



ID del documento: SiE-Vol.2.N.4.009.2025

Tipo de artículo: Investigación

Gamificación y pensamiento crítico: Estrategias digitales para la enseñanza de Historia y Geografía

Gamification and Critical Thinking: Digital Strategies for the Teaching of History and Geography.

Autores:

Ilda Inés Concha Ludeña¹, Alexandra Stefania Rodríguez Concha², Marlon Felipe González Pasmay³, Jenniffer Nicole Rodríguez Concha⁴

¹Ministerio de Educación, Quito, Ecuador, ilda.concha@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0007-8256-2937>

²Ministerio de Educación, Quito, Ecuador, alexandra.rodriguezc@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0009-2903-0151>

³Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador, raigonzaez20@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0006-0097-5109>

⁴Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador, jrodriguezc34@unemi.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0004-1814-1773>

Corresponding Author: *Alexandra Stefania Rodríguez Concha*,
alexandra.rodriguezc@educacion.gob.ec

Reception: 16-February-2025 **Acceptance:** 18-March-2025 **Published:** 22-April-2025

How to cite this article:

Concha Ludeña, I. I., Rodríguez Concha, A. S., González Pasmay, M. F., & Rodríguez Concha, J. N. (2025). Gamificación y pensamiento crítico: Estrategias digitales para la enseñanza de Historia y Geografía. Sapiens in Education, 2(4), e-20409. <https://doi.org/10.71068/hs8zm515>



Resumen

Este estudio analiza el impacto de la gamificación como estrategia digital para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de primero y segundo de bachillerato técnico en un colegio de la ciudad de Milagro, Ecuador. Se empleó un diseño cuasi-experimental con dos grupos (experimental y control), aplicando instrumentos como una prueba de pensamiento crítico, un cuestionario de percepción estudiantil y una rúbrica de evaluación de proyectos gamificados. Los resultados revelan mejoras significativas en habilidades críticas como inferencia, deducción, interpretación y evaluación de argumentos en el grupo experimental, además de una percepción altamente positiva sobre la gamificación en términos de motivación, compromiso, utilidad y disfrute. Asimismo, los proyectos gamificados demostraron un alto nivel de desempeño en análisis histórico, interpretación geográfica, creatividad y colaboración. Estos hallazgos apoyan la incorporación de dinámicas gamificadas como estrategias efectivas para fortalecer el aprendizaje crítico y significativo en las ciencias sociales dentro de la educación técnica.

Palabras clave: gamificación, pensamiento crítico, Historia, Geografía, educación técnica, estrategias digitales.

Abstract

This study analyzes the impact of gamification as a digital strategy for developing critical thinking skills among first- and second-year technical high school students in a school in Milagro, Ecuador. A quasi-experimental design was used with two groups (experimental and control), applying instruments such as a critical thinking test, a student perception questionnaire, and a rubric for evaluating gamified projects. The results reveal significant improvements in critical skills such as inference, deduction, interpretation, and argument evaluation within the experimental group, along with highly positive perceptions of gamification regarding motivation, engagement, perceived usefulness, and enjoyment. Additionally, the gamified projects demonstrated high performance levels in historical analysis, geographical interpretation, creativity, and collaboration. These findings support the integration of gamified dynamics as effective strategies for strengthening critical and meaningful learning in social sciences within technical education.

Keywords: gamification, critical thinking, History, technical education, digital strategies.



1. INTRODUCCIÓN

La globalización, la transformación digital y los desafíos sociales del siglo XXI exigen que la educación fomente competencias de pensamiento crítico en todos los niveles y disciplinas (Gao, 2023; D'Agostino & Santus, 2022). En el caso de la enseñanza de Historia y Geografía, tradicionalmente basada en la memorización de fechas, eventos y ubicaciones, se evidencia una necesidad urgente de innovar las metodologías empleadas (Espinoza, 2022; Guasch, 2020).

