



Universidad
Internacional
de Andalucía

TÍTULO

LA GAMIFICACIÓN EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES UNA REVISIÓN BIBLIOGRAFICA

AUTORA

Beatriz Marqués Salazar

	Esta edición electrónica ha sido realizada en 2024
Tutora	Dra. D ^a . Myriam José Martín Cáceres
Instituciones	Universidad Internacional de Andalucía ; Universidad de Huelva
Curso	<i>Máster Universitario en Investigación en la Enseñanza y el Aprendizaje de las Ciencias Experimentales, Sociales y Matemáticas (2023/24)</i>
©	Beatriz Marqués Salazar
©	De esta edición: Universidad Internacional de Andalucía
Fecha documento	2023



Universidad
Internacional
de Andalucía



**Atribución-NoComercial-SinDerivadas
4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)**

Para más información:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>

UNIVERSIDAD DE HUELVA
FACULTAD DE EDUCACIÓN, PSICOLOGÍA Y CIENCIAS DEL DEPORTE



LA GAMIFICACIÓN EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES: UNA REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

TRABAJO FIN DE MÁSTER

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN INVESTIGACIÓN EN LA ENSEÑANZA Y EL
APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES, SOCIALES Y
MATEMÁTICAS**

Alumno: Beatriz Marqués Salazar

Tutora: Prof. Dra. Myriam José Martín Cáceres

Octubre, 2023

ÍNDICE

Anexo I. Solicitud de depósito, evaluación y visto bueno del tutor del trabajo final de titulación.....	2
1. INTRODUCCIÓN GENERAL.....	5
2. ARTÍCULO.....	6
1. INTRODUCCIÓN.....	7
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1 ¿Qué es la gamificación?.....	9
2.2 El área de Ciencias Sociales a nivel nacional y de la autonomía de Castilla y León	10
3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA.....	12
3.1 Fundamentación metodológica	12
3.2 Descripción de la muestra.....	13
4. ANALISIS Y DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS DEL ESTUDIO.....	14
4.1. Evaluación.....	15
4.2. Docente.....	15
4.3. Alumnado	16
4.4. Formación inicial.....	19
4.5. Didáctica.....	21
5. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS Y CONCLUSIÓN.....	23
6. BIBLIOGRAFÍA.....	25
3. CONCLUSIONES FINALES Y LINEAS FUTURAS DE INVESTIGACIÓN	28
4. BIBLIOGRAFIA GENERAL	30
5. ANEXOS	34
Anexo II. Tablas.....	35

1. INTRODUCCIÓN GENERAL

La presente investigación, titulada "La Gamificación en el área de las Ciencias Sociales: una revisión bibliográfica," se enmarca en un contexto académico y científico que busca profundizar en el potencial transformador de la gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Este estudio se desarrolla como parte de un proyecto de investigación conducente a la obtención del título de Máster en la Universidad de Huelva, España, y encuentra su espacio de difusión y discusión en la Revista de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales, una publicación indexada en Dialnet y el Directory of Open Access Journals (DOAJ).

La elección de esta revista no es accidental, ya que su enfoque es la investigación, difusión y divulgación en el área de las Ciencias Sociales, con especial énfasis en la formación docente, el currículo y la innovación educativa, que se alinea de manera coherente con los objetivos de esta investigación. En un momento en el que los retos de la educación se hacen más evidentes que nunca, es esencial abordar de manera crítica y reflexiva la forma en que se enseñan las Ciencias Sociales en todos los niveles educativos.

El presente trabajo de revisión bibliográfica surge de una profunda inquietud y motivación por contribuir al enriquecimiento de la enseñanza de las Ciencias Sociales, con el objetivo de potenciar el interés y la participación de los estudiantes en esta área, que a menudo ha sido subestimada. Esta motivación se nutre de la experiencia académica previa del autor, quien ha cursado el Grado de Maestro en Educación Primaria y posteriormente el Máster en Investigación en la Enseñanza y el Aprendizaje de las Ciencias Experimentales, Ciencias Sociales y Matemáticas. Es precisamente la finalización de este último programa lo que impulsó la convicción de que la gamificación podría ser una estrategia innovadora y efectiva para transformar la enseñanza de las Ciencias Sociales.

La presente revisión bibliográfica tiene como propósito principal analizar y sintetizar la investigación existente sobre la gamificación en el ámbito de las Ciencias Sociales, centrando su atención en el período comprendido entre 2002 y 2022 tanto en el contexto español como iberoamericano. Asimismo, se prestará especial atención a las leyes educativas autonómicas y estatales vigentes en el sistema educativo, reconociendo la necesidad de alinear las prácticas pedagógicas con las regulaciones actuales.

Este estudio se sitúa en el cruce de la investigación educativa y la aplicación práctica en el aula, con la convicción de que la gamificación puede contribuir significativamente a la formación de ciudadanos críticos y comprometidos en el ámbito de las Ciencias Sociales. A través de esta revisión bibliográfica, se pretende ofrecer una visión comprehensiva de las tendencias, desafíos y oportunidades que la gamificación presenta en la enseñanza de las Ciencias Sociales, impulsando así la innovación pedagógica y el avance del conocimiento en esta área vital de la educación contemporánea.

2. ARTÍCULO



REIDICS
Revista de Investigación
en Didáctica de las
Ciencias Sociales
E-ISSN: 2531-0968

Núm. X, 2023
Recibido XX de XXX de
2023
Aceptado XX de XXX de
2023

La gamificación en el área de Ciencias Sociales: una revisión bibliográfica *Gamification in the area of Social Sciences: a bibliographic review*

Beatriz Marqués Salazar

Facultad de Educación, Psicología y CC del Deporte. Universidad de Huelva
Email: beatriz.marquessalazar@estudiante.unia.es

ORCID ID:

Myriam José Martín Cáceres

Facultad de Educación, Psicología y CC del Deporte . Universidad de Huelva
Email: Myriam.martin@ddcc.uhu.es

ORCID ID: 0000-0003-1199-3899

Resumen

Actualmente las TIC, es decir, las Tecnologías de la Información y la Comunicación se encuentran muy presentes en nuestros día a día, por ello la educación no se queda atrás en su introducción en el aula. Aun así es necesario hacer un estudio sobre las investigaciones educativas publicadas con temática referente a la innovación educativa, centrándonos en la metodología de la gamificación como práctica docente para la enseñanza de las Ciencias Sociales dentro del aula.

El presente Trabajo Final de Master (TFM), consiste en la realización de una revisión bibliográfica centrada en el uso de la gamificación como método de enseñanza-aprendizaje en el área de Ciencias Sociales. La revisión se ha centrado en la búsqueda bibliográfica de artículos académicos realizados entre el periodo de 2002 y 2022. El objetivo de este TFM es analizar las diferentes publicaciones de investigaciones relacionadas con la gamificación educativa en Ciencias Sociales. La revisión de documentación de las publicaciones se realiza en las siguientes bases de datos: Google Académico y Dialnet. Los términos clave para realizar las búsquedas son: gamificación, ciencias sociales. Los criterios para su selección fueron: artículos de revista; escritos en español; y que traten sobre la gamificación en el área de Ciencias Sociales. En definitiva, en la revisión se observa un notable aumento de investigaciones relacionadas con esta temática. Este aspecto es debido a los beneficios que aporta la gamificación para la adquisición de conocimientos del área de Ciencias Sociales por parte del alumnado.

Palabras clave: gamificación, ciencias sociales, revisión bibliográfica, educación, innovación educativa.

Abstract

Today, ICT, that is, Information and Communication Technologies, are very present in our day-to-day lives, so education is not lagging in its introduction into the classroom. Nevertheless, it is necessary to conduct a study on the educational research published with themes related to educational innovation, focusing on the methodology of gamification as a teaching practice for the teaching of Social Sciences within the classroom.

This Final Master Thesis (TFM) is the realization of a literature review focused on the use of gamification as a teaching-learning method in Social Sciences. The review focused on the bibliographic search of academic articles written between 2002 and 2022. The aim of this TFM is to analyse the different research publications related to educational gamification in the Social Sciences. The documentation review of publications is conducted in the following databases: Google Academic and Dialnet. Key search terms are gamification, and social science. The criteria for their selection were: journal articles and doctoral theses; written in Spanish; and dealing with gamification around Social Sciences. In short, the review shows a noticeable increase in research related to this topic. This aspect is due to the benefits that gamification brings for the acquisition of knowledge around Social Science by students.

Keywords: gamification, social science, bibliographic, education, educational innovation.

