

**Uso de la gamificación en la enseñanza de  
Historia: Hacia la identidad cultural local**

**Gamification in History Teaching:  
Towards Local Cultural Identity**

**Martha Fabiola Cedillo-Tizalema<sup>1</sup>**  
Universidad Técnica de Machala  
Marfabi\_02@hotmail.com

**Laddy Liset Quezada-Tello<sup>2</sup>**  
Universidad de Nebrija  
laddy.quezada@gmail.com

**[doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3209](https://doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3209)**

V10-N3 (jun) 2025, 981-998 | Recibido: 04 de abril del 2025 - Aceptado: 05 de mayo del 2025 (2 ronda rev.)

---

1 ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8358-6623>. Maestrante en el programa de Educación con mención en innovación educativa por la Universidad Técnica de Machala.

2 ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5717-1968>. Licenciada en Diseño Gráfico, Magíster en Dirección de Comunicación, Doctora (PhD) por la Universidad de Huelva – España. Ha sido docente en la UTSAM, Universidad Técnica de Machala y del Instituto Superior Tecnológico Ismael Pérez Pazmiño. Docente en Postgrado de la Universidad de Nebrija (España) y de la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil.

### Cómo citar este artículo en norma APA:

Cedillo-Tizalema, M. & Quezada-Tello, L., (2025). Uso de la gamificación en la enseñanza de Historia: Hacia la identidad cultural local. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(3), 981-998, <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3209>

Descargar para Mendeley y Zotero

## RESUMEN

La enseñanza de la Historia en el ámbito escolar contemporáneo demanda una renovación metodológica que responda a los desafíos de la era digital y al distanciamiento afectivo que muchos estudiantes manifiestan hacia los contenidos históricos. La presente investigación aborda la potencialidad de la gamificación como estrategia didáctica para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje de la Historia en educación secundaria. Se parte de una mirada crítica sobre las limitaciones de los enfoques tradicionales, proponiendo una resignificación de la práctica docente mediante la incorporación de recursos lúdicos, tecnológicos e interactivos. Desde un enfoque mixto, se recogieron voces estudiantiles y expertas para comprender las percepciones en torno a la motivación, la comprensión conceptual y la apropiación cultural del conocimiento histórico. El análisis evidencia una apertura hacia metodologías participativas, donde el juego se convierte en mediador cognitivo y afectivo. No obstante, se identifican tensiones vinculadas a la superficialidad de ciertas propuestas gamificadas, lo cual plantea la necesidad de un diseño pedagógico riguroso que articule el componente lúdico con objetivos curriculares claros. Se concluye que la gamificación, concebida desde una perspectiva crítica y contextualizada, puede contribuir a una educación histórica más significativa, integradora y situada en la experiencia del sujeto que aprende.

Palabras clave: Gamificación; Memoria e identidad cultural; metodología activa; tecnología, educación.

## ABSTRACT

The teaching of History in today's school context demands a methodological renewal that responds to the challenges of the digital age and to the affective detachment many students express toward historical content. This study explores the potential of gamification as a didactic strategy to energize the teaching-learning processes of History in secondary education. It begins with a critical perspective on the limitations of traditional approaches, proposing a re-signification of teaching practice through the integration of ludic, technological, and interactive resources. From a qualitative standpoint, the research gathered both student and expert perspectives to understand perceptions regarding motivation, conceptual understanding, and cultural appropriation of historical knowledge. The analysis reveals a growing openness to participatory methodologies, where play acts as both a cognitive and affective mediator. However, concerns were identified regarding the superficiality of some gamified proposals, highlighting the need for pedagogical designs that integrate ludic elements with well-defined curricular goals. The study concludes that gamification, when conceived from a critical and context-aware perspective, can contribute to a more meaningful, integrative, and experience-based historical education.

Key words: article template; author's instructions; publish; state of the art.

## Introducción

La enseñanza de la Historia ha sido tradicionalmente percibida por los estudiantes como una asignatura monótona y difícil de asimilar debido al predominio de metodologías pasivas, centradas en la lectura y memorización de hechos. Esta percepción genera desinterés y desmotivación en el aula, lo que limita la apropiación del conocimiento y la conexión con la identidad cultural debido a la escasa aplicación de técnicas lúdicas que permitan un aprendizaje activo y colaborativo (Lahera Prieto & Pérez Piñón, 2021; Rodríguez & Montes, 2021; Montañares et al., 2022; Rubio et al., 2022). El presente trabajo pretende analizar el uso de la gamificación como herramienta pedagógica por parte de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Ismael Pérez Pazmiño” y su incidencia en la valoración de la memoria e identidad cultural local dentro de la asignatura de Historia.

El ser humano es una persona con grandes capacidades, su estilo de aprendizaje ha sido una de las mayores inspiraciones para los investigadores, docentes y entidades a nivel mundial relacionadas a todos los niveles de diversos procesos educativos (Montoya & Flores, 2022). Los cambios del contexto social, la influencia de la tecnología, las limitantes económicas y brechas que existen en diversas partes del planeta, ha permitido que en unas sociedades se invierta más en el desarrollo de estrategias o técnicas que aporten mayor aprovechamiento en las clases relacionadas a la historia, patrimonio cultural o de ciencias sociales (Olabe et al., 2023).

Por esta razón, se requiere tener en claro que enseñar y aprender siempre han sido las actividades más destacadas a lo largo de la historia del desarrollo de los seres humanos, siendo estas prácticas muy antiguas; además, desde que las personas sintieron la necesidad de comunicarse entre sí, la enseñanza fue factor vital para que las culturas y las generaciones se desarrollen y mejoren con el pasar del tiempo, lo que ha dado como resultado que muchos investigadores (Barcos-Arias & Santos-Jara,

2022; Roa González et al., 2022; Artola Renedo, 2023) se interesen en estudiar y plantear formas y métodos que faciliten el enseñar y aprender, con el objetivo primordial de ayudar a las personas a crecer y aprovechar al máximo sus habilidades. De esta manera, se puede aseverar que la educación también juega un papel crucial en la preservación y promoción de la memoria e identidad cultural local. A través de prácticas pedagógicas que integran el patrimonio cultural en el currículo educativo, se fomenta en los estudiantes el reconocimiento y valoración de su herencia cultural.

Ante esto, Longhi Heredia & Forteza Martínez (2021) destacan la importancia de involucrar a las nuevas generaciones en actividades que rescaten y difundan las tradiciones locales, como festividades, artesanías y narrativas orales, para garantizar la continuidad de la identidad cultural en un mundo globalizado. Además, la participación comunitaria es esencial para el fortalecimiento de la memoria e identidad cultural local. La colaboración entre instituciones educativas, organizaciones culturales y miembros de la comunidad permite la creación de espacios de diálogo y reflexión sobre la historia y las tradiciones locales (Ibagón Martín & Miralles Martínez, 2022). Estas iniciativas contribuyen a la construcción de una identidad colectiva sólida y a la resiliencia cultural frente a los desafíos contemporáneos (Castro-Calviño et al., 2021).

La recuperación y generación de espacios patrimoniales en relación con la memoria, el patrimonio es un constructo social, que como otras “realidades imaginadas” (Harari, 2014), no existe *per se*, no es algo natural, objetivo, universal y real, sino que los seres humanos lo han inventado para favorecer una mayor cohesión social, una cooperación más eficiente. Pero esta construcción selectiva implica la subjetividad de los agentes implicados, en términos sociológicos, unas relaciones de poder. En este sentido, todo patrimonio es controversial por los entrecruzamientos de orígenes, razones, intereses, actores, sentidos y legitimidades, siendo escenario preferente de negociaciones y conflictos (Criado-Boado y Barreiro, 2013).