Para Bastidas (2024) la gamificación es una estrategia pedagógica que incorpora elementos propios del juego en contextos no lúdicos, como el educativo, con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en los procesos de aprendizaje. Esta metodología busca transformar actividades tradicionales en experiencias más significativas, aprovechando mecánicas como recompensas, niveles, desafíos o retroalimentación inmediata para estimular el interés y fomentar el logro de objetivos educativos. Según Estrella et al. (2024) la gamificación, al incorporar características del juego en contextos no recreativos, se ha consolidado como una estrategia efectiva para fomentar la motivación y el involucramiento de los estudiantes.

La gamificación, definida como el uso de elementos propios de los juegos en contextos educativos (Gil-Quintana & Jurado, 2020), emerge como una estrategia poderosa para transformar las experiencias de aprendizaje en procesos activos, retadores y significativos (Agustín, 2023). Diversos estudios recientes han demostrado que la gamificación no solo incrementa la motivación estudiantil, sino que también desarrolla habilidades complejas como la resolución de problemas, el razonamiento analítico y la evaluación crítica (Manzano-León et al., 2022; Riwayatiningsih et al., 2025). En cambio, Quezada et al. (2025) establece que la gamificación se ha consolidado como una estrategia educativa innovadora que integra dinámicas propias del juego en entornos de aprendizaje con el propósito de fomentar la motivación y aumentar la implicación de los estudiantes.

En el contexto ecuatoriano, y específicamente en un colegio de bachillerato Técnico de la ciudad de Milagro, los estudiantes de primero y segundo de bachillerato técnico presentan retos relacionados con la falta de interés en asignaturas sociales y la limitada capacidad para analizar e interpretar eventos históricos y fenómenos geográficos de manera crítica. Este estudio busca aportar evidencia empírica sobre la efectividad de la gamificación como estrategia de mejora en este contexto.

La gamificación en la educación, según Agustín (2023), transforma dinámicas pedagógicas al introducir componentes de juego como recompensas, competencias, misiones y desafíos. Estos elementos permiten que el estudiante no solo sea receptor de información, sino también protagonista activo en su proceso de aprendizaje (Gil-Quintana & Jurado, 2020).

La revisión de Vrcelj, Hoić-Božić y Holenko Dlab (2025) indica que la gamificación ha sido especialmente efectiva en la educación primaria y secundaria, mejorando la motivación intrínseca, el rendimiento académico y la retención del conocimiento.

El pensamiento crítico, entendido como la capacidad para analizar, evaluar y construir argumentos fundamentados (Gao, 2023), resulta esencial en Historia y Geografía. Krisbiantoro (2021) señala que estas disciplinas demandan la interpretación crítica de fuentes, la comprensión de causas y consecuencias, y la evaluación de múltiples perspectivas históricas y espaciales.



En este sentido, estudios como el de Yunus y Hua (2021) subrayan que la inclusión de juegos digitales en Historia incrementa notablemente las habilidades de razonamiento crítico y síntesis.

La investigación actual converge en que la gamificación es una vía eficaz para el desarrollo del pensamiento crítico (La Potencialidad del Modelo de Gamificación..., 2025). Cuando las actividades gamificadas se alinean con objetivos de orden superior, como analizar fuentes primarias, diseñar mapas conceptuales o resolver problemas territoriales complejos, los estudiantes internalizan el contenido de manera activa y crítica (Manzano-León et al., 2022; Ortega, 2020).

La propuesta de Riwayatningsih et al. (2025) de combinar gamificación con Aprendizaje Basado en Proyectos demuestra un impacto positivo en la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración entre estudiantes.

El objetivo general de este estudio es el de analizar el impacto de la gamificación como estrategia digital en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de primero y segundo de bachillerato técnico, mediante la implementación de actividades gamificadas en las asignaturas de Historia y Geografía en un colegio de la ciudad de Milagro, Ecuador.