1. INTRODUCCIÓN

La educación actual se encuentra en constante evolución, ya que es palpable como se muestra en Moreno (2014) que las TIC han sufrido un desarrollo vertiginoso y posteriormente han desembarcado en el ámbito social y juvenil, adaptándose a las necesidades de los estudiantes. En este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora que ha ganado popularidad en el ámbito de las Ciencias Sociales. Esta revisión bibliográfica tiene como objetivo explorar y analizar la aplicación de la gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la educación actual, aprovechando las investigaciones publicadas en torno a esta temática.

La elección de este tema se fundamenta en el crecimiento exponencial del interés por parte de investigadores, educadores y estudiantes en métodos de enseñanza que fomenten la motivación y el compromiso activo en el proceso de aprendizaje como se observa en el estudio de Gil-Quintana y Prieto (2020). La gamificación, inspirada en los principios de los juegos y el uso de elementos lúdicos, se ha destacado como una estrategia efectiva para lograr este objetivo. A través de la gamificación, los educadores pueden transformar los contenidos de las Ciencias Sociales en experiencias educativas interactivas, estimulantes y participativas.

Esta revisión bibliográfica abordará una variedad de aspectos clave relacionados con la gamificación en Ciencias Sociales, incluyendo las técnicas y herramientas utilizadas, los beneficios potenciales para el aprendizaje, los desafíos asociados y las diferencias en la aplicación de la gamificación en diversos contextos educativos alrededor

del mundo. Además, se explorarán las investigaciones más recientes y significativas en esta área, con el propósito de identificar tendencias, prácticas efectivas y áreas de desarrollo futuro.

A medida que la gamificación sigue ganando terreno en la educación, es crucial comprender cómo esta estrategia puede ser aprovechada de manera efectiva para enriquecer la enseñanza de las Ciencias Sociales. Ya que estas tecnologías han provocado un cambio de paradigma en el contexto pedagógico en las formas de enseñar y aprender; pasando al aprendizaje centrado en la participación activa del educando y dejando atrás las ortodoxas metodologías de enseñanza y aprendizaje, en las cuales el docente era la principal fuente de información y el alumno el receptor pasivo (Espinoza, 2018). Esta revisión bibliográfica busca proporcionar información valiosa para educadores, investigadores y profesionales interesados en mejorar la calidad y el impacto de la educación en el campo de las Ciencias Sociales.

2. MARCO TEÓRICO

Es la Constitución Española de 1978 en su Art. 27 el cual reconoce el derecho a la educación de todos los españoles como uno de los principales factores para promover una educación de calidad para los estudiantes.

No obstante, la sociedad ha evolucionado en múltiples aspectos, contando con grandes avances gracias a la incorporación de las tecnologías en nuestro día a día. Haciendo referencia a los avances, estos han llegado al ámbito educativo con la incorporación de las Tics dentro del aula debido a las ventajas que se obtienen. Estas ventajas como se detallan a continuación en Estévez (2012): Proporcionan ejercicios prácticos complementarios de aprendizaje; suponen el mantenimiento, actualización y distribución de contenidos y materiales didácticos; permiten superar las barreras del tiempo y el espacio; hacen posible que los alumnos adquieran una visión más global de su entorno al estar en contacto con la realidad; conllevan que el estudiante disponga de más oportunidades de colaborar sin el ambiente competitivo del aula y contribuyen a desarrollar y reforzar habilidades del individuo.

Como consecuencia de esta incorporación de las nuevas tecnologías a la educación, crece el interés por realizar un proceso de enseñanza – aprendizaje más realista a las características que nos encontramos actualmente en la sociedad, dejando atrás un modelo de enseñanza donde el profesor es un mero transmisor de conocimientos y el alumno el receptor de los mismos donde no hay espacio para fomentar el gusto por el aprendizaje ni la participación del alumnado y favoreciendo la inclusión de aquellos alumnos que cuenten con dificultades del aprendizaje.

Por ello, aparece la gamificación, la cual consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos para involucrar a los estudiantes (Werbach & Hunter, 2012). Siguiendo con los videojuegos según Area & González (2015) se afirma que la gamificación pretende satisfacer las necesidades o deseos de las personas tienen tanto en el mundo real como en el virtual, tales como: el reconocimiento, la recompensa, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y el altruismo.

Las aportaciones de esta pedagogía en el aula para Rodríguez *et al.* (2019) son: aumento de la motivación del alumnado, incremento del rendimiento académico, participación activa del alumnado, desarrollo de la autonomía, el alumno construye su propio aprendizaje, mejora de la autoestima, respeta los distintos ritmos de aprendizaje, los aprendizajes se contextualizan, favorecen la adquisición de las competencias social y cívica, mejora de las habilidades comunicativas, experiencias lúdicas, realización de actividades de colaboración en grupo, clima de aula comunicativo y distendido, desarrolla la capacidad de resolver problemas en distintos contextos, permite la posibilidad de expresar emociones y se premia el esfuerzo.

Gracias a ello, la producción y creación de videojuegos de carácter educativo se ha incrementado ya que se ha probado sus beneficios para potenciar la curiosidad por aprender, favorecer determinadas habilidades, permitir el desarrollo de distintas áreas transversales del currículo y reforzar la autoestima y el valor de uno mismo (Marín & García, 2005).

2.1 ¿Qué es la gamificación?

La gamificación 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). En cambio, otra definición que se puede dar al concepto es el uso de los elementos de diseño de los juegos en contextos que no son lúdicos (Deterding *et al.*, 2011).

Los juegos tienen un gran poder motivacional tanto para los niños como para los adultos. No obstante, es importante entender y comprender la 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 al cerrado con una estructura. El juego se encuentra dentro de un círculo separado del mundo real, el objetivo de la gamificación es introducir y mantener al sujeto dentro de un círculo mágico, y que tenga la sensación de vivir una experiencia de juego. Pero no solo consiste en jugar y divertirse, debe tener un fin, aunque para lograrlo uno se divierta. (Borrás, 2022).

Siguiendo con este mismo autor, indicamos porque es necesario gamificar detallando sus ventajas, a continuación (Borrás, 2015):

- Activa la motivación por el aprendizaje.
- Retroalimentación constante.
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo.
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados más medibles (niveles, puntos y badges).
- Generar competitividad a la vez que colaboración.
- Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online.

2.2 El área de Ciencias Sociales a nivel nacional y de la autonomía de Castilla y León

2.2.1. El área de Ciencias Sociales en el currículo estatal

La legislación educativa es un aspecto fundamental en la construcción y mejora del sistema educativo de cualquier país. En España, unos los de recientes cambios a nivel de legislación educativa es el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Este decreto, tiene como objetivo establecer las bases y directrices para la Educación Primaria, definiendo las competencias clave, los criterios de evaluación y los saberes básicos que los alumnos deben de adquirir en las diferentes áreas del currículo.

Una de las áreas de gran relevancia en este marco legislativo es el Área del Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural. Este área aborda un amplio abanico de contenidos que permiten a los estudiantes comprender su entorno, tanto natural como social, y desarrollar competencias esenciales para su desarrollo personal y social.

Dentro del área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, el Real Decreto 157/2022 establece competencias específicas que los alumnos deben adquirir a lo largo de la Educación Primaria. Las competencias clave en este decreto son:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

Los criterios de evaluación en este área se establecen para medir el grado de adquisición de estas competencias por parte de los alumnos. Los docentes utilizan estos criterios para evaluar el progreso de los estudiantes en función de su desempeño en tareas y actividades relacionadas con el Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.

En resumen, el RD 157/2022 representa un avance en la legislación de nuestro sistema educativo al establecer las bases y objetivos para la Educación Primaria. Esto refleja el compromiso de las autoridades educativas con la formación integral de los estudiantes, preparándolos para comprender y enfrentar los desafíos del siglo XXI.

2.2.2. El área de Ciencias Sociales en el currículo autonómico de Castilla y León

Se elige la Comunidad Autónoma de Castilla y León para este apartado por ser mi lugar de residencia y de trabajo. En Castilla y León, a partir del curso 2022/2023 para los cursos impares, y en la actualidad para los cursos pares, se encuentra en vigencia el Decreto 38/ 2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Dentro este decreto se incluyen las disposiciones generales, el currículo de la etapa que abarca la estructura curricular, los objetivos de la etapa, el perfil de salida del alumnado al concluir la enseñanza básica, las competencias clave, las competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos de cada área, así como contenidos de carácter transversal y situación de aprendizaje. Además, se aborda la organización de la etapa, los procesos de evaluación y promoción, así como la atención individualizada al alumnado.

En el decreto se destaca la importancia de las Ciencias Sociales, que engloban diversas disciplinas enfocadas en el estudio de la sociedad y la comprensión de aspectos geográficos, históricos, económicos y sociológicos que influyen en la vida de las personas. Su objetivo es capacitar a los estudiantes para participar activamente en la creación de un mundo más justo, solidario, igualitario y sostenible. Esto implica promover relaciones positivas, reconocer la diversidad cultural, resolver conflictos de manera pacífica, fomentar la cohesión social y trabajar hacia los ODS.