La diversidad es una realidad inherente a la persona, dada por las características individuales que cada cual ofrece a la sociedad, características que le hacen ser único e irreplicable. Esto ha supuesto que la atención a la diversidad de las personas sea un objetivo prioritario en el ámbito educativo formal y no formal, preocupación global de la sociedad que busca respuestas pertinentes para llegar a las necesidades de todos y todas (Carrizo, 2024). Esta inminente realidad emergente comienza a extenderse a las experiencias de educación en espacios de patrimonio. Esto conlleva el replanteamiento de las prácticas educativas para que desarrollen aquellas que sean adecuadas para atender a las diferencias individuales y a la propia idiosincrasia de cada ser humano (Martín, 2023).

La educación patrimonial se centra en la enseñanza y valorización del patrimonio cultural, natural y material, con el objetivo de fomentar en los individuos una conciencia y apreciación de su herencia cultural. Esta disciplina busca integrar el conocimiento del patrimonio en el proceso educativo, promoviendo una conexión más profunda entre los estudiantes y su entorno cultural y social. Según Gómez-Hurtado et al., (2023) la educación patrimonial puede ser una herramienta eficaz para la educación inclusiva, al permitir que diversos colectivos se identifiquen y participen activamente en la valoración y conservación del patrimonio.

En el contexto de la educación secundaria, la educación patrimonial desempeña un papel crucial al proporcionar a los estudiantes oportunidades para interactuar con su patrimonio cultural de manera significativa. La integración de metodologías innovadoras, como las aplicaciones móviles educativas, ha facilitado el acceso y la participación de los jóvenes en actividades relacionadas con el patrimonio. Las investigadoras Merillas et al. (2022) analizaron las características y dimensiones educativas de diversas aplicaciones de educación patrimonial, destacando su potencial para enriquecer el aprendizaje y la interacción con el patrimonio cultural.

La memoria y la identidad cultural local son fundamentales para la cohesión social y el sentido de pertenencia de las comunidades; la memoria colectiva se refiere al conjunto de recuerdos compartidos por una comunidad, los cuales son transmitidos de generación en generación y conforman la base de su identidad cultural. Esta memoria colectiva permite a los individuos reconocerse como parte de un grupo con una historia y tradiciones comunes, fortaleciendo la identidad cultural local (Quezada-Tello & Vázquez-Aguado, 2022).

Además, la educación patrimonial contribuye al desarrollo de la creatividad y la conciencia crítica en los estudiantes. Garrido (2023) destaca la importancia de vincular patrimonio y creatividad en el ámbito educativo, señalando que esta conexión permite a los estudiantes reinterpretar y resignificar su herencia cultural, fomentando una actitud activa y comprometida hacia su conservación. Esta perspectiva promueve una educación más integral, donde el patrimonio se convierte en una fuente de inspiración y reflexión para las nuevas generaciones.

En el contexto de la enseñanza de la Historia, la implementación de técnicas activas, puede transformar la percepción de la materia de monótona a dinámica y relevante. Al integrar elementos lúdicos y participativos, los estudiantes se convierten en protagonistas de su aprendizaje, lo que facilita una conexión más profunda con los contenidos históricos y su aplicación en la vida cotidiana. Además, el uso de recursos didácticos digitales basadas en metodologías activas ha demostrado ser efectivo para desarrollar un aprendizaje significativo (Borghi & Montanari, 2021; Delgado-Cobeña et al., 2023). La incorporación de elementos lúdicos y tecnológicos en el aula no solo responde a las necesidades de las nuevas generaciones, sino que también abre nuevas posibilidades de enseñanza adaptadas a la era digital (García, 2024).

Las técnicas activas de aprendizaje tratan de involucrar al estudiante de manera directa en su proceso educativo, se promueve una participación activa que facilite la construcción

de conocimientos significativos. Estas metodologías, al desplazar el enfoque tradicional centrado en el docente, fomentan habilidades críticas como el pensamiento analítico, la resolución de problemas y la colaboración entre pares. Por ejemplo, el aprendizaje experiencial ha demostrado tener un impacto positivo en la educación actual, al permitir que los estudiantes se enfrenten a situaciones reales que enriquezcan su comprensión teórica (Espinar-Álava & Viguera-Moreno, 2020). Así, la técnica aplicada se convierte en este caso en una herramienta clave para revitalizar el aprendizaje de la Historia y fortalecer la identidad cultural local, permitiendo que los estudiantes no solo conozcan su pasado, sino que lo vivan de una manera significativa y entretenida.

Mediante el uso de aplicaciones digitales, actividades lúdicas y dinámicas creativas, como la representación de hechos históricos con plastilina o la resolución de desafíos en equipo, se promueve una participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje (Real Ramos & Guillermo Yunda, 2021). De esta manera, la Historia deja de ser un conjunto de datos aislados y se convierte en una vivencia inmersiva que estimula el pensamiento crítico y el sentido de pertenencia cultural dentro del grupo en el que se planifican las actividades pedagógicas (Álvarez-Sepúlveda, 2023).

En este contexto, en función a brindar una nueva oportunidad al antiguo modelo de clase, se presenta la gamificación surge como una estrategia innovadora que al ser aplicada ha logrado un mayor dinamismo en el entorno educativo y que también puede transformar la enseñanza de la Historia en una experiencia interactiva y significativa (Roa González et al., 2021). Por esta razón, es necesario explorar nuevas metodologías, como la gamificación, que según Cascante Gómez & Granados Porras (2018), se integran en el uso de elementos lúdicos y recursos tecnológicos para hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje más dinámico y atractivo. La adopción de estas estrategias no solo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye al desarrollo de competencias

comunicativas y sociales esenciales para la formación integral del estudiante.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación (Santillán et al., 2024).

La gamificación como estrategia consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012). No hay que confundir con los juegos serios los cuales son juegos en toda regla desarrollados para alcanzar los mismos objetivos. Entender diferencia entre juego y jugar pues el primero implica un sistema explícito de reglas que guían a los usuarios hacia metas discretas y resultados, es por lo tanto algo cerrado con una estructura. El juego se encuentra dentro de un círculo separado del mundo real, el objetivo de la gamificación es intentar meter al sujeto dentro de ese círculo, involucrándose. Por otro lado, jugar es libertad pero dentro de unos límites (círculo), se basa en el hecho de disfrutar de la propia acción, de divertirse.

La participación activa en actividades gamificadas en la enseñanza de la Historia permite fortalecer la identidad cultural local, al permitir que los estudiantes exploren y valoren su patrimonio de manera interactiva y atractiva. Por lo tanto, la integración de técnicas activas en el currículo educativo se presenta como una necesidad para promover un aprendizaje más significativo y motivacional (Tapia Peralta, 2023). Esto se debe a que además de renovar

las metodologías de enseñanza, la gamificación en Historia contribuye al desarrollo integral del estudiante a través de retos, juegos y experiencias colaborativas, se fortalecen habilidades como la creatividad, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y el liderazgo. Lejos de fomentar una competencia individualista, esta estrategia permite que los estudiantes se motiven a alcanzar objetivos académicos en un entorno dinámico y participativo.