2. METODOLOGÍA

Diseño de investigación

La investigación adoptó un diseño cuasi-experimental con dos grupos:

- **Grupo experimental (n=30):** recibió instrucción gamificada en Historia y Geografía.
- **Grupo control (n=30):** recibió instrucción tradicional.

Participantes

La muestra estuvo compuesta por 60 estudiantes de primero y segundo de bachillerato de un Colegio Técnico de Milagro, Ecuador.

Instrumentos de recolección de datos

Instrumento	Descripción	Variables medidas
Test de Pensamiento Crítico	Adaptación local del test de Watson-Glaser	Análisis, inferencia, evaluación
Cuestionario de Percepción Gamificada	12 ítems tipo Likert (1-5)	Motivación, percepción de utilidad, compromiso
Rúbrica de Evaluación de Proyectos Gamificados	Basada en criterios de análisis histórico, razonamiento geográfico y argumentación crítica	Desarrollo de competencias críticas

Procedimiento de implementación



- **Duración:** 10 semanas.
- **Actividades gamificadas:** Escape Room histórico, Retos geográficos digitales, Debates gamificados.
- **Plataformas utilizadas:** Kahoot!, Genially, Google Forms, Padlet.

Al finalizar el periodo, se aplicaron nuevamente los instrumentos para comparar los resultados.

3. RESULTADOS

A continuación, presentamos los resultados obtenidos

3.1 Resultados de la Prueba de Pensamiento Crítico

Se aplicó la prueba de pensamiento crítico en dos momentos: antes (pretest) y después (postest) de la implementación de la gamificación.

Tabla 1. Resultados globales en pensamiento crítico (pretest y postest)

Grupo	Pretest (%)	Postest (%)	Mejora (%)
Experimental	42%	74%	+32%
Control	43%	53%	+10%

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 1 muestra una comparación entre los puntajes promedio obtenidos por los estudiantes de los grupos experimental y control en las pruebas de pensamiento crítico, antes (pretest) y después (postest) de la intervención pedagógica basada en gamificación.

El grupo experimental, que fue expuesto a estrategias gamificadas en las clases de Historia y Geografía, evidenció una mejora significativa del 32%, pasando de un 42% en el pretest a un 74% en el postest. Este incremento sugiere que la gamificación tuvo un efecto positivo sustancial en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico como la inferencia, evaluación y deducción.

En contraste, el grupo control, que siguió una metodología tradicional sin elementos gamificados, presentó una mejora más limitada, con un incremento del 10% (de 43% a 53%). Si bien también hubo avance, la diferencia de 22 puntos porcentuales en la mejora entre ambos grupos refuerza la efectividad de la gamificación como herramienta para potenciar el pensamiento crítico en el contexto educativo.

Estos resultados permiten concluir que la implementación de estrategias gamificadas no solo incrementa la motivación, como lo han señalado estudios previos, sino que también contribuye significativamente al desarrollo cognitivo de orden superior en los estudiantes.

Se desglosa la mejora por dimensiones evaluadas:

Tabla 2. Mejora en habilidades específicas de pensamiento crítico

Dimensión	Grupo Experimental (Mejora %)	Grupo Control (Mejora %)
Inferencia	+30%	+9%