Las Ciencias Sociales también buscan inculcar en los alumnos la valoración de su entorno y la importancia de preservar y respetar el patrimonio natural y cultural. Además, promueven la igualdad de género y la participación democrática basada en los derechos humanos y valores europeos, así como el compromiso cívico y social.

Teniendo en contexto la etapa educativa de Primaria, el área de Ciencias Sociales tiene como objetivo desarrollar las capacidades críticas y responsables de los estudiantes, permitiéndoles comprender y participar en la sociedad, conocer los principios democráticos y respetar la diversidad lingüística, étnica y cultural, así como las diferencias entre las personas.

Por último, para finalizar este apartado, se hace una breve referencia a las competencias específicas del currículo del área de Ciencias Sociales que se detallan en el Decreto 38/2022, las cuales están relacionadas con este trabajo:

- Utilizar dispositivos y recursos digitales con seguridad, responsabilidad y eficacia.
- Plantear y resolver cuestiones científicas, utilizando diferentes técnicas y herramientas.
- Abordar problemas a través de proyectos interdisciplinarios.
- Fomentar hábitos saludables para lograr bienestar físico, emocional y social.
- Identificar las características del entorno natural, social y cultural.
- Analizar de manera crítica las repercusiones que tiene la intervención del hombre en el entorno.
- Comprender y analizar cambios en el entorno social y cultural.
- Promover la valoración de la diversidad y la igualdad de género con empatía y respeto.
- Participar de manera efectiva y constructiva, contribuyendo a la paz.

3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

El presente estudio tiene como objetivo, como ya hemos citado anteriormente, el explorar y analizar la aplicación de la gamificación en el área de las Ciencias Sociales en el periodo que abarca desde 2002 hasta 2022, poniendo su principal enfoque en el contexto iberoamericano y español. Para abordar este fin, se plantea un problema de investigación que se detalla en las posteriores líneas, el cual está respaldado por una serie de objetivos específicos que guían nuestro trabajo. El problema de investigación que se aborda responde a un interés por comprender cómo influye la gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la educación del Siglo XXI y cuáles son sus resultados.

Para ello los objetivos definidos para este trabajo son los siguientes:

- Realizar una revisión bibliografía exhaustiva y actualizada sobre la gamificación en el área de Ciencias Sociales.
- Revisar, analizar y sintetizar los documentos publicados entre el periodo de 2002 a 2022 en el ámbito español e iberoamericano.
- Valorar los beneficios que se obtienen en el aprendizaje tras la aplicación de la gamificación en la transmisión de contenidos del área de Ciencias Sociales.
- Promover la investigación y la difusión de buenas prácticas sobre el uso de la gamificación como metodología para el área de Ciencias Sociales.
- Identificar posibles desafíos y áreas de mejora en la implantación de la gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales.
- Diseñar un marco conceptual que integre los resultados de la revisión bibliográfica, proporcionando una base teórica para futuras investigaciones y prácticas en el campo de la gamificación en Ciencias Sociales.

3.1 Fundamentación metodológica

Para el desarrollo de este Trabajo de Fin de Máster se ha basado en la revisión bibliográfica descriptiva (Hernández, Fernández y Baptista, 2010) de los documentos que estén relacionados con la gamificación en el área de las Ciencias Sociales, realizando un análisis y síntesis de la misma. El paradigma que se ha llevado a cabo a lo largo de esta investigación es el socio crítico, el cual pretende superar el reduccionismo del positivismo, al afirmar que la educación no es empíricamente pura en el sentido de homologable a cualquier otra ciencia física-natural, a la vez que superar el conservadurismo del paradigma interpretativo, al no cuestionar a través de la investigación el statu quo establecido, ya que los socio-críticos defienden un sistema educativo más justo y en el que hay que tomar conciencia del papel que la cuestión ideológica juega en la configuración de las practicas educativas (Santamaría, 2013).

El fin de cualquier revisión bibliográfica es dar sentido a la investigación documental realizada sobre una temática determinada. La selección de los documentos se ha realizado siguiendo una serie de criterio, los cuales se han diseñado para garantizar la calidad de la información recopilada. Los criterios seguidos son los siguientes:

- **Periodo de publicación:** Se han considerado los artículos de revistas y libros publicados entre 2002 y 2022. Este intervalo temporal se ha definido para abordar el estado actual de la temática.
- **Ámbito geográfico:** Se han seleccionado artículos del ámbito español e iberoamericano debido a que esta investigación se centra en el contexto de las Ciencias Sociales en habla hispana.
- **Idioma:** Se ha priorizado exclusivamente a la bibliografía escrita en español. Con el propósito de asegurar de que no haya errores de comprensión, lo que permite una comprensión más coherente, profunda y detallada.
- **Temática:** Se han incluido artículos que su enfoque se centre en la gamificación en el área de las Ciencias Sociales, de manera que se garantice su relación con el tema de investigación.

En resumen, la revisión bibliográfica descriptiva es una gran herramienta para poder contextualizar y fundamentar nuestra investigación, proporcionando una base sólida de conocimientos en el campo de la gamificación en Ciencias Sociales. Los criterios, definen la inclusión de fuentes que respaldan el enfoque y los objetivos de este estudio.

3.2 Descripción de la muestra

Los recursos empleados para la búsqueda de información fueron Dialnet Y Google Scholar. A través de la introducción de los términos: Gamificación, Ciencias Sociales, evaluación, docente, alumnado y formación inicial. Todas estas palabras se fueron mezclando para realizar una revisión más completa como por ejemplo: gamificación ciencias sociales evaluación.

En primer lugar se obtienen ciento setenta resultados, de los que se excluyen los relacionados con las tesis doctorales y los trabajos finales de Grado y Máster. En total, se seleccionan ciento cincuenta y nueve todos ellos relacionados con los términos citados anteriormente.

Los artículos seleccionados han sido clasificados previamente por las temáticas de los cuales tratan cada uno de ellos. La clasificación es la siguiente:

1. Evaluación
2. Docente
3. Alumnado
4. Formación inicial
5. Didáctica

Es necesario matizar que tras la búsqueda con las palabras clave “gamificación ciencias sociales” se tuvieron que clasificar por diferentes categorías, debido al gran número de artículos obtenidos. El objetivo de esta revisión es la demostrar cómo se puede incluir la gamificación en la enseñanza de las ciencias sociales y los beneficios de la misma. Cabe mencionar que los artículos finalmente elegidos y a los cuales se les realizará la revisión bibliográfica son un total de 27 artículos.

3.3 Instrumento de recogida y análisis de datos

No obstante, el objetivo de este trabajo bibliográfico es examinar de manera exhaustiva la literatura publicada sobre gamificación en el área de la Ciencias Sociales, detallando componentes clave como las herramientas utilizadas, los participantes involucrados, el nivel educativo al que se dirigen, el tipo de estudio, los métodos aplicados, los objetivos perseguidos y los resultados obtenidos. Estos componentes se describen a continuación con mayor detalle:

- **Herramientas:** Se presta atención a las herramientas y estrategias de gamificación empleadas en los estudios analizados.
- **Participantes:** Se examinará quienes son los participantes del estudio en las investigaciones revisadas.
- **Nivel educativo:** Se determinará el nivel educativo al que van dirigidas las investigaciones, ya sea en el ámbito escolar o universitario.
- **Tipo estudio:** Se identificará el tipo de estudio llevado a cabo en cada investigación.
- **Métodos de investigación:** Se analizarán los métodos de investigación utilizados en cada estudio.
- **Objetivos:** Se identificarán los objetivos que persigue cada investigación.
- **Resultados:** Se resumirán los resultados obtenidos en cada estudio y las conclusiones extraídas.

Al tener en cuenta estos aspectos, se logrará una revisión bibliográfica detallada que proporcionará una visión completa de la gamificación en el área de las Ciencias Sociales, permitiendo a los lectores comprender mejor cómo se han empleado diversas estrategias y cómo han influido en diferentes contextos educativos y sociales.

4. ANALISIS Y DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS DEL ESTUDIO

Tras haber recopilado toda la información de los artículos revisados, es el momento de llevar a cabo un análisis exhaustivo de todo el material obtenido. En este proceso, nos apoyaremos en las categorías previamente establecidas para esta investigación, las cuales fueron detalladas en la sección 3.3 “Instrumentos de recogida y análisis de datos” de este trabajo.

A lo largo de las siguientes líneas, se presentarán los resultados obtenidos, poniendo un enfoque especial en estas categorías.