A continuación, se realiza un recorrido de varios casos de gamificación para la enseñanza de historia que se han aplicado en distintas partes de América, Europa y África. Los mismos que están relacionados al área de Historia (Ver Tabla 1)

**Tabla 1**  
*Casos de gamificación para la enseñanza de historia*

*Información de varias actividades propuestas por proyectos educativos.*

Año	Proyecto o Actividad	Lugar	Datos Relevantes
2025	Enseñanza de historia a través de Minecraft	Zaragoza, España	Implementación de Minecraft para que estudiantes construyan estructuras históricas, como pirámides egipcias, fomentando el aprendizaje práctico y colaborativo.
2024	Recreación de los Juegos Olímpicos en la educación	Azuaga, Badajoz, España	Proyecto educativo que simula los Juegos Olímpicos, involucrando a estudiantes en retos y desafíos relacionados con diversas disciplinas académicas, promoviendo la participación y el aprendizaje activo.
2023	Implementación de gamificación para la comprensión de la historia del Ecuador. Unidad Educativa Jacinto Collahuazo	Quito, Ecuador	Uso de métodos de gamificación en clases de historia para mejorar la comprensión y el aprendizaje, enfocándose en el trabajo colaborativo y descartando el aprendizaje memorístico.
2024	Desarrollo de videojuegos sobre cultura y patrimonio local	Castellón, España	Estudiantes universitarios crean videojuegos que reflejan la cultura, historia y patrimonio de diversos municipios, generando interés en aspectos locales a través de experiencias interactivas.
2024	Novelingo: cursos disfrazados de videojuegos	Málaga, España	Creación de videojuegos que funcionan como herramientas de aprendizaje electrónico, combinando narrativa y elementos emocionales para mejorar la experiencia educativa.
2021	Proyecto Orotopía	El Oro, Ecuador	Iniciativa que utiliza la gamificación para enseñar historia y patrimonio cultural local, involucrando a estudiantes en actividades lúdicas y educativas.
2020	Afrogameuses	Francia	Comunidad que promueve la diversidad e inclusión en la industria de los videojuegos, abordando temas históricos y culturales desde una perspectiva africana.
2014	Classcraft	Canadá	Plataforma que transforma el aula en un juego de rol, incentivando la participación y el aprendizaje activo de los estudiantes en diversas asignaturas, incluyendo historia.
2012	Alphabet Africa	República del Congo	Proyecto que utiliza la rayuela para enseñar el alfabeto francés, combinando música, imágenes y juego para fomentar la alfabetización.
2012	Open-Sankoré	Varios países africanos	Software libre y gratuito para pizarras digitales interactivas, utilizado en la educación para mejorar la enseñanza de diversas materias, incluida la historia.

**Elaborado:** Elaboración propia

**Nota:** la recopilación de estos proyectos se tomó en cuenta que sean de nivel local, que mezclen temas educativos de historia o patrimonio cultural que han aplicado la metodología de la gamificación sea a nivel digital como en aula presencial y se encontraron en la web.

Una investigación en España de Martínez-Hita et al. (2024). examinó las opiniones de estudiantes de primaria tras aplicar un proyecto gamificado en la enseñanza de Historia, contrastándolo con un grupo que siguió un enfoque tradicional. Los hallazgos indicaron que la gamificación incrementa el interés por la asignatura, mejora las percepciones estudiantiles y fomenta tanto el pensamiento histórico como una participación más activa en el aprendizaje. Este estudio destaca que la gamificación permite trabajar proyectos que involucran emocionalmente a los estudiantes, haciendo los contenidos históricos más significativos y fomentando la participación activa, lo que puede contribuir a una mayor conexión con la identidad cultural.

En la investigación realizada por De La Hoz Peña & Maestre Montero (2023) resume que en Colombia se implementó una propuesta pedagógica basada en gamificación para fortalecer el valor cultural en estudiantes de cuarto grado en el área de Ciencias Sociales. Utilizando juegos interactivos, encuestas y exposiciones grupales, se logró incrementar la motivación, las habilidades digitales y la admiración por la identidad cultural propia y ajena. Los estudiantes desarrollaron comprensión y respeto por la diversidad étnica a través de actividades lúdicas, evidenciando que la gamificación es efectiva para fomentar un aprendizaje activo, inclusivo y participativo, contribuyendo al desarrollo de la identidad cultural local

Dentro del proceso de levantamiento de información teórica, también se encontró que una propuesta ecuatoriana realizada en el año 2020, se encuentra en el repositorio de la Universidad Central del Ecuador, en ese trabajo se trata sobre la enseñanza virtual lúdica de los periodos de desarrollo regional e integración de las culturas

de la Sierra del Ecuador. El autor explora cómo la gamificación influye en el aprendizaje de hechos históricos, cultura y costumbres locales. El objetivo fue conocer cómo las herramientas lúdicas pueden recrear la cultura ecuatoriana y sus periodos históricos, promoviendo la apropiación de la identidad cultural a través de la participación activa de los estudiantes (Tafur Llumiquinga & Taco Casamen, 2020)

La gamificación aplicada a la enseñanza de la Historia en el bachillerato ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora que busca incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al incorporar elementos lúdicos en el proceso educativo, se facilita una comprensión más profunda de los acontecimientos históricos y se promueve una participación activa en el aula. Por ejemplo, la implementación de juegos de simulación histórica, como “España 1936”, permite a los estudiantes experimentar de manera inmersiva la complejidad de eventos pasados, fomentando habilidades como el pensamiento crítico y la toma de decisiones (El País, 2024). Esta técnica se ha consolidado como una estrategia pedagógica innovadora en el nivel de bachillerato, transformando el proceso de enseñanza-aprendizaje al incorporar elementos lúdicos que incrementan la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esta metodología, al integrar mecánicas de juego en contextos educativos, facilita la participación activa y el aprendizaje significativo. Por ejemplo, en el área de las matemáticas, la aplicación de estrategias gamificadas ha demostrado mejorar la comprensión y el rendimiento académico de los estudiantes de bachillerato (Yugcha et al., 2024).

La aplicación de la gamificación en la educación secundaria no se limita a los juegos digitales; también incluye la reivindicación de juegos tradicionales como recursos educativos. Estos juegos fomentan el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes, ofreciendo una alternativa efectiva en una sociedad altamente digitalizada (Fernández & Roca, 2023). La incorporación de estos enfoques en la enseñanza de la Historia en bachillerato representa una oportunidad para revitalizar la materia y conectar

a los estudiantes con su patrimonio cultural de manera significativa.

Para finalizar esta parte del estudio teórico, se puede mencionar a Cando & Gavilánez (2024) que en su artículo señalan que la gamificación, mediante el uso de recursos educativos digitales y actividades lúdicas, transforma la enseñanza de la Historia en una experiencia participativa y cooperativa. El uso de plataformas en línea, foros temáticos y desafíos interactivos permite adaptar el aprendizaje a los intereses y estilos de los estudiantes, facilitando la comprensión y valoración de las culturas, lo que puede contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural local desde la escuela básica

### Método

El presente estudio se enmarca dentro de un enfoque cualitativo, ya que busca analizar y comprender las percepciones, experiencias y sugerencias de expertos en educación y cultura sobre la aplicación de la gamificación en la enseñanza de la Historia. Inicialmente, se realizó una revisión documental de artículos científicos, tesis y estudios de casos relacionados con la gamificación y la educación patrimonial que sirve en la etapa del desarrollo conceptual. Luego, se emplean diversas técnicas de recolección de información, incluyendo entrevistas a expertos quienes aportarán desde su trayectoria profesional al análisis del impacto de estas estrategias en el aprendizaje.

Dentro de la población de entrevistados se buscó tener entre 2 a 3 expertos por cada área, seleccionando los perfiles según las características indicadas en la Tabla 2; de tal manera, se cuenta con 9 personas que den su criterio del tema.

**Tabla 2.**  
*Perfiles de expertos para entrevista*

Perfil del Experto	Características Académico-Pedagógicas	Contribución Específica a la Investigación
Docentes de Historia	Formación en Ciencias Sociales, experiencia en aula de secundaria, manejo de currículo histórico	Aportan visión didáctica y experiencia directa sobre metodologías aplicadas en la enseñanza de Historia
Psicopedagogos	Conocimientos en desarrollo cognitivo, estrategias de motivación y adaptación de aprendizajes	Ofrecen perspectivas sobre el impacto emocional y motivacional de la gamificación en el aprendizaje
Expertos/Gestores en Patrimonio Cultural	Formación en patrimonio, experiencia en mediación cultural y gestión educativa comunitaria	Vinculan el contenido histórico con la identidad cultural y su enseñanza desde una perspectiva territorial
Expertos en Proyectos Educativos Culturales	Diseño e implementación de programas culturales con enfoque educativo	Proveen modelos y experiencias de integración entre cultura, historia y metodologías activas como la gamificación
Docentes de TICs	Conocimientos en tecnologías educativas, gamificación, plataformas interactivas	Contribuyen con herramientas, recursos digitales y criterios para la aplicación tecnológica de la gamificación

**Elaborado:** Elaboración propia

Para la entrevista se establecen preguntas estructuradas, su aplicación no es aleatoria porque se ha realizado la filtración según docentes de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño (UEIPP), catedráticos universitarios y profesionales graduados de la Universidad Técnica de Machala con experiencia en proyectos educativos relacionados al tema de la investigación. Se han formulado preguntas abiertas en las que manejan cierto nivel de similitud en los ítems generales y otras preguntas específicas más relacionadas al área del profesional (Tabla 3).