Deducción	+34%	+11%
Interpretación	+29%	+8%
Evaluación de argumentos	+35%	+12%

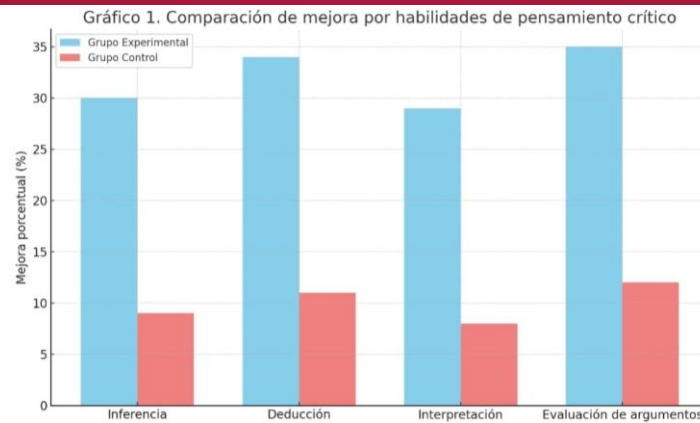
Fuente: Elaboración propia

La tabla presenta una comparación del porcentaje de mejora en cuatro dimensiones clave del pensamiento crítico entre un grupo experimental y un grupo control. Los resultados indican una clara superioridad del grupo experimental en todas las habilidades evaluadas, lo que evidencia el impacto positivo de la gamificación como estrategia didáctica.

- Inferencia: El grupo experimental logró una mejora del 30 %, mientras que el grupo control solo alcanzó un 9 %. Esta diferencia de 21 puntos porcentuales sugiere que los estudiantes expuestos a estrategias gamificadas desarrollaron una mayor capacidad para extraer conclusiones lógicas a partir de información dada.
- Deducción: La dimensión con mayor diferencia relativa entre grupos. El grupo experimental presentó una mejora del 34 %, en contraste con el 11 % del grupo control. Esto refleja un avance considerable en la habilidad para aplicar reglas generales a casos particulares de forma lógica.
- Interpretación: Con una mejora del 29 % frente al 8 % del grupo control, los estudiantes del grupo experimental mostraron una notable capacidad para comprender y explicar significados a partir de información histórica y geográfica, reforzando el potencial de la gamificación para estimular la comprensión crítica.
- Evaluación de argumentos: Esta fue la dimensión con mayor incremento porcentual en el grupo experimental (35 %), frente a solo un 12 % en el grupo control. El resultado indica que los estudiantes gamificados desarrollaron habilidades más robustas para juzgar la validez y solidez de los argumentos, lo cual es esencial en asignaturas que requieren análisis de múltiples perspectivas.

En conjunto, los datos reflejan que la intervención gamificada tuvo un efecto significativamente mayor en la mejora de las habilidades críticas analizadas, en comparación con métodos tradicionales. Esto respalda la hipótesis de que la gamificación no solo incrementa la motivación, sino que también potencia el desarrollo cognitivo de orden superior en el ámbito de las ciencias sociales.

Gráfico 1. Comparación de mejora por habilidades de pensamiento crítico



Fuente: Elaboración propia

3.2 Resultados del Cuestionario de Percepción sobre Gamificación

El cuestionario midió cuatro dimensiones: motivación, compromiso, utilidad percibida y disfrute.

Tabla 3. Resultados de percepción estudiantil sobre la gamificación

Dimensión	Media Grupo Experimental (1-5)	Media Grupo Control (1-5)
Motivación	4.6	2.8
Compromiso	4.4	3.0
Utilidad percibida	4.7	3.1
Disfrute	4.8	2.9

Fuente: Elaboración propia

Los datos presentados en la Tabla 3 evidencian diferencias notables entre el grupo experimental y el grupo control respecto a la percepción sobre el uso de la gamificación en el proceso educativo. Las cuatro dimensiones evaluadas —motivación, compromiso, utilidad percibida y disfrute— obtienen puntuaciones significativamente más altas en el grupo experimental, con valores promedio superiores a 4.4 en todos los casos, dentro de una escala de 1 a 5.

La motivación alcanza una media de 4.6 en el grupo experimental frente a 2.8 en el grupo control, lo que indica que la inclusión de dinámicas gamificadas tiene un efecto positivo considerable en el interés y deseo de participar activamente en las clases. Esta diferencia sugiere que la gamificación actúa como un potente estimulante del involucramiento estudiantil.

