, R. (2022). Gamificación y competencias de pensamiento histórico. Implementación de una unidad didáctica para enseñar la Guerra Fría en Bachillerato. *Clio: History and History Teaching*, 48. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_clio/clio.2022487287](https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2022487287)
- Vélez-Sabando, M. E., Chancay-García, L. J., & Zambrano-Acosta, J. M. (2022). Uso de las herramientas virtuales y el aprendizaje gamificado en los estudiantes del 2022. *Revista científica Multidisciplinaria arbitrada Yachasun*, 6(10), <https://doi.org/10.46296/yc.v6i10edespab.0167>
- Yildiz, İ., Topçu, E., & Kaymakci, S. (2021). The effect of gamification on motivation in the education of pre-service social studies teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 42. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.1009>