**Tabla 3.**  
*Preguntas para bancos de entrevistas*

Docentes Historia	<p>¿Cuál es su opinión sobre la gamificación como estrategia para la enseñanza de la Historia?</p> <p>¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta la enseñanza de la Historia en bachillerato?</p> <p>¿Cómo considera que la gamificación puede contribuir al aprendizaje significativo de la Historia y la identidad cultural local?</p> <p>¿Qué metodologías gamificadas ha aplicado o conoce en la enseñanza de la Historia?</p> <p>¿Qué elementos narrativos y mecánicas de juego cree que son más efectivos en la enseñanza de Historia?</p> <p>¿Cómo perciben los estudiantes el uso de dinámicas gamificadas en comparación con las metodologías tradicionales?</p> <p>¿Cuáles son los riesgos o limitaciones de la gamificación en la enseñanza de la Historia?</p> <p>¿Cómo puede evaluarse el impacto de la gamificación en la comprensión y valoración de la identidad cultural local?</p> <p>¿Qué tipo de contenidos históricos locales considera que se pueden gamificar sin perder rigurosidad académica y cumpliendo el currículo nacional?</p> <p>¿Cómo se puede equilibrar el entretenimiento con la profundidad del aprendizaje en estrategias gamificadas?</p>
Psicopedagogos	<p>Desde su experiencia, ¿cómo influye la gamificación en los procesos cognitivos y emocionales de los estudiantes?</p> <p>¿Qué beneficios psicopedagógicos tiene la gamificación en el aprendizaje de la Historia y la identidad cultural?</p> <p>¿Cómo puede la gamificación mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje histórico?</p> <p>¿Existen estilos de aprendizaje específicos que se benefician más con la gamificación?</p> <p>¿Qué estrategias recomienda para adaptar la gamificación a estudiantes con necesidades educativas especiales?</p> <p>¿Cuáles son los riesgos de un uso inadecuado de la gamificación en el aula?</p> <p>¿Cómo se puede diseñar una estrategia gamificada que fomente el pensamiento crítico en los estudiantes?</p> <p>¿Cómo influye la gamificación en la memoria y retención de información histórica?</p> <p>¿Qué estrategias recomienda para mantener un equilibrio entre el juego y la profundidad académica en la enseñanza de Historia?</p> <p>¿Cómo puede la gamificación fortalecer el sentido de pertenencia e identidad cultural en los estudiantes?</p>
Gestores en Patrimonio Cultural	<p>¿Cuál es la importancia de enseñar la identidad cultural local en la educación secundaria?</p> <p>¿Cómo puede la gamificación contribuir a la valoración y preservación del patrimonio cultural?</p> <p>¿Qué ejemplos de iniciativas gamificadas existen para la enseñanza del patrimonio cultural en el ámbito educativo?</p> <p>¿Qué elementos del patrimonio cultural local considera más adecuados para ser incorporados en estrategias gamificadas?</p> <p>¿Cómo se puede garantizar que los contenidos gamificados respeten la veracidad histórica y cultural?</p> <p>¿Cómo pueden los docentes colaborar con los expertos en patrimonio para desarrollar materiales educativos gamificados?</p> <p>¿Cómo percibe la comunidad local el uso de tecnologías y juegos para transmitir la identidad cultural?</p> <p>¿Qué tipo de recursos patrimoniales (museos, archivos, tradiciones orales) podrían integrarse en actividades gamificadas?</p> <p>¿Cómo se podría utilizar la gamificación para fortalecer el turismo cultural entre los jóvenes?</p> <p>¿Existen riesgos de trivialización del patrimonio cultural al convertirlo en un juego? ¿Cómo mitigarlos?</p>
Exp. en Proyectos Educativos Culturales	<p>¿Cuáles son los factores clave para diseñar un proyecto educativo cultural basado en gamificación?</p> <p>¿Qué ejemplos de proyectos educativos gamificados en el ámbito cultural han sido exitosos?</p> <p>¿Cuáles son los principales desafíos al implementar un proyecto de gamificación en educación?</p> <p>¿Cómo se puede medir el impacto de un proyecto gamificado en el aprendizaje de la Historia y la identidad cultural?</p> <p>¿Cómo se pueden articular diferentes actores (docentes, gestores culturales, estudiantes) en un proyecto de este tipo?</p> <p>¿Qué estrategias se pueden aplicar para conseguir financiamiento y apoyo institucional para proyectos gamificados?</p> <p>¿Cómo se puede asegurar la sostenibilidad de un proyecto educativo gamificado a largo plazo?</p> <p>¿Cómo pueden integrarse elementos tecnológicos en proyectos culturales sin perder el enfoque humanista?</p> <p>¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar videojuegos en proyectos educativos culturales?</p> <p>¿Qué metodologías participativas recomienda para diseñar experiencias gamificadas en el aula?</p>
Docentes de TICs	<p>¿Cómo valora la integración de herramientas digitales en el aprendizaje de Historia mediante gamificación?</p> <p>¿Cuáles son las mejores plataformas y herramientas digitales para desarrollar experiencias gamificadas en el aula?</p> <p>¿Qué consideraciones tecnológicas deben tenerse en cuenta al diseñar una estrategia gamificada?</p> <p>¿Qué ventajas y desafíos presenta la implementación de videojuegos educativos en la enseñanza de Historia?</p> <p>¿Cómo pueden las tecnologías emergentes (realidad aumentada, inteligencia artificial, metaverso) mejorar la enseñanza gamificada de la Historia?</p> <p>¿Cómo pueden los docentes sin experiencia en tecnología implementar estrategias gamificadas con TICs?</p> <p>¿Qué importancia tiene la seguridad digital y la privacidad en el uso de plataformas gamificadas en educación?</p> <p>¿Qué estrategias recomienda para evaluar el aprendizaje en entornos gamificados con TICs?</p> <p>¿Cómo evitar la dependencia tecnológica en el aula al utilizar gamificación?</p> <p>¿Cómo se puede promover el pensamiento crítico en los estudiantes a través del uso de TICs en la enseñanza de Historia?</p>

**Elaborado:** Elaboración propia

Esto permite conocer las opiniones basadas en sus conocimientos de expertos en alguna área o tema específico; en el caso de los docentes de historia, desde su experiencia de impartir esta asignatura pueden dar fe de los resultados obtenidos de la enseñanza de la asignatura de manera tradicional y aplicando la gamificación. Mientras que los psicopedagogos, desde el estudio de la pedagogía identifican los beneficios de enseñar de manera lúdica cómo aporta a desarrollar el interés de los estudiantes. También, se procede a la búsqueda de expertos en proyectos educativos culturales, para obtener información que permita conocer el nivel de ventajas que brinda la gamificación en afianzar conocimientos de cultura local. Los docentes del área de Tics, ellos que manejan la tecnología saben de primera mano las ventajas que provee el trabajar con herramientas virtuales y cómo responden los estudiantes a las enseñanzas con aplicación de tecnología que salen de las enseñanzas tradicionales donde el docente provee de toda la información y el educando acepta sin investigar y por ende sin aportar o cuestionar algún tema.