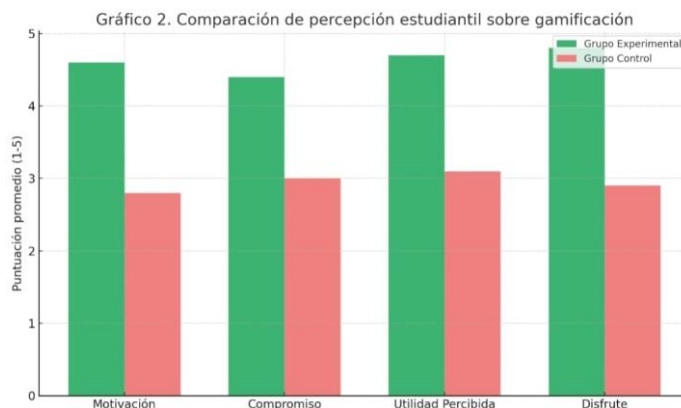
En cuanto al compromiso, el grupo experimental reporta una media de 4.4, mientras que el grupo control apenas alcanza 3.0. Esto implica que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas mostraron un mayor grado de responsabilidad, participación y continuidad en sus procesos de aprendizaje.

La dimensión de utilidad percibida también muestra una discrepancia importante: 4.7 en el grupo experimental frente a 3.1 en el control. Esto indica que los estudiantes expuestos a gamificación consideraron más relevantes y aplicables los contenidos trabajados, posiblemente por la contextualización práctica que ofrecen los entornos gamificados.

Finalmente, el disfrute obtuvo la puntuación más alta en el grupo experimental (4.8), contrastando con un 2.9 en el grupo control. Esto demuestra que las experiencias gamificadas

fueron percibidas como más atractivas, entretenidas y agradables, contribuyendo positivamente al ambiente emocional del aula.

Gráfico 2. Comparación de percepción estudiantil entre grupos



Fuente: Elaboración propia

3.3 Resultados de la Evaluación de Proyectos Gamificados (Rúbrica)

Se evaluaron 30 proyectos del grupo experimental.

Tabla 4. Promedios por criterios evaluados en proyectos gamificados

Criterio	Media de Calificación (sobre 4)
Análisis histórico	3.7
Interpretación geográfica	3.6
Argumentación crítica	3.5
Creatividad	3.8
Trabajo colaborativo	3.9

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 4 presenta los promedios obtenidos en distintos criterios de evaluación aplicados a los proyectos gamificados desarrollados por los estudiantes. En una escala de calificación de 1 a 4, se observa que el criterio con mayor puntuación fue el trabajo colaborativo (3.9), lo que evidencia un alto nivel de cooperación y responsabilidad compartida entre los estudiantes al desarrollar sus proyectos. Le sigue la creatividad con una media de 3.8, lo cual sugiere que las dinámicas gamificadas fomentaron propuestas innovadoras y originales en el abordaje de los contenidos.

En cuanto al análisis histórico (3.7) y la interpretación geográfica (3.6), ambos muestran un rendimiento alto, lo que indica que los estudiantes lograron aplicar conocimientos disciplinares en la elaboración de sus productos finales. Finalmente, aunque con la puntuación más baja dentro del conjunto, la argumentación crítica alcanzó una media de 3.5, aún dentro de un rango elevado, lo que señala avances relevantes en la capacidad de los estudiantes para construir razonamientos sólidos y fundamentados.

En general, los resultados reflejan un impacto positivo de la gamificación en el desarrollo de competencias clave para el aprendizaje significativo en Historia y Geografía, especialmente



en lo que respecta a la colaboración, la creatividad y el análisis crítico de fenómenos históricos y espaciales.

Tabla 5. Desempeño promedio por criterio en proyectos gamificados

Criterio	Promedio (escala 1-4)
Análisis histórico	3.7
Interpretación geográfica	3.6
Argumentación crítica	3.5
Creatividad	3.8
Trabajo colaborativo	3.9

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 5 expone el promedio de desempeño por criterio, utilizando igualmente una escala de 1 a 4. Los resultados confirman las tendencias observadas en la tabla anterior: el trabajo colaborativo sobresale como el aspecto más fortalecido (3.9), lo que sugiere que la estructura lúdica de las actividades favoreció la interacción efectiva y la corresponsabilidad entre pares.