4.1. Evaluación

Tabla 1. Síntesis Artículos revisados sobre Evaluación (Fuente: Elaboración propia)

Artículo	Nivel educativo	Tipo de estudio	Método	Objetivo
Hita, M. M., & Martínez, P. M. (2020).	Educación Primaria	Estudio cuantitativo	Lista de control	Evaluar y validar el diseño del programa para el desarrollo del pensamiento histórico
Fernández Amaya, S. (2019).	Educación Primaria	Estudio cuantitativo	Estudio de caso	Mostrar un sistema de evaluación donde los alumnos participen en su proceso de enseñanza-aprendizaje

En el primer estudio (Hita y Martínez, 2020) se obtienen valoraciones por encima de la media en relación al programa de intervención gamificado para el desarrollo del pensamiento histórico en los alumnos de Educación Primaria. Estos resultados indican que el programa fue bien recibido y con un impacto positivo en el pensamiento histórico de los estudiantes. Sin embargo, se señala que a pesar de contar con valoraciones positivas, aún hay áreas del programa que podrían beneficiarse de una posibles modificaciones para mejorar su eficacia.

En cambio en la segunda investigación (Fernández, 2019) se encontró que el sistema de evaluación que involucra la reflexión y participación de los alumnos en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje resultó ser beneficioso, lo que indica que las metodologías activas tienen un gran impacto en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Aun así, la metodología no fue del todo aceptada por parte del profesorado, lo que muestra la falta de aceptación o la resistencia a cambiar de metodología por los docentes.

Haciendo una comparación entre ambos se observa que están relacionados con el nivel educativo de Educación Primaria pero tienen diferencias en cuanto al enfoque de estudio y la metodología aplicada. La primera investigación se centra en un programa gamificado y cuantifica los resultados, mientras que la segunda investigación se enfoca en la autoevaluación y un enfoque cualitativo. Es decir, ambos resaltan la importancia de la efectividad de las estrategias educativas como la aceptación de las mismas por parte del profesorado.

4.2. Docente

En cuanto a esta categoría relacionada con los docentes en activo, es evidente que existe una notable carencia de investigaciones que profundicen en el análisis del rol del profesor en lo que respecta a sus creencias, actitudes y motivaciones al momento de implementar la gamificación en el área de las Ciencias Sociales.

Hasta la fecha, la literatura académica no ha dedicado el tiempo suficiente en esta perspectiva. En otras palabras, se está investigando cómo la gamificación impacta en la motivación y rendimiento de los estudiantes, pero hay una falta de investigación que explore las motivaciones y creencias por parte del profesorado.

4.3. Alumnado

Tabla 2. Síntesis Artículos revisados sobre Alumnado (Fuente: Elaboración propia)

Artículo	Nivel educativo	Tipo de estudio	Método	Objetivo
Corrales Serrano, M. (2019).	Educación Secundaria	Estudio cualitativo	Tres sesiones didácticas y cuestionario de satisfacción	Valorar la eficacia de la gamificación como estrategia motivadora en el alumnado de Ciencias Sociales en la etapa de ESO
Corrales Serrano, M. (2020).	Educación Secundaria	Estudio cuantitativo	Segmentación de la muestra en grupo de control y grupo experimental y test de evaluación	Probar la validez de estrategias de gamificación para el aprendizaje de Historia del Arte
Corrales Serrano, M. (2020).	Educación Secundaria y Bachillerato	Estudio cualitativo	Análisis del diario de aprendizaje	Analizar las emociones de los estudiantes de la asignatura de Ciencias Sociales, empleando la gamificación
Corrales Serrano, M. (2021).	Educación Secundaria	Estudio cualitativo	Análisis textual e intervención de aula, entrevista semiestructurada.	Valorar la idoneidad de la asignatura de Geografía e Historia como herramienta para la adquisición de competencias
García, F. J. F., Oltra, L. C., Ramos, A. G., &	Educación Superior	Diseño mixto	Cuestionario online con	Analizar la percepción del alumnado en

García, E. G. (2021).			separación en dos grupos	relación con el impacto del uso de Mentimeter y la utilidad de la herramienta en la enseñanza de Ciencias Sociales
Gil Ruiz, P. (2021).	Bachillerato	Estudio cualitativo	Estudio de casos	Analizar la posibilidad de emplear serious games, en el currículo de Bachillerato en el área de Humanidades y Ciencias Sociales
Gómez Trigueros, I. M. (2018).	Educación Secundaria	Modelo mixto	Cuestionario de escala Likert y observación directa	Valorar las fortalezas y las debilidades del uso de la gamificación y las TIC en la clase de Historia
Hurtado Torres, D., Gil Duran, N., & Aguilar Paredes, C. (2019).	Educación Secundaria	Estudio cualitativo	Observación directa	Reinterpretar materiales históricos, invitando a la reflexión y debate desde un punto de vista cohesionador
Reche, A. R. (2021).	Educación Secundaria	Modelo mixto	Cuestionario e intervención de aula	Corroborar la hipótesis planteada a través del análisis de datos cuantitativos y cualitativos obtenidos en la realización de la actividad innovadora en el aula
Requena, I. C. (2020).	Educación Primaria	Estudio cualitativo	Observación directa y encuesta	Diseñar, implementar y evaluar

				actividades gamificadas para aumentar la motivación y mejorar la dinámica de la clase en el área de ciencias sociales
Soler, L. E. R., & Amber, D. (2022).	Educación Primaria	Modelo mixto	Realización de cuestionarios pretest y postest con la comparación de sus resultados. Observación de las clases y entrevistas a docentes y alumnos.	Analizar el impacto de la gamificación de Ciencias Sociales en el alumnado de primaria
Tortosa, A. J. P., Graciá, V. B., & Bernal, M. J. (2017).	Educación Superior	Estudio cuantitativo	Investigación-acción con grupo control y grupo experimental	Probar el impacto de la gamificación y las redes sociales en el rendimiento de los estudiantes universitarios

En los artículos analizados se muestra una tendencia positiva hacia la gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales en todos los niveles educativos estudiados (Educación Primaria, Educación Secundaria y Educación Superior). Estos resultados sugieren que la gamificación puede mejorar el rendimiento de los estudiantes y aumentar su motivación, pero es importante no fatigarlos con tanto estímulo. Además, han sido exploradas por varios estudios las emociones y la adquisición de competencias por parte del alumnado.

4.4. Formación inicial

Tabla 3. Síntesis Artículos revisados sobre Formación Inicial (Fuente: Elaboración propia)

Artículo	Nivel educativo	Tipo de estudio	Método	Objetivo
Calle-Carracedo, M., López-Torres, E., Miguel-Revilla, D., & Carril-Merino, M. T. (2022).	Educación Superior	Estudio mixto	Cuestionario semiestructurado de tipo Likert.	Valorar la aplicación de un Escape Room educativo de temática histórica con futuros docentes.
Candel, E. C., Núñez, S. S., & Marchena, I. M. (2022).	Educación Superior	Estudio cuantitativo	Diseño cuasi experimental.	Analizar la efectividad de la gamificación para la mejora de los conocimientos y competencias de los futuros docentes de Ciencias Sociales.
Gómez Trigueros, I. M., & Bañuls, M. R. (2017).	Educación Superior	Modelo mixto	Dos cuestionarios con tres bloques temáticos de escala Likert.	Analizar las percepciones del alumnado de Máster del Profesorado en relación al uso de metodologías activas.
Gómez Trigueros, I. M. y Ruiz, M. (2017).	Educación Superior	Modelo mixto	Cuestionario de escala Likert y observación directa.	Mostrar una reflexión sobre el contexto educativo de los alumnos del Máster de Educación Secundaria.
Gómez Trigueros, I. M., <i>et al.</i> (2018).	Educación Superior	Modelo mixto	Cuestionario de escala Likert.	Analizar la formación del alumnado así como valorar la idoneidad de las estrategias didácticas implementadas a través del modelo TPACK

Gómez-Trigueros, I. M., Rovira-Collado, J., & Ruiz-Bañuls, M. (2018).	Educación Superior y Secundaria	Modelo mixto	Cuestionario escala Likert e intervención de aula	Familiarizar al alumnado con los proyectos de innovación educativa
Gómez Trigueros, I. M., Bañuls, M. R., Velasco, C. B. A., Collado, J. R., Sánchez, M. P., Sánchez, D. O., ... & Sebastián, J. B. (2020).	Educación Primaria y Superior	Modelo mixto	Cuestionarios con escala Likert y observación directa.	Analizar y valorar la idoneidad de las estrategias didácticas implementadas con el modelo TPACK.
Gómez Trigueros, I. M., Sánchez, D. O., Jordan, K., Serrano, J. A. S., Sebastián, J. B., Simões, M. D. D. F. S., & Bañuls, M. R. (2021).	Educación Superior	Modelo mixto	Cuestionario escala Likert y entrevistas	Considerar las tecnologías como un espacio para la difusión de la docencia a través de la gamificación
Sánchez, D. O. (2017).	Educación Superior	Estudio cualitativo	Diseño <i>ad hoc</i> de un cuestionario de respuesta abierta y la aplicación de un grupo focal.	Evaluar las ventajas y limitaciones de las técnicas del juego en la enseñanza-aprendizaje de la Historia
Vera, J. R. M., Carrasco, C. J. G., Fernández, J. M., & Gómez, M. S. (2021).	Educación Superior	Estudio cualitativo	Diseño <i>ad hoc</i> con cuestionario de escala Likert .	Analizar los resultados y la validación de un cuestionario del profesorado basado en gamificación y flipped-classroom

En este apartado todos los artículos analizan presentan enfoques innovadores en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la formación inicial de los futuros docentes. Los resultados tienden a mostrar una actitud positiva hacia el uso de estas metodologías, pero también se presentan desafíos como la necesidad de una formación adecuada en competencias digitales y una programación de los materiales curriculares.