Finalmente, se aplicará una encuesta a estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño (UEIPP); la misma, que tiene el propósito de evaluar su percepción sobre la gamificación y su influencia en el interés por conocer sucesos históricos relevantes para el desarrollo de su identidad cultural. Se aplica un instrumento mediante el uso de los formularios de Google con el que se facilita la graficación de las respuestas de la muestra analizada (Tabla 4).

**Tabla 4.**

*Preguntas para encuestas a estudiantes*

Encuesta para estudiantes	<p><b>a. Experiencia con la asignatura de Historia</b> ¿Cómo califica su interés por la asignatura de Historia?  <input type="checkbox"/> Muy alto <input type="checkbox"/> Alto <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Bajo <input type="checkbox"/> Muy bajo                  ¿Te parece difícil aprender Historia con los métodos tradicionales (libros, clases magistrales, evaluaciones escritas)?  <input type="checkbox"/> Sí, es muy difícil <input type="checkbox"/> A veces es complicado <input type="checkbox"/> No es difícil, pero puede mejorar <input type="checkbox"/> No, me parece fácil</p> <p><b>b. Uso de la gamificación en Historia</b> ¿Has utilizado alguna herramienta gamificada (juegos, aplicaciones, realidad aumentada, retos interactivos) para aprender Historia?  <input type="checkbox"/> Sí, varias veces <input type="checkbox"/> Sí, algunas veces <input type="checkbox"/> No, pero me gustaría <input type="checkbox"/> No, nunca                  ¿Qué tipo de actividades gamificadas prefieres para aprender Historia? (Selecciona una o más opciones)  <input type="checkbox"/> Juegos de mesa educativos <input type="checkbox"/> Aplicaciones interactivas  <input type="checkbox"/> Videojuegos con temáticas históricas <input type="checkbox"/> Realidad aumentada o virtual  <input type="checkbox"/> Desafíos y competencias entre compañeros <input type="checkbox"/> Otro: _____</p> <p>¿Cómo crees que la gamificación afecta tu aprendizaje en Historia?  <input type="checkbox"/> Lo mejora significativamente <input type="checkbox"/> No noto diferencia  <input type="checkbox"/> Lo hace más entretenido, pero no siempre aprendo mejor  <input type="checkbox"/> Prefiero los métodos tradicionales</p> <p><b>c. Impacto de la gamificación en la Identidad Cultural Local</b> ¿Consideras que la gamificación ayuda a comprender mejor la historia y la identidad cultural de tu localidad?  <input type="checkbox"/> Sí, mucho <input type="checkbox"/> Sí, en cierta medida <input type="checkbox"/> No lo sé <input type="checkbox"/> No creo que ayude                  ¿Qué aspectos del patrimonio cultural te gustaría aprender a través de la gamificación? (Selecciona una o más opciones)  <input type="checkbox"/> Historia de personajes locales <input type="checkbox"/> Leyendas y mitos de la región  <input type="checkbox"/> Sitios arqueológicos y patrimoniales <input type="checkbox"/> Tradiciones y festividades  <input type="checkbox"/> Gastronomía y cultura popular <input type="checkbox"/> Otro: _____</p> <p><b>d. Opinión sobre la efectividad de la gamificación</b> ¿Cuánto te motiva la idea de aprender Historia con herramientas gamificadas en comparación con métodos tradicionales?  <input type="checkbox"/> Me motiva mucho más <input type="checkbox"/> Me motiva un poco más  <input type="checkbox"/> Me motiva igual que los métodos tradicionales <input type="checkbox"/> Me motiva menos                  En una escala del 1 al 5, donde 1 es “Nada efectivo” y 5 es “Muy efectivo”, ¿qué tan efectivo consideras el uso de la gamificación para aprender Historia?  <input type="checkbox"/> 1 (Nada) <input type="checkbox"/> 2 (Poco) <input type="checkbox"/> 3 (Medianamente) <input type="checkbox"/> 4 (Efectivo) <input type="checkbox"/> 5 (Muy efectivo)</p> <p><b>e. Posibles mejoras y recomendaciones</b> ¿Te gustaría que se implementen más juegos y herramientas gamificadas en la enseñanza de Historia?  <input type="checkbox"/> Sí, me encantaría <input type="checkbox"/> Sí, pero solo en algunas clases  <input type="checkbox"/> No, prefiero métodos tradicionales <input type="checkbox"/> No estoy seguro/a</p>
Encuesta para docentes	<p>¿Cuál consideras que es el principal beneficio de la gamificación en Historia?  <input type="checkbox"/> Hace la clase más entretenida <input type="checkbox"/> Ayuda a recordar mejor los temas  <input type="checkbox"/> Fomenta el trabajo en equipo y la participación <input type="checkbox"/> No creo que tenga beneficios                  ¿Cuáles crees que son los principales obstáculos para implementar la gamificación en la enseñanza de Historia?  <input type="checkbox"/> Falta de tecnología en el aula <input type="checkbox"/> Falta de capacitación para docentes  <input type="checkbox"/> Poco interés de los estudiantes <input type="checkbox"/> Problemas de conexión a internet <input type="checkbox"/> Otro: _____</p>

**Elaborado:** Elaboración propia

Los estudiantes que se tomaron para el análisis son los que pertenecen a Tercero de Bachillerato que cursan el Bachillerato en Informática, son dos paralelos de 40 estudiantes cada uno. El universo general es de 18 paralelos entre primero a tercero entre las aulas de BGU y bachillerato técnico; la inclusión es para todos los estudiantes sean hombres o mujeres, posean o no algún grado de necesidad educativa especial.

## Resultados

Con relación a lo obtenido en la aplicación de las entrevistas, se encuentra que para configurar el punto de vista de la gamificación y su aplicación en temas de Historia dentro del proceso áulico, se encuentra que los Psicólogos educativos, Psicopedagogos indican que la gamificación impacta positivamente en los procesos cognitivos y emocionales al favorecer la atención, concentración y tiempo de enfoque en el aprendizaje. Su implementación en la enseñanza de Historia permite aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, generando un sentido de logro al superar desafíos y alcanzar recompensas. Además, crea un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo que facilita la comprensión profunda de la herencia cultural y promueve el pensamiento crítico y el aprendizaje colaborativo a través de elementos lúdicos.

En cuanto a los estilos de aprendizaje, la gamificación se adapta a diversas necesidades, beneficiando a estudiantes kinestésicos con juegos de roles y escape rooms, a los visuales con imágenes, infografías y videos, y a los auditivos mediante podcasts y debates. Además, los estudiantes reflexivos pueden analizar y evaluar situaciones antes de actuar, mientras que los activos se benefician de experiencias prácticas y juegos colaborativos. También se destaca su capacidad inclusiva, ya que permite adaptar estrategias para estudiantes con necesidades educativas especiales, utilizando herramientas accesibles como lectores de pantalla y ajustes visuales, garantizando así un aprendizaje participativo y equitativo.

Los expertos en TICs, indican que un uso adecuado de la gamificación en la

enseñanza de Historia contribuye a la memoria y retención de la información histórica a través de métodos interactivos y multisensoriales que refuerzan el aprendizaje a largo plazo. Sin embargo, es fundamental mantener un equilibrio entre el entretenimiento y el rigor académico, asegurando que los juegos no desvíen el foco del objetivo educativo. Al integrar desafíos y misiones basadas en la identidad cultural local, se fortalece el sentido de pertenencia de los estudiantes, permitiéndoles internalizar tradiciones y valores a través de experiencias significativas y motivadoras.

Mientras que los docentes del área de Sociales e Historia entrevistados manifiestan que desde su experiencia, la gamificación en la enseñanza de la Historia se presenta como una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes a través de dinámicas y roles que los involucran activamente en los procesos históricos. A diferencia del enfoque tradicional que se limita a la memorización de personajes y fechas, esta metodología permite un aprendizaje práctico que fomenta la comprensión de las categorías históricas y su aplicación en el conocimiento actual. De este modo, los estudiantes dejan de ser simples receptores de información y se convierten en protagonistas activos de su propio aprendizaje.