La creatividad también se posiciona con un promedio elevado (3.8), lo que refuerza la idea de que los entornos gamificados estimulan la innovación y el pensamiento divergente. Tanto el análisis histórico (3.7) como la interpretación geográfica (3.6) evidencian un buen dominio conceptual y aplicabilidad en contextos académicos concretos. La argumentación crítica, aunque con el promedio más bajo (3.5), sigue situándose dentro de un nivel alto, reflejando un proceso de desarrollo progresivo de habilidades analíticas.

Estos promedios permiten concluir que los estudiantes no solo lograron adquirir conocimientos, sino también movilizarlos de forma crítica, creativa y colaborativa, validando así la eficacia de la gamificación como una estrategia didáctica para el fortalecimiento integral de competencias en el ámbito de las ciencias sociales.

4. DISCUSIÓN

Los resultados del estudio confirman que la gamificación es una estrategia efectiva para estimular el pensamiento crítico en estudiantes de Historia y Geografía de bachillerato técnico (Gamificación en la Enseñanza de la Historia, 2024; Krisbiantoro, 2021). La mejora sustantiva del grupo experimental en el análisis, la inferencia y la evaluación crítica respalda los hallazgos de investigaciones previas en contextos similares (Manzano-León et al., 2022; Yunus & Hua, 2021).

La percepción positiva de los estudiantes sobre la utilidad y la motivación de las dinámicas gamificadas coincide con las conclusiones de Arufe-Giráldez et al. (2022) y Vrcelj et al. (2025).

Sin embargo, se reconocen limitaciones como:

- El reducido tamaño de la muestra.
- La necesidad de formación docente continua en diseño de estrategias gamificadas.



Futuras investigaciones deberían explorar la combinación de gamificación con otras metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Problemas o el Design Thinking.

5. CONCLUSIÓN

La presente investigación confirma que la gamificación, cuando es implementada estratégicamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia y Geografía, tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en estudiantes de primero y segundo de bachillerato técnico.

Los resultados obtenidos a través de la aplicación de instrumentos específicos (prueba de pensamiento crítico, cuestionario de percepción y rúbrica de proyectos gamificados) permiten afirmar que:

Los estudiantes expuestos a dinámicas gamificadas mejoraron significativamente en habilidades críticas como inferencia, deducción, interpretación y evaluación de argumentos, en contraste con el grupo control que recibió instrucción tradicional.

La percepción de los estudiantes sobre la gamificación fue altamente positiva, especialmente en las dimensiones de motivación, compromiso, utilidad percibida y disfrute. Esto evidencia que la gamificación no solo incrementa el interés en materias tradicionalmente percibidas como "duras" o "aburridas", sino que también fortalece aprendizajes profundos.

La evaluación de proyectos gamificados mostró altos niveles de desempeño en análisis histórico, interpretación geográfica, argumentación crítica, creatividad y trabajo colaborativo, lo que demuestra que las estrategias lúdicas bien estructuradas favorecen no solo el logro individual sino también el trabajo en equipo.

Así, este estudio respalda la integración de la gamificación como un componente esencial de las estrategias pedagógicas innovadoras en el contexto ecuatoriano, especialmente en instituciones técnicas donde la motivación y el pensamiento crítico son claves para formar profesionales adaptativos y reflexivos.