4.5. Didáctica

Tabla 4. Síntesis Artículos revisados sobre Didáctica (Fuente: Elaboración propia)

Artículo	Nivel educativo	Tipo de estudio	Método	Objetivo
Argudo, C. E. C., & Ortega, D. P. C. (2022).	Educación General Básica	Estudio cualitativo	Revisión documental, hermenéutica y análisis de contenido	Analizar la importancia de las TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Enseñanza General Básica
Morales-Morales, L. A., & Lucio-Ramos, Y. J. (2022).	Todos los niveles educativos	Estudio cuantitativo	Revisión documental-bibliográfica	Analizar la plasticidad cerebral y la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales
Ordoñez Ocampo, B. P., Ochoa Romero, M. E., Erráez Alvarado, J. L., León González, J. L., & Espinoza Freire, E. E. (2021).	Enseñanza General Básica	Estudio cualitativo	Revisión documental, análisis de contenido, hermenéutico y analítico sintético	Analizar las metodologías activas propicias para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación General Básica

En el texto de Ordoñez *et al*, 2021 se menciona a la gamificación y el aula invertida como metodologías alternativas en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Destaca que estas metodologías fomentan un enfoque más activo en el aprendizaje en lugar de la memorización.

No obstante, para Argudo y Ortega (2022), destacan que las TIC ofrecen beneficios significativos para ampliar y profundizar los contenidos del área a través de la gamificación o el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

El último artículo de Morales y Lucio (2022), ambos autores se centran en la plasticidad cerebral y su relación con la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se destaca que estos elementos motivan la transformación en el aula y despertando el interés por aprender.

Los tres artículos exploran la gamificación como metodología innovadora para la enseñanza de Ciencias Sociales. En resumen, estos textos ofrecen perspectivas diferentes pero complementarias sobre la incorporación de la gamificación y las TIC en la enseñanza de Ciencias Sociales, destacando su importancia en la mejora del proceso de aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

5. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS Y CONCLUSIÓN

Este estudio se ha dedicado a llevar a cabo una exhaustiva revisión bibliográfica acerca de la implementación de la gamificación en el campo de las ciencias sociales en los últimos años. Esta labor ha involucrado cierto nivel de complejidad debido a la abundancia de literatura disponible, aunque no necesariamente enfocada en el objetivo específico de nuestro trabajo. Por esta razón, llevaremos a cabo una comparación con el artículo titulado "Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física" escrito por Escaravajal y Martín (2019), "Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras" de Chaves (2019) y "Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática" por Holguín, *et al.* (2020) . Se llevará a cabo una evaluación comparativa de los resultados obtenidos en ambas investigaciones que se centran en diferentes áreas del currículo educativo.

La gamificación, como estrategia educativa, ha surgido como un enfoque efectivo en el ámbito educativo, y esta efectividad se refleja en los artículos analizados. Todas las investigaciones coinciden en varios aspectos importantes que subrayan la utilidad de la gamificación en la mejora del proceso de aprendizaje.

Primero, destacan la importancia de la gamificación como estrategia que potencia la motivación de los estudiantes. La gamificación se ha mostrado eficaz en la generación de interés y compromiso por parte de los alumnos, lo que a su vez impacta de manera positiva en la participación durante el proceso de aprendizaje. Este aumento en la motivación se traduce en una mayor satisfacción con la educación, lo que es fundamental para el éxito a largo plazo.

No obstante, además de la motivación, los artículos también mencionan la mejora del rendimiento académico y la competencia como resultados positivos de la gamificación. Ya sea en el área de Educación Física, las Ciencias Sociales, Lenguas Extranjeras o Matemáticas, la gamificación ha demostrado tener un impacto positivo en la adquisición de conocimientos y habilidades. Este aspecto subraya la versatilidad de la gamificación como una estrategia educativa que puede aplicarse en diferentes áreas del currículo.

Por último, los textos hacen hincapié en la necesidad de equilibrar la diversión y los desafíos al utilizar la gamificación en el aula. Esta idea resalta que la gamificación no se trata solo de jugar en el aula, sino de crear un ambiente educativo enriquecedor que estimule a los estudiantes mientras se les presentan desafíos apropiados para su nivel de competencia. También se destaca la importancia de considerar las perspectivas tanto de los docentes como de los estudiantes en la aplicación de estrategias gamificadas.

Los resultados positivos observados, como la motivación, la satisfacción, la participación y el aprendizaje, respaldan su incorporación en la enseñanza y sugieren que puede ser un enfoque prometedor para el futuro de la educación.

Haciendo una comparativa entre los mismos se aprecian similitudes y diferencias que se exponen a continuación:

Similitudes:

1. Gamificación como estrategia educativa: Todos los artículos coinciden en que la gamificación se presenta como una estrategia efectiva en el ámbito educativo, reconociendo sus beneficios en términos de motivación, participación de los estudiantes y mejora del proceso de aprendizaje.
2. Resultados positivos: Cada investigación menciona haber obtenido resultados favorables derivados de la implementación de esta práctica metodológica en educación. Estos resultados incluyen una mayor motivación, satisfacción, participación, mejoras en el rendimiento académico y en la competencia, así como la reducción de la ansiedad.
3. Necesidad de equilibrio: Los autores resaltan la importancia de equilibrar la diversión y los desafíos que se plantean al utilizar la gamificación en el aula. También se hace hincapié en la necesidad de considerar la perspectiva de los docentes y estudiantes en la implementación de estas estrategias.

Diferencias:

1. Ámbitos de aplicación: Cada artículo se centra en un área educativa diferente. Mi revisión se centra en el área de las Ciencias Sociales, el trabajo de Escaravajal y Martín (2019) en la gamificación en la Educación Física, la investigación realizada por Chaves (2019) en la enseñanza de las lenguas extranjeras y por último, Holguín *et al.* (2020) en la gamificación de las Matemáticas.
2. Resultados específicos: Se presentan resultados específicos relacionados con su campo de aplicación. Por ejemplo en Escaravajal y Martín (2019) se menciona la potenciación de la motivación y la participación en la Educación Física, mientras que en Chaves (2019) destaca la mejora de la competencia lingüística en la enseñanza de las lenguas extranjeras.
3. Metodologías y enfoques: Los artículos difieren en términos de las metodologías y enfoques utilizados en las investigaciones realizadas. Por ejemplo en esta revisión se hace mención de las diferencias en enfoques cuantitativos y cualitativos en investigaciones relacionadas con las Ciencias Sociales, mientras que en Holguín *et al.* (2020) se hace referencia a una revisión sistemática, lo que denota una metodología específica.
4. Perspectivas docentes: Otra diferencia entre los artículos seleccionados es que, a diferencia de este estudio en Ciencias Sociales, ninguno de los otros artículos resalta la relevancia de tomar en cuenta la perspectiva de los docentes en futuras investigaciones.

En resumen, la gamificación se presenta como una estrategia educativa efectiva con el potencial de mejorar la motivación, el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes en diferentes áreas educativas. Aunque los artículos varían en cuanto a los campos de aplicación, metodologías y enfoques, todos están de acuerdo en la eficacia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Esta metodología ofrece una vía para abordar desafíos educativos en diversos contextos, comenzando por las Ciencias Sociales, pasando por la Educación Física y la enseñanza de Lenguas Extranjeras y finalizando en las Matemáticas. Sin embargo, es fundamental que se utilice de manera equilibrada, teniendo en cuenta las perspectivas tanto de docentes como de estudiantes. Además, se debe seguir investigando y explorando

nuevas formas de aplicar la gamificación de manera efectiva y evaluar sus resultados en diferentes contextos y niveles educativos.