Sin embargo, la gamificación debe implementarse con planificación y objetivos claros, ya que su mal uso puede generar desmotivación, dependencia del juego o una competencia excesiva entre los estudiantes. Para evaluar su impacto en la identidad cultural, es recomendable el uso de rúbricas de observación y la incorporación de contenidos históricos locales en las actividades, como el cambio de la matriz productiva en la región. En este sentido, el equilibrio entre entretenimiento y profundidad académica es clave para garantizar que el aprendizaje sea tanto atractivo como significativo.

Los gestores culturales en resumen indican que uno de los principales desafíos en la enseñanza de la Historia en bachillerato es evitar la enseñanza de una “historia muerta”, enfocada

solo en hechos del pasado, sin conexión con la realidad de los estudiantes. La gamificación contribuye a superar esta limitación al aplicar el principio de “hacer para comprender”, promoviendo un aprendizaje significativo basado en la teoría de Vygotsky. Metodologías como visitas a museos, representaciones teatrales y el uso de narrativas interactivas permiten contextualizar los eventos históricos y fortalecer la identidad cultural de los estudiantes, vinculándolos con la historia local.

Para reforzar la investigación, se procedió a entrevistar al Mgs. Gabriel Iñiguez desde su experiencia en la gestión del proyecto educativo Orotopia, el que estuvo relacionado al patrimonio cultural de la provincia de El Oro, localidad donde se ubica el UEIPP. Se recopila entre lo más relevante:

La enseñanza de la identidad cultural en la educación secundaria es fundamental para que los estudiantes comprendan su origen y fortalezcan su sentido de pertenencia. Según Gabriel Iñiguez, sin este conocimiento, resulta difícil construir una imagen cultural sólida y diferenciadora. La gamificación se convierte en una herramienta clave para captar la atención de los jóvenes y potenciar el aprendizaje sobre patrimonio e historia. A través de experiencias inmersivas, como recorridos gamificados y competencias interactivas, los estudiantes pueden interiorizar conocimientos de manera significativa y participativa.

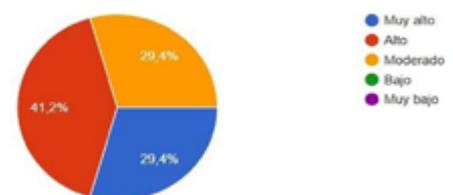
Existen diversas iniciativas que han utilizado la gamificación para la enseñanza del patrimonio cultural. Un ejemplo es el proyecto Orotopía, que incorporó narrativas interactivas y concursos para acercar a los estudiantes a figuras históricas locales, como Luz Victoria Rivera de Mora. Asimismo, elementos del patrimonio cultural, como leyendas, poetas y transformaciones económicas de la provincia de El Oro, pueden ser integrados en juegos de mesa, videojuegos o actividades lúdicas que fomenten el aprendizaje. Sin embargo, es crucial que los contenidos gamificados respeten la veracidad histórica a través de la consulta de fuentes y expertos en patrimonio.

Para que la gamificación sea efectiva, es necesario que los docentes colaboren con especialistas en historia y cultura, superando el temor a preguntar y explorar nuevas metodologías. Además, es importante que la comunidad participe activamente en estas iniciativas, incorporando debates y estrategias como el aula invertida. La gamificación también puede fortalecer el turismo cultural juvenil mediante rutas históricas con códigos QR o actividades teatrales, como se ha visto en experiencias exitosas en Quito. Lejos de trivializar el patrimonio, este enfoque representa una gran oportunidad para innovar y generar nuevas formas de aprendizaje y difusión cultural.

En la fase relacionada a la encuesta aplicada a los estudiantes del UEIPP, se procede a seleccionar las preguntas más relevantes. Teniendo entre los resultados los datos relacionados a los niveles de interés por la asignatura de Historia; donde un 41,2% de los estudiantes encuestados han indicado un interés muy alto por la asignatura de Historia, mientras que un 29,4% tiene un interés alto. Esto permite identificar que existe una base sólida de estudiantes motivados, lo que puede potencialmente facilitar la aplicación de métodos de enseñanza innovadores, como la gamificación. Sin embargo, se aprecia que hay un 29,4% que se presenta con un interés moderado, se puede concluir que es necesario motivar a este grupo de manera focalizada (Ver figura 1).

**Figura 1**  
*Nivel de interés por la asignatura de Historia*

1.- ¿Cómo califica su interés por la asignatura de Historia?



**Elaborado:** Elaboración propia

Al indagar acerca de la óptica de dificultad en el aprendizaje de Historia utilizando métodos tradicionales (32,4% muy difícil y 32,4% a veces

complicado) es significativa. Refleja que muchos estudiantes ven que los enfoques convencionales no son positivos o atractivos, lo que sugiere que integrar gamificación podría ser una solución para aumentar la comprensión y facilitar el aprendizaje (Ver figura 2).

### Figura 2

#### Nivel de dificultad de aprender Historia

2. ¿Te parece difícil aprender Historia con los métodos tradicionales (libros, clases magistrales, evaluaciones escritas)?



#### Elaborado: Elaboración propia

Cuando se pregunta acerca de si los estudiantes han tenido alguna experiencia en el uso de herramientas gamificadas para aprender Historia, el 35,3% indican que si poseen experiencia y un 32,4% ha mencionado que lo ha hecho “a veces”. Esto nos muestra un interés y un uso moderado de herramientas innovadoras. Sin embargo, tenemos un 23,5% sin ninguna experiencia, lo que podemos tomarlo como una oportunidad para la implementación de estas herramientas en el aula y su promoción en la enseñanza (Ver figura 3).

### Figura 3

#### Uso de herramientas gamificadas para aprender Historia

3. ¿Has utilizado alguna herramienta gamificada (juegos, aplicaciones, realidad aumentada, retos interactivos) para aprender Historia?



#### Elaborado: Elaboración propia

Al momento de revisar la Figura 4, se refleja que un 26,5% tiene como preferencia trabajar en desafíos y competencia entre compañeros. Un porcentaje muy parecido de la diversidad en las preferencias de actividades gamificadas sugiere que hay un amplio rango

de opciones que se pueden considerar. Las actividades de mesa educativos, los museos virtuales, aplicaciones interactivas y videojuegos con temáticas históricas obtienen respuestas positivas, indicando que los estudiantes están receptivos a diferentes formas de aprendizaje activo. Esto permitirá a los docentes a escoger las herramientas más factibles para trabajar con los estudiantes de nivel de Bachillerato; al momento las nuevas inserciones escolares en Ecuador no tratan temas de historia o Sociales, pero dejan la apertura para que el docente seleccione el mejor contenido relacionado a temas de historia o patrimonio cultural local; siempre que aporten al desarrollo de las competencias o destrezas de los estudiantes.

### Figura 4

#### Actividades gamificadas preferidas para temas de Historia

4. ¿Qué tipo de actividades gamificadas prefieres para aprender Historia? (Selecciona una o más opciones)

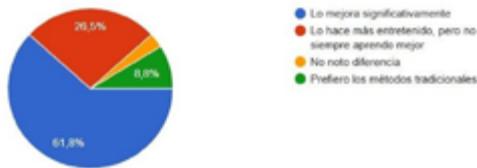


#### Elaborado: Elaboración propia

Para revisar la percepción que tienen los estudiantes acerca de cómo afecta el uso de la gamificación en clases de Historia (Ver Figura 5), el 26,5% indica que la gamificación mejora significativamente su aprendizaje y un 61,8% menciona que lo hace más entretenido, aunque no siempre mejor, se visualiza que la gamificación tiene un impacto positivo en la percepción de los estudiantes. Cabe mencionar, que el interés por modelos de gamificación efectivos es crucial para garantizar que se logre el aprendizaje por medio de una actividad lúdica, aunque existe un porcentaje que prefiere los métodos tradicionales, se refieren a una gamificación sin uso de tecnología y también corresponde al hecho de que existen diversas formas de aprendizaje que se debe tener en cuenta al momento de planificar las clases con enfoque DUA.