Aunque los resultados son alentadores, se reconocen limitaciones como el tamaño reducido de la muestra y las condiciones tecnológicas particulares del contexto educativo, por lo que futuras investigaciones podrían ampliar la muestra y explorar otras áreas curriculares.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agustín, C. (2023). *Gamificación como estrategia para promover el compromiso escolar en educación primaria y secundaria*.
- Almelweth, H. (2022). *La efectividad de una estrategia propuesta para la enseñanza de la geografía a través de aplicaciones de inteligencia artificial en el desarrollo de habilidades de pensamiento de orden superior y el rendimiento de los estudiantes de secundaria*. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2086318>



- Ampatzidou, C., Angelidou, M., & Sirris, V. (2018). *La gamificación de la planificación urbana: una revisión de la literatura*. *Journal of Urban Technology*, 25(3), 1–24. <https://doi.org/10.1080/10630732.2017.1361947>
- Arufe-Giráldez, V., Paz-Montes, T. S., & López-Chao, V. (2022). *Gamificación en educación primaria: una revisión sistemática de estudios empíricos*.
- Bastidas González, L. D. (2024). Estrategias de gamificación en la educación: herramientas innovadoras para promover aprendizajes significativos y transformar procesos pedagógicos tradicionales. *Sapiens in Education*, 1(3), 21-36. <https://doi.org/10.71068/s14mkf90>
- Biryukov, A. V., Lomakin, N. S., & Romanova, E. V. (2021). *Tecnologías modernas y gamificación en la educación histórica*. https://www.researchgate.net/publication/358859504_Modern_Technologies_and_Gamification_in_Historical_Education
- D'Agostino, M. G., & Santus, R. (2022). *Educación geográfica en el siglo XXI: una revisión de las tendencias de investigación*. *Journal of Geography in Higher Education*, 46(3), 423-442. <https://doi.org/10.1080/03098265.2020.1849062>
- Duggal, S., Singh, A., & Sharma, G. (2021). *Gamificación en la educación: una revisión sistemática*. https://www.researchgate.net/publication/354067508_Gamification_in_Education_The_Motivation-Exploration-Implementation_Theory
- Espinoza, E. E. (2022). *Enseñanza de la geografía en el siglo XXI: desafíos y oportunidades*. *Journal of Geography in Higher Education*, 46(3), 410–422. <https://doi.org/10.1080/03098265.2020.1849062>
- Estrella Romero, V. A., Jimbo Román, F. M., & Egas Villafuerte, V. P. (2024). Efectos de actividades gamificadas en el fortalecimiento de competencias de lecto-escritura en estudiantes de quinto grado de educación básica. *Sapiens in Education*, 1(1), 15-31. <https://doi.org/10.71068/005x6t60>
- Gao, F. (2023). *Tecnologías de Aprendizaje Interactivas y el Desarrollo de Habilidades de Pensamiento Crítico*. *Proceedings of the 15th International Conference on Computer Supported Education*. <https://www.scitepress.org/Papers/2025/132121/132121.pdf>
- Gil-Quintana, J., & Jurado, P. (2020). *Gamificación en el aula: una revisión sistemática*.
- Guasch, M. (2020). *La enseñanza de la geografía en la educación secundaria obligatoria en España: un análisis de los currículos y las prácticas docentes*. *Didáctica Geográfica*, (21), 59–76. <https://didacticageografica.org/index.php/didacticageografica/article/view/799>
- Krisbiantoro, B. (2021). *El efecto de la gamificación en los resultados de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de historia*. *International Journal of Education and Learning*, 3(2), 143–154. <https://www.ijoeel.org/index.php/joeel/article/view/3548>
- La Potencialidad del Modelo de Gamificación en la Mejora de las Habilidades de Creatividad y Pensamiento Crítico de los Estudiantes. (2025). *Frontiers in Education*. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2025.1395155/full>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero-Barona, E., & Aguilar-Parra, J. M. (2022). *Gamificación y desarrollo de competencias creativas en educación primaria*.
- Ortega, A. (2020). *Gamificación en la formación inicial del profesorado de geografía e historia*. *Didáctica Geográfica*, (21), 101–116. <https://didacticageografica.org/index.php/didacticageografica/article/view/800>
- Özden-Schilling, G. (2023). *Gamificación para la participación pública en la planificación urbana: una revisión sistemática*. *Smart and Sustainable Built Environment*, 12(1), 75–90. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/SASBE-03-2022-0055/full/html>