En última instancia, la gamificación representa una oportunidad emocionante para mejorar la educación, impulsando la motivación y el compromiso de los estudiantes, y preparándolos para un futuro educativo y laboral cada vez más orientado hacia la tecnología y el trabajo en equipo.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Area Moreira, M., & González González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3 (Noviembre)), 15–38.
- Argudo, C. E. C., & Ortega, D. P. C. (2022). Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Enseñanza General Básica. *Revista Ciencia & Sociedad*, 2(2), 139-151.
- Borrás Gene, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid.
- Borrás Gené, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)*. Madrid. Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos.
- Calle Carracedo, M., López Torres, E., Miguel Revilla, D., & Carril Merino, M. T. (2022). Escape rooms en la formación inicial del profesorado de Ciencias Sociales: valoración y potencial educativo. *Educación XXI*, 25(2), 129-150.
- Candel, E. C., Núñez, S. S., & Marchena, I. M. (2022). El uso de los Videojuegos y la Gamificación como material didáctico innovador para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *EDMETIC*, 11(2), 6-6.
- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430.
- Constitución Española [Const]. Art.27. 29 de diciembre de 1978. (España).
- Corrales Serrano, M. (2019). La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias sociales. *CIVINEDU 2019*, 385.
- Corrales Serrano, M. (2020). Emociones de estudiantes preuniversitarios en Ciencias Sociales con experiencias de gamificación. *Investigación En La Escuela*, (102), 84–96.
- Corrales Serrano, M. (2020). Experiencia de evaluación de aprendizaje de historia del arte a través de breakout en educación secundaria. *La tecnología como eje del cambio metodológico* (pp. 213-217). UMA Editorial.
- Corrales Serrano, M. (2021). La gamificación como herramienta para educar en la participación. Intervención didáctica en el aula de Historia. *Clio. History and History Teaching*, 47, 23-48.
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, de 30 de septiembre de 2022.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15).
- Escaravajal Rodríguez, J. C., & Martín Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 97-109.
- Espinoza, E. (2018). La enseñanza mediante la gamificación. *Revista Ciencias Sociales y Económicas*, 2(2), 75-89.
- Estévez Carmona, M. (2012). Análisis y beneficios de la incorporación de las TIC en el área de lengua castellana y literatura: un caso práctico. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (40), 21-34.
- Fernández Amaya, S. (2019). Evaluación formativa y compartida. Procesos de autoevaluación y autocalificación en 1º de Educación Primaria. Una experiencia de inclusión de metodologías activas en las áreas de Ciencias Naturales y Sociales. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, 5(2), 300–305.
- García, F. J. F., Oltra, L. C., Ramos, A. G., & García, E. G. (2021). Más allá de la Gamificación: Evaluación de Mentimeter como herramienta para la docencia presencial y online en Ciencias Sociales. In *Cuestiones transversales en la innovación de la docencia y la investigación de las ciencias sociales y jurídicas: especial referencia al impacto del covid-19, las nuevas tecnologías y metodologías, las perspectivas de género y la diversidad* (pp. 623-643). Dykinson.
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123.
- Gil Ruiz, P. (2021). Gamificación como motor de cambio para empatizar con procesos históricos en el currículo de Bachillerato, y en el área de Humanidades, y Ciencias Sociales y Artes. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, 45, 181-212.
- Gómez Trigueros, I. M., & Bañuls Ruiz, M. (2017). Análisis sobre nuevas metodologías activas basadas en el ABP y en la Gamificación en los estudios de Máster del Profesorado en Educación Secundaria. In *Xardes-Innovaestic 2017: Llibre d'actes* (pp. 47-49). Universitat d' Alacant/Universidad de Alicante.
- Gómez Trigueros, I. M. & Bañuls Ruiz, M. (2017). Análisis de metodologías activas con ABP, Transmedia y Gamificación para implementar las competencias en Ciencias Sociales y en Literatura. En R. Roig-Vila (Ed.), *Investigación en docencia universitaria. Diseñando el futuro a partir de la innovación educativa* (pp.245-254). Octaedro.
- Gómez Trigueros, I. M., *et al.* (2018). El uso de las TIC y las TAC en diversos contextos docentes: Modelos educativos innovadores enmarcados en el modelo TPACK. En Roig-Vila, R. (coord.). *Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2017-18*

Alicante: Universidad de Alicante, Instituto de Ciencias de la Educación (ICE), pp. 2511-2525.

- Gómez-Trigueros, I. M., Rovira-Collado, J., & Ruiz-Bañuls, M. (2018). Literatura e Historia a través de un universo transmedia: posibilidades didácticas de El Ministerio del Tiempo. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9(1), 217-225.
- Gómez Trigueros, I. M. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Educação & Formação*, 3(8), 3-16.
- Gómez Trigueros, I. M., Bañuls, M. R., Velasco, C. B. A., Collado, J. R., Sánchez, M. P., Sánchez, D. O., ... & Sebastián, J. B. (2020). Nuevos contextos docentes desde las TIC y las TAC con TPACK. In *Memòries del Programa de Xarxes-I3CE de qualitat, innovació i investigació en docència universitària: Convocatòria 2019-20* (pp. 39-44). Instituto de Ciencias de la Educación.
- Gómez Trigueros, I. M., Sánchez, D. O., Jordan, K., Serrano, J. A. S., Sebastián, J. B., Simões, M. D. D. F. S., ... & Bañuls, M. R. (2021). La interdisciplinariedad como metodología docente desde las TAC: propuestas educativas enmarcadas en el modelo TPACK. In *Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria: Convocatoria 2020-21* (pp. 825-834). Instituto de Ciencias de la Educación.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2010) *Metodología de la Investigación*.
- Hita, M. M., & Martínez, P. M. (2020). Evaluación del diseño de un programa de intervención gamificado para el desarrollo del pensamiento histórico en el alumnado de Educación Primaria. *RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales*, 34(95), 187-204.
- Holguín García, F., Holguín Rangel, E., & García Mera, N.(2020). Gamificación de la enseñanza de la matemáticas: una revisión sistemática. *Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22 (1),Venezuela. (Pp.62 -75).
- Hurtado Torres, D., Gil Duran, N., & Aguilar Paredes, C. (2019). THE MAZE: Gamificando el concepto de identidad. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2).
- Marín Diaz, V. y García Fernández, M.D. (2005): Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel-Bit*, 26, 113-119.
- Morales Morales, L. A., & Lucio Ramos, Y. J. (2022). Plasticidad cerebral y gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de las ciencias sociales. *CIENCIAMATRIA*, 8(3), 583-596.
- Moreno Tena, R. (2014). Las TIC en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación Secundaria. *Investigación en la Escuela*.
- Ordoñez Ocampo, B. P., Ochoa Romero, M. E., Erráez Alvarado, J. L., León González, J. L., & Espinoza Freire, E. E.(2021).Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504.

- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 02 de marzo de 2022.
- Reche, A. R. (2021). La gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación. *GeoGraphos: Revista Digital para Estudiantes de Geografía y Ciencias Sociales*, 12(139), 162-192.
- Requena, I. C. (2020). Implementación de actividades de evaluación formativa con elementos de gamificación en ciencias sociales. In *La tecnología como eje del cambio metodológico* (pp. 720-723). UMA Editorial.
- Rodríguez Jiménez, C., Ramon Navas, M., Santos Villalba, M.J. y Fernández Campoy, J.M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, (3), 40-59.
- Sánchez, D. O. (2017). Gamificación de problemas sociales y género en la enseñanza de la Historia: Representaciones del profesorado de Educación Primaria en formación. In *Xardes-Innovaestic 2017: Llibre d'actes* (pp. 76-77). Universitat d'Alacant/Universidad de Alicante.
- Santamaría, J. S. (2013). Paradigmas de investigación educativa: de las leyes subyacentes a la modernidad reflexiva. *Entelequia: revista interdisciplinar*, 16, 91-102.
- Soler, L. E. R., & Amber, D. (2022). Impacto de la gamificación con TIC en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto grado de primaria. *MLS Educational Research (MLSER)*, 6(2).
- Tortosa, A. J. P., Graciá, V. B., & Bernal, M. J. (2017). Gamificación y aprendizaje cooperativo en la didáctica de las ciencias sociales: la experiencia# ccafydexpress. *Patrimonios olvidados y felicidad en la didáctica*, 57.
- Vera, J. R. M., Carrasco, C. J. G., Fernández, J. M., & Gómez, M. S. (2021). Gamificación y flipped-classroom en la formación del profesorado de ciencias sociales. estudio exploratorio y validación de una escala. In *La formación del profesorado en Didáctica de las Ciencias Sociales en el ámbito Iberoamericano* (pp. 79-98). Servicio de Publicaciones.