**Figura 5**  
*Nivel de afectación del uso de la gamificación*

5. ¿Cómo crees que la gamificación afecta tu aprendizaje en Historia?

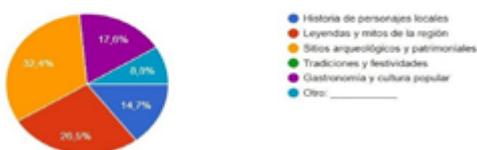


**Elaborado:** Elaboración propia

Del total de encuestados, se consulta acerca de los temas preferidos que consideran que deberían abordarse con el uso esta metodología activa son en nivel mayor a menor: sitios arqueológicos y patrimoniales, leyendas y mitos de la región, gastronomía y cultura popular, historia de personajes, otros en general. Finalmente, sin votos pero de igual importante es el tema de tradiciones y festividades, se evidencia el desconocimiento de lo vital que es cubrir estos ítems por el hecho de ser parte fundamental de la identidad cultural de una población (Ver Figura 6).

**Figura 6**  
*Temas de patrimonio cultural que se deben abordar en clases*

7. ¿Qué aspectos del patrimonio cultural te gustaría aprender a través de la gamificación? (Selecciona una o más opciones)



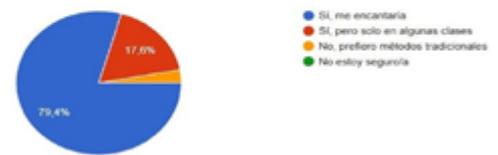
**Elaborado:** Elaboración propia

Una de las inquietudes de la presente investigación se refiere a la posible implementación de más juegos y herramientas gamificadas en la enseñanza de Historia. Aquí resalta el claro deseo entre los estudiantes de incorporarse a metodologías más dinámicas, un 79,4% se visualiza interesado ante la posibilidad de que se apliquen más actividades lúdicas y herramientas gamificadas, mientras que un 17,6% se inclinan que se implementan sólo en algunas clases. Este alto interés denota que existe un creciente reconocimiento del potencial

transformador que la gamificación, el cual puede aportar a la enseñanza de Historia (Ver Figura 7). Sin embargo, los que prefieren métodos tradicionales o que aún no están seguros indica la necesidad de un enfoque gradual que considere las diferentes preferencias y experiencias de aprendizaje de todos los estudiantes.

**Figura 7**  
*Implementación de más juegos y herramientas gamificadas en la enseñanza de Historia*

10.- ¿Te gustaría que se implementen más juegos y herramientas gamificadas en la enseñanza de Historia?



**Elaborado:** Elaboración propia

En conclusión, en la encuesta, se señala una tendencia positiva hacia la aplicación de la gamificación en la enseñanza de Historia. Los resultados demuestran que en su mayoría los estudiantes se sienten motivados y consideran que estas herramientas pueden mejorar significativamente su comprensión y disfrutar del aprendizaje. Es vital que los educadores desarrollen e implementen actividades gamificadas que respeten este dinamismo y que puedan adaptarse a las diferentes preferencias y niveles de interés de los estudiantes. El camino hacia potenciar una educación más innovadora en la asignatura de Historia podría enfocarse en trabajar en colaboración con los estudiantes para identificar qué aspectos de la gamificación podrían mejorar su percepción de efectividad.

**Discusión**

Para identificar el nivel de interés y motivación de los estudiantes hacia la asignatura de Historia en contextos tradicionales; los resultados del presente estudio permiten reflexionar sobre la potencialidad de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de la Historia. En primer lugar, se confirma la existencia de una base sólida de interés por la asignatura entre los estudiantes, lo cual favorece la introducción de metodologías

activas. Sin embargo, también se identifican grupos con interés moderado, lo que revela la necesidad de diseñar propuestas gamificadas más inclusivas y adaptadas a diversos niveles de motivación.

Mientras que al explorar las experiencias previas del alumnado con metodologías gamificadas aplicadas a la enseñanza de la Historia. Se observa que, aunque algunos estudiantes han tenido contacto previo con experiencias gamificadas, una proporción considerable aún no ha sido expuesta a estas metodologías, lo que representa un campo fértil para su aplicación. La diversidad en las preferencias —desde desafíos competitivos hasta museos virtuales— destaca la importancia de planificar con flexibilidad, incorporando herramientas variadas que atiendan a múltiples estilos de aprendizaje.

Para determinar las preferencias de los estudiantes en cuanto a tipos de herramientas y dinámicas gamificadas, se analiza las preferencias de los estudiantes en cuanto a identificar cuáles son las estrategias lúdicas que generan mayor interés y aceptación dentro del aula de Historia. Comprender estas preferencias permite al docente la selección e implementación de recursos educativos que respondan a los estilos de aprendizaje, intereses y contextos socioculturales del alumnado. Esta identificación es clave para el diseño de propuestas pedagógicas más efectivas, donde la gamificación no solo motive, sino que también facilite la apropiación significativa del contenido histórico y fortalezca el vínculo del estudiante con su proceso formativo.

Si bien la gamificación es valorada dentro de la percepción de los estudiantes como una estrategia lúdica y motivadora, persisten dudas sobre su impacto académico, lo cual resalta la necesidad de desarrollar propuestas fundamentadas pedagógicamente, que no solo entretengan, sino que aseguren aprendizajes significativos. En este sentido, su implementación debe orientarse a fortalecer tanto la comprensión histórica como la construcción de identidad cultural, integrando contenidos con experiencias significativas y tecnológicamente pertinentes.

Finalmente, es necesario proponer criterios pedagógicos para el diseño e implementación de estrategias gamificadas contextualizadas a la enseñanza de la Historia; se encuentra que la dificultad percibida ante métodos tradicionales sugiere una desconexión entre las prácticas docentes convencionales y las formas actuales de aprendizaje, marcadas por la interactividad y la participación activa. En este contexto, la gamificación representa una oportunidad para dinamizar el proceso educativo, integrando elementos que promuevan la curiosidad, el reto y la exploración significativa del pasado.

Los resultados del presente estudio confirman el potencial transformador de la gamificación en la enseñanza de la Historia, en sintonía con las experiencias previamente documentadas. La evidencia empírica revela que los estudiantes no solo muestran un alto interés por la incorporación de dinámicas lúdicas, sino que también identifican estas estrategias como facilitadoras del aprendizaje, al favorecer una mayor comprensión de los contenidos y una conexión más cercana con el pasado. Esta percepción coincide con casos como el del juego “España 1936”, el proyecto Orotopía y varios analizados durante el proceso de investigación del presente tema. Asimismo, aunque existe una diversidad en las preferencias estudiantiles sobre las herramientas gamificadas —desde retos competitivos hasta videojuegos educativos—, todas apuntan hacia un mismo objetivo: hacer del aprendizaje una experiencia activa y significativa. Sin embargo, los datos también reflejan cierto escepticismo sobre el impacto directo de la gamificación en el rendimiento académico, lo que refuerza la necesidad de una planificación pedagógica rigurosa. En este sentido, los hallazgos respaldan la premisa de que la gamificación, bien estructurada y contextualizada, puede tener efectos similares a los observados en otras áreas como las matemáticas, confirmando su aplicabilidad transversal y su potencial como metodología educativa en el nivel de bachillerato.