- Pegalajar, M. C. (2021). *Gamificación en el aula de historia del arte: una propuesta didáctica*. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(1), 101–120. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/74888>
- Quezada Yaguachi, D. A., Jiménez Ordóñez, H. D., Alban Alcívar, J. A., Pineda Procel, J. H., & Cañar Cuenca, J. Y. (2025). Uso de la gamificación para dinamizar la enseñanza de expresiones algebraicas polinómicas. *Sapiens International Multidisciplinary Journal*, 2(1), 66-88. <https://doi.org/10.71068/k0dmsh73>
- Riwayatiningsih, R., Prastikawati, E. F., Muchson, M., Haqiqi, F. N., Setyowati, S., & Kartiko, D. A. (2025). *Empoderamiento de las Habilidades de Pensamiento de Orden Superior en la Escritura a través de la Gamificación y el Aprendizaje Multimodal dentro del ABP*. *Frontiers in Language and Sustainable Development*, 1(1). <https://journals.bilpubgroup.com/index.php/fls/article/view/8119>
- Santiago, M. (2005). *La enseñanza de la geografía en la educación secundaria obligatoria: un estudio de caso*. *Revista de Análisis Educativo*, (2), 65–80. <https://revistas.usc.gal/index.php/rae/article/view/130>
- Vrcelj, A., Hoić-Božić, N., & Holenko Dlab, M. (2023). *Uso de la Gamificación en la Educación Primaria y Secundaria: Una Revisión Sistemática de la Literatura*. *International Journal of Educational Methodology*. <https://www.ijem.com/use-of-gamification-in-primary-and-secondary-education-a-systematic-literature-review>
- Vrcelj, A., Hoić-Božić, N., & Holenko Dlab, M. (2025). *Uso de la Gamificación en la Educación Primaria y Secundaria: Una Revisión Sistemática de la Literatura*. *International Journal of Educational Methodology*. <https://www.ijem.com/use-of-gamification-in-primary-and-secondary-education-a-systematic-literature-review>
- Yunus, M. M., & Hua, T. K. (2021). *El uso de juegos digitales en la enseñanza y el aprendizaje de la historia: una revisión sistemática*. *International Journal of Education and Learning*, 3(2), 133–142. <https://www.ijoeel.org/index.php/joeel/article/view/3547>

Conflicto de Intereses: Los autores declaran que no tienen conflictos de intereses relacionados con este estudio y que todos los procedimientos seguidos cumplen con los estándares éticos establecidos por la revista. Asimismo, confirman que este trabajo es inédito y no ha sido publicado, ni parcial ni totalmente, en ninguna otra publicación.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA:

Nombres de autores e iniciales: Ilda Inés Concha Ludeña (IICL), Alexandra Stefanía Rodríguez Concha (ASRC), Marlon Felipe González Pasmay (MFGP), Jenniffer Nicole Rodríguez Concha (JNRC).

1. Conceptualización: (IICL) (ASRC)
2. Curación de datos: (ASRC) (JNRC)
3. Análisis formal: (ASRC) (MFGP)
4. Adquisición de fondos: (MFGP)
5. Investigación: (IICL) (ASRC)
6. Metodología: (ASRC) (JNRC)
7. Administración del proyecto: (MFGP)
8. Recursos: (MFGP) (JNRC)
9. Software: (ASRC) (JNRC)
10. Supervisión: (IICL) (ASRC)
11. Validación: (ASAS) (FRBS)
12. Visualización: (IICL) (MFGP)
13. Redacción – borrador original: (IICL)
14. Redacción – revisión y edición: (IICL) (ASRC)