3. CONCLUSIONES FINALES Y LINEAS FUTURAS DE INVESTIGACIÓN

Al comienzo de este trabajo fueron planteados una serie de objetivos como punto de partida para la búsqueda y análisis bibliográfico de la Gamificación en las Ciencias Sociales. Tras realizar el estudio de los artículos, se puede confirmar que la aplicación de la metodología activa e innovadora como es la Gamificación en las Ciencias Sociales aporta grandes beneficios a dicho área, partiendo desde el alumnado hasta su didáctica.

Este Trabajo de Fin de Máster (TFM), recoge una recopilación de artículos publicados en bases de datos entre los años 2002 y 2022, que tienen como tema la implantación de la gamificación como estrategia metodológica para el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales. La revisión documental se ha extendido desde 2002 pero fue a partir de 2017 cuando surgen los primeros trabajos y existe un gran auge por las investigaciones con esta metodología en este campo.

Es verdaderamente positivo que cada vez más profesionales de la educación, son conscientes y partidarios de aplicar esta metodología como herramienta educativa en las Ciencias Sociales, como se refleja a través de los trabajos analizados. Sin embargo, se observa que los artículos se centran en los niveles educativos como la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y la Educación Superior, donde existe una mayor cantidad de investigaciones. Por otro lado, se encuentran escasas investigaciones realizadas en la etapa de Bachillerato, a pesar de que esta etapa presenta una carga de contenidos más elevada y de mayor complejidad para los alumnos. Además, en el contexto de la Educación Superior, la gamificación se enfoca principalmente en la formación de futuros profesionales de la educación y en su aprendizaje de diferentes contenidos.

Por lo tanto, es necesario llevar a cabo más investigaciones con esta metodología, ya que es demostrable que ofrece grandes ventajas para todo tipo de alumnado incluyendo a los alumnos que tengan alguna dificultad para el aprendizaje. En este sentido, también es importante seguir investigando y explorando en otras metodologías innovadoras que revolucionen el área de las Ciencias Sociales, cuyo resultado sean unos alumnos motivados por aprender los contenidos relacionados con este área.

Para ilustrar las áreas de investigación abordadas a lo largo de esta revisión, se pueden considerar las siguientes líneas de estudio:

En primer lugar para la evaluación, desarrollar métricas específicas para medir el aprendizaje de las Ciencias Sociales en entornos gamificados sería altamente beneficioso. Además, se podría llevar a cabo una evaluación que explore y mida cómo la gamificación en el área contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales, como la empatía y la toma de decisiones.

Para las investigaciones aplicables a los docentes en activo, se podría explorar las actitudes, creencias y desafíos experimentados por los docentes al implementar esta metodología dentro de sus aulas, así como la posibilidad de colaboración entre ellos y el intercambio de mejores prácticas. Además, investigar la efectividad de programas de formación y desarrollo profesional para los docentes en el uso de la gamificación en Ciencias Sociales sería valioso.

En cuanto al alumnado sería interesante investigar el impacto a largo plazo de la gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, examinando cómo influye en el rendimiento académico y la retención de conocimientos de los estudiantes. También sería relevante explorar cómo la gamificación afecta a la motivación interna de los estudiantes y su compromiso con los contenidos del área. Por último, se debería de investigar cómo la gamificación puede adaptarse y personalizarse a diferentes estilos de aprendizaje, garantizando la inclusión y la igualdad.

No debemos pasar por alto el papel de los futuros docentes en la educación del futuro. Es esencial explorar cómo la formación en gamificación puede preparar a los docentes en formación para abordar desafíos específicos en la enseñanza de Ciencias Sociales, como el fomento del pensamiento crítico o la enseñanza de temas controvertidos. También se podría investigar cómo la formación en gamificación influye en la pedagogía de los futuros docentes y en su capacidad de diseñar experiencias de aprendizaje efectivas. Por último, es relevante examinar cómo se puede incorporar la gamificación en los programas de formación de futuros docentes en Ciencias Sociales.

En términos de la didáctica, es necesario desarrollar un diseño instruccional gamificado que investigue las mejores prácticas en la creación de experiencias de aprendizaje, incluyendo la elección de elementos de juegos y narrativas atractivas. No obstante, también es relevante investigar cómo se puede adaptar el currículo de Ciencias Sociales a diferentes niveles educativos y necesidades de los estudiantes mediante una adaptación curricular. Otro área de interés podría ser la combinación de métodos tradicionales de enseñanza con estrategias de gamificación.

En conclusión, esta revisión documental se presenta como un recurso sumamente útil para docentes, futuros docentes e investigadores en el campo de las Ciencias Sociales. Facilita el acceso rápido y sencillo a los artículos relacionados con esta temática y puede servir como punto de partida para aquellos que deseen implantar la gamificación como metodología en sus aulas.

4. BIBLIOGRAFIA GENERAL

- Area Moreira, M., & González González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3 Noviembre), 15–38.
- Argudo, C. E. C., & Ortega, D. P. C. (2022). Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Enseñanza General Básica. *Revista Ciencia & Sociedad*, 2(2), 139-151.
- Borrás Gene, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid.
- Borrás Gené, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)*. Madrid. Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos.
- Calle Carracedo, M., López Torres, E., Miguel Revilla, D., & Carril Merino, M. T. (2022). Escape rooms en la formación inicial del profesorado de Ciencias Sociales: valoración y potencial educativo. *Educación XXI*, 25(2), 129-150.
- Candel, E. C., Núñez, S. S., & Marchena, I. M. (2022). El uso de los Videojuegos y la Gamificación como material didáctico innovador para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *EDMETIC*, 11(2), 6-6.
- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430.
- Constitución Española [Const]. Art.27. 29 de diciembre de 1978. (España).
- Corrales Serrano, M. (2019). La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias sociales. *CIVINEDU 2019*, 385.
- Corrales Serrano, M. (2020). Emociones de estudiantes preuniversitarios en Ciencias Sociales con experiencias de gamificación. *Investigación En La Escuela*, (102), 84–96.
- Corrales Serrano, M. (2020). Experiencia de evaluación de aprendizaje de historia del arte a través de breakout en educación secundaria. *La tecnología como eje del cambio metodológico* (pp. 213-217). UMA Editorial.

- Corrales Serrano, M. (2021). La gamificación como herramienta para educar en la participación. *Intervención didáctica en el aula de Historia. Clio. History and History Teaching*, 47, 23-48.
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, de 30 de septiembre de 2022
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM.
- Escaravajal Rodríguez, J. C., & Martín Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 97-109.
- Espinoza, E. (2018). La enseñanza mediante la gamificación. *Revista Ciencias Sociales y Económicas*, 2(2), 75-89.
- Estévez Carmona, M. (2012). Análisis y beneficios de la incorporación de las TIC en el área de lengua castellana y literatura: un caso práctico. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (40), 21-34. [fecha de Consulta 12 de Agosto de 2020]. ISSN: 1133-8482.
- Fernández Amaya, S. (2019). Evaluación formativa y compartida. Procesos de autoevaluación y autocalificación en 1º de Educación Primaria. Una experiencia de inclusión de metodologías activas en las áreas de Ciencias Naturales y Sociales. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, 5(2), 300–305.
- García, F. J. F., Oltra, L. C., Ramos, A. G., & García, E. G. (2021). Más allá de la Gamificación: Evaluación de Mentimeter como herramienta para la docencia presencial y online en Ciencias Sociales. In *Cuestiones transversales en la innovación de la docencia y la investigación de las ciencias sociales y jurídicas: especial referencia al impacto del covid-19, las nuevas tecnologías y metodologías, las perspectivas de género y la diversidad* (pp. 623-643). Dykinson.
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123.
- Gil Ruiz, P. (2021). Gamificación como motor de cambio para empatizar con procesos históricos en el currículo de Bachillerato, y en el área de Humanidades, y Ciencias Sociales y Artes. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, 45, 181-212.
- Gómez Trigueros, I. M., & Bañuls Ruiz, M. (2017). Análisis sobre nuevas metodologías activas basadas en el ABP y en la Gamificación en los estudios de Máster del Profesorado en Educación Secundaria. In *Xardes-Innovaestic 2017: Llibre d'actes* (pp. 47-49). Universitat d' Alacant/Universidad de Alicante.
- Gómez Trigueros, I. M. & Bañuls Ruiz, M. (2017). Análisis de metodologías activas con ABP, Transmedia y Gamificación para implementar las competencias en Ciencias

Sociales y en Literatura. En R. Roig-Vila (Ed.), *Investigación en docencia universitaria. Diseñando el futuro a partir de la innovación educativa* (pp.245-254). Octaedro.