## Referencias bibliográficas

- Álvarez-Sepúlveda, H. A. (2023). La inteligencia artificial como catalizador en la enseñanza de la historia: Retos y posibilidades pedagógicas. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 318-325.
- Artola Renedo, A. (2023). En torno al uso de recursos digitales para la investigación y la enseñanza de la Historia Moderna. *Studia historica. Historia moderna*, ISSN-e 2386-3889, v. 45, n. 1 (2023), p. 73-100.
- Barcos-Arias, E. F., & Santos-Jara, E. A. (2022). Uso de recursos educativos digitales para mejorar las competencias pedagógicas en la enseñanza de Historia. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 4-28.
- Borghini, B., & Montanari, D. (2021). La enseñanza de la Historia en Italia, entre pasado, reformas y horizontes futuros. *El Futuro del Pasado: revista electrónica de historia*, (12), 91-121.
- Cando, I. R. B., & Gavilánez, C. E. M. (2024). La Gamificación y el Aprendizaje de Culturas del Mundo en Décimo Año de Educación Básica. *Polo del Conocimiento*, 9(7), 2721-2742.
- Carrizo, K. (2024). Presentación del DOSSIER: La Interculturalidad como perspectiva de investigación y oportunidad en la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales. *Reseñas de Enseñanza de la Historia*, (24), 55-59.
- 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>
- Castro-Calviño, L., Rodríguez-Medina, J., & López-Facal, R. (2021). Educación patrimonial para una ciudadanía participativa. Evaluación de resultados de aprendizaje del alumnado en el programa Patrimonializarte. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 24(1).
- Criado-Boado, F., & Barreiro, D. (2013). El patrimonio era otra cosa. *Estudios atacameños*, (45), 05-18.
- De La Hoz Peña, D., & Maestre Montero, M. Y. (2023). *La gamificación como estrategia para fortalecer el valor cultural de los estudiantes de cuarto grado en el área de Sociales* [Tesis de Diplomado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. <https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/64789/4/mymaestrem.pdf>
- Delgado-Cobeña, E. I., Briones-Ponce, M. E., Moreira-Sánchez, J. L., Zambrano-Dueñas, G. L., & Menéndez-Solórzano, F. A. (2023). Metodología educativa basada en recursos didácticos digitales para desarrollar el aprendizaje significativo. *MQRInvestigar*, 7(1), 94-110.
- El País. (2024, 20 de diciembre). La reivindicación del juego tradicional como recurso educativo. Recuperado de <https://acortar.link/VnLqTt>
- Espinar-Álava, E. M., & Viguera-Moreno, J. A. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3), 275-290.
- Fernández, G. A. G., & Roca, R. E. (2023). Gamificación, pandemia y aprendizaje de la historia de las ideas. Experimentos en el contexto Core Currículum. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(2).
- García, A. G. (2024). Gamificación y Webquest para el reconocimiento de imagen en Historia del Arte. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-15.
- Garrido, C. M. (2023). Patrimonio y creatividad, una mirada educativa. Estado de la cuestión desde una

- perspectiva nacional. In *De cuerpos y almas: Estudios culturales* (pp. 349-362). Ricardo de la Fuente Ballesteros.
- Gómez-Hurtado, I., Cuenca-López, J. M., & Borgui, B. (2023). Hacia una Educación Patrimonial inclusiva: Una propuesta didáctica “Le radici per volare”. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 49(1), 413-430.
- Harari, Y. N. (2014). De animales a dioses. *Breve historia de la humanidad, 1*.
- Ibagón Martín, N. J., & Miralles Martínez, P. (2022). Conciencia histórica e interés en la historia de los estudiantes colombianos y españoles de educación secundaria. *Revista electrónica de investigación educativa*, 24.
- Lahera Prieto, D., & Pérez Piñón, F. A. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Debates por la Historia*, 9(1), 129-154.
- Longhi Heredia, S. A., & Forteza Martínez, A. (2021). Cuando la historia y el patrimonio invaden la pantalla. Diálogo con Javier Olivares. *Fotocinema. Revista Científica De Cine Y Fotografía*, (22), 498–512. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2021.vi22.11779>
- Martín, N. J. I. (2023). Transformar la enseñanza y aprendizaje de la Historia desde la Educación Histórica. Fundamentos teóricos y metodológicos. *Historia Regional*, (50), 1-13.
- Martínez-Hita, María, Miralles-Martínez, Pedro, & Gómez Carrasco, Cosme Jesús. (2024). Gamificar la enseñanza de la historia: percepciones del alumnado. *Revista electrónica de investigación educativa*, 26, e03. Epub 31 de mayo de 2024. <https://doi.org/10.24320/redie.2024.26.e03.4616>
- Merillas, O. F., Martínez, B. A., Ballesteros-Colino, T., & Martín, P. D. C. (2022). Conceptualización del patrimonio en entornos digitales mediante referentes identitarios de maestros en formación. *Educação & Sociedade*, 43, e255396.
- Montanares, E., González-Marilicán, M., Llancavil, D., & Vásquez Leyton, G. (2022). Enseñanza de la historia, y el conflicto. Una revisión teórica. *Revista internacional de Educación para la Justicia Social*, 11(1), 119-131.
- Montoya, J., & Flores, M. J. (2022). Una propuesta de mejora curricular desde la perspectiva del pensamiento histórico y crítico para la enseñanza de la historia en El Salvador. *Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica*, (24), 1-25.
- Olabe, J. C. M., Precilla, B. S. G., Mosquera, A. J. S., & Tenorio, D. (2023). Realidad Virtual con Gamificación para Fortalecer la Enseñanza-Aprendizaje en la Asignatura de Historia. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 7(5), 76.
- Quezada-Tello, L., & Vázquez-Aguado, O. (2022). La realidad virtual aplicada para educar en patrimonio en tiempo de COVID-19: Museos Ecuatorianos. *Redes sociales y ciudadanía: ciberculturas para el aprendizaje*, 275-281.
- Real Ramos, Y. A., & Guillermo Yunda, J. (2021). Aprendizaje basado en el juego aplicado a la enseñanza de la historia de la arquitectura prehispánica. *Estoa. Revista de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Cuenca*, 10(19), 97-113.
- Roa González, J., Sánchez Sánchez, A., & Sánchez Sánchez, N. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *ReiDoCrea. Revista de investigación y Docencia Creativa*, 10(12), 1-9.
- Roa González, J., Sánchez Sánchez, A., Sánchez Sánchez, N., & Basilotta Gómez-Pablos, V. (2022). Uso de la Gamificación como metodología activa en la Educación secundaria española durante la pandemia por COVID-19. *Reidocrea*, 11(10), 105-119.

- Rodríguez, I. M. T., & Montes, L. C. Z. (2021). Métodos y técnicas innovadoras para la enseñanza de la historia y su incidencia en la identidad cultural. *Dominio de las Ciencias*, 7(3), 1578-1590.
- Rubio, J. C. C., Muñoz, C. F., & Monserrat, D. P. (2022). Tecnología educativa y enfoque sociocrítico en enseñanza de la Historia. ¿Dónde estamos? ¿Hacia dónde vamos?. *Con-ciencia social: Segunda Época*, (5), 143-160.
- Santillán, J. K. A., Morales, M. F. R., & Pazmiño, S. F. S. (2024). Influencia de la gamificación en la asignatura de historia para estudiantes con escolaridad inconclusa en Milagro, Ecuador: Influence of gamification in the subject of history for students with incomplete schooling in Milagro, Ecuador. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 2.
- Tafur Llumiquinga, D. D., & Taco Casamen, J. F. (2020). *Enseñanza virtual lúdica (Gamificación) de los periodos Desarrollo regional e integración de las culturas de la Sierra del Ecuador* [Tesis de Pregrado, Universidad Central del Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a043c1a5-9081-4ea7-8922-41efcc223dcf/content>
- Tapia Peralta, S. R. (2023). Metodologías activas: promoviendo un aprendizaje significativo y motivacional. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 2031-2045.
- Yugcha, C. L. C., Aguilar, C. N. T., & Pisco, D. G. V. (2024). Estrategias de Enseñanza de las Matemáticas para Bachillerato General Unificado Aplicando Gamificación: Estrategias de Enseñanza de las Matemáticas. *REFCaIE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*. ISSN 1390-9010, 12(3), 97-114.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business* Wharton Digital Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design:*

*Implementing game mechanics in web and mobile apps.* “ O’Reilly Media, Inc.”.