- Gómez Trigueros, I. M., *et al.* (2018). El uso de las TIC y las TAC en diversos contextos docentes: Modelos educativos innovadores enmarcados en el modelo TPACK. En Roig-Vila, R. (coord.). *Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2017-18* Alicante: Universidad de Alicante, Instituto de Ciencias de la Educación (ICE), pp. 2511-2525.
- Gómez-Trigueros, I. M., Rovira-Collado, J., & Ruiz-Bañuls, M. (2018). Literatura e Historia a través de un universo transmedia: posibilidades didácticas de El Ministerio del Tiempo. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9(1), 217-225.
- Gómez Trigueros, I. M. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Educação & Formação*, 3(8), 3-16.
- Gómez Trigueros, I. M., Bañuls, M. R., Velasco, C. B. A., Collado, J. R., Sánchez, M. P., Sánchez, D. O., ... & Sebastián, J. B. (2020). Nuevos contextos docentes desde las TIC y las TAC con TPACK. In *Memòries del Programa de Xarxes-I3CE de qualitat, innovació i investigació en docència universitària: Convocatòria 2019-20* (pp. 39-44). Instituto de Ciencias de la Educación.
- Gómez Trigueros, I. M., Sánchez, D. O., Jordan, K., Serrano, J. A. S., Sebastián, J. B., Simões, M. D. D. F. S., ... & Bañuls, M. R. (2021). La interdisciplinariedad como metodología docente desde las TAC: propuestas educativas enmarcadas en el modelo TPACK. In *Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria: Convocatoria 2020-21* (pp. 825-834). Instituto de Ciencias de la Educación.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2010) *Metodología de la Investigación*. 5ta Edición. México , México D.F.: Editorial McGraw Hill.
- Hita, M. M., & Martínez, P. M. (2020). Evaluación del diseño de un programa de intervención gamificado para el desarrollo del pensamiento histórico en el alumnado de Educación Primaria. *RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales*, 34(95), 187-204.
- Holguín García, F., Holguín Rangel, E., & García Mera, N.(2020). Gamificación de la enseñanza de la matemáticas: una revisión sistemática. *Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22 (1),Venezuela. (Pp.62 -75).
- Hurtado Torres, D., Gil Duran, N., & Aguilar Paredes,C. (2019). THE MAZE: Gamificando el concepto de identidad. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2).
- Marín Diaz, V. y García Fernández, M.D. (2005): Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel-Bit*, 26, 113-119.

- Morales-Morales, L. A., & Lucio-Ramos, Y. J. (2022). Plasticidad cerebral y gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de las ciencias sociales. *CIENCIAMATRIA*, 8(3), 583-596.
- Moreno Tena, R. (2014). Las TIC en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación Secundaria. *Investigación en la Escuela*.
- Ordoñez Ocampo, B. P., Ochoa Romero, M. E., Erráez Alvarado, J. L., León González, J. L., & Espinoza Freire, E. E.(2021).Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 02 de marzo de 2022.
- Reche, A. R. (2021). La gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación. *GeoGraphos: Revista Digital para Estudiantes de Geografía y Ciencias Sociales*, 12(139), 162-192.
- Requena, I. C. (2020). Implementación de actividades de evaluación formativa con elementos de gamificación en ciencias sociales. In *La tecnología como eje del cambio metodológico* (pp. 720-723). UMA Editorial.
- Rodríguez Jiménez, C., Ramon Navas, M., Santos Villalba, M.J. y Fernández Campoy, J.M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, (3), 40-59.
- Sánchez, D. O. (2017). Gamificación de problemas sociales y género en la enseñanza de la Historia: Representaciones del profesorado de Educación Primaria en formación. In *Xardes-Innovaestic 2017: Llibre d'actes* (pp. 76-77). Universitat d' Alacant/Universidad de Alicante.
- Santamaría, J. S. (2013). Paradigmas de investigación educativa: de las leyes subyacentes a la modernidad reflexiva. *Entelequia: revista interdisciplinar*, 16, 91-102.
- Soler, L. E. R., & Amber, D. (2022). Impacto de la gamificación con TIC en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto grado de primaria. *MLS Educational Research (MLSER)*, 6(2).
- Tortosa, A. J. P., Graciá, V. B., & Bernal, M. J. (2017). Gamificación y aprendizaje cooperativo en la didáctica de las ciencias sociales: la experiencia# ccacydexpress. *Patrimonios olvidados y felicidad en la didáctica*, 57.
- Vera, J. R. M., Carrasco, C. J. G., Fernández, J. M., & Gómez, M. S. (2021). Gamificación y flipped-classroom en la formación del profesorado de ciencias sociales. estudio exploratorio y validación de una escala. In *La formación del profesorado en Didáctica de las Ciencias Sociales en el ámbito Iberoamericano* (pp. 79-98). Servicio de Publicaciones.
- Werbach, K., y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.

5. ANEXOS

Anexo II. Tablas

Tabla 1.1 Artículos revisados sobre Evaluación (Fuente: Elaboración propia)

Evaluación						
Artículo	Nivel educativo	Tipo de estudio	Muestra	Método	Objetivo	Resultados
Fernández Amaya, S. (2019). Evaluación formativa y compartida. Procesos de autoevaluación y autocalificación en 1º de Educación Primaria. Una experiencia de inclusión de metodologías activas en las áreas de Ciencias Naturales y Sociales. <i>Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje</i> , 5(2), 300–305.	Educación Primaria	Estudio cualitativo	21 alumnos de 1º de Educación Primaria	Estudio de caso longitudinal durante dos trimestres	Mostrar un sistema de evaluación donde los alumnos reflexionen y participen de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje	Este sistema de evaluación es muy beneficioso para los alumnos pero se refleja la poca aceptación de esta metodología por parte del profesorado
Hita, M. M., & Martínez, P. M. (2020). Evaluación del diseño de un programa de intervención gamificado para el desarrollo del pensamiento histórico en el alumnado de Educación Primaria. <i>RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales</i> , 34(95), 187-204.	Educación Primaria	Estudio cuantitativo	Alumnos de 4º de Educación Primaria	Lista de control para la validación del programa que consta de ocho fichas correspondientes a ocho criterios, incluyendo 39 ítems. Los indicadores están representados mediante escala Likert. Su validación es realizada por cuatro evaluadores. El análisis estadístico se realiza con el programa SPSS	Evaluar y validar el diseño del programa de intervención gamificado para desarrollar el pensamiento histórico del alumnado de Educación Primaria	Todas las valoraciones están por encima de la media pero eso no es suficiente para que sea necesario incorporar pequeñas modificaciones para la mejora de algunas áreas del programa

Tabla 2.1 Artículos revisados sobre Alumnado (Fuente: Elaboración propia)

Alumnado						
Artículo	Nivel educativo	Tipo de estudio	Muestra	Método	Objetivo	Resultados
Soler, L. E. R., & Amber, D. (2022). Impacto de la gamificación con TIC en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto grado de primaria. <i>MLS Educational Research (MLSER)</i> , 6(2).	Educación Primaria	Modelo mixto	193 alumnos y 3 docentes del curso de 4º grado de primaria	Realización de cuestionarios pretest y postest con la comparación de sus resultados. Observación de las clases y entrevistas a docentes y alumnos. Análisis de los datos con SPSS y Atlas.ti	Analizar el impacto de la gamificación con TIC en el área de Ciencias Sociales en el alumnado del curso de 4º de primaria	En cuanto a los estudiantes del grupo experimental se notó una mejora en sus resultados, afianzando sus aprendizaje con respecto a los estudiantes del grupo control. En la figura del docente su interés por la implementación de la gamificación en el área es alto pero les genera inseguridad.
Corrales Serrano, M. (2020). Emociones de estudiantes preuniversitarios en Ciencias Sociales con experiencias de gamificación. <i>Investigación En La Escuela</i> , (102), 84–96.	Educación Secundaria y Bachillerato	Estudio cualitativo	280 alumnos de ESO y Bachillerato	Análisis del diario de aprendizaje a través del software WebQDA	Analizar las emociones de los estudiantes de la asignatura de Ciencias Sociales, empleando la gamificación	Los resultados muestran la presencia de emociones positivas como la alegría o el entusiasmo aunque también es evidente la presencia de frustración e incertidumbre. No obstante, se aconseja la implantación de esta metodología en el área

<p>Gil Ruiz, P. (2021). Gamificación como motor de cambio para empatizar con procesos históricos en el currículo de Bachillerato, y en el área de Humanidades, y Ciencias Sociales y Artes. <i>Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas</i>,45, 181-212.</p>	<p>Bachillerato</p>	<p>Estudio cualitativo</p>	<p>163 revisiones extraídas de la Red Social Steam y analizadas con Atlas.ti</p>	<p>Estudio de casos</p>	<p>Analizar la posibilidad de emplear serious games, en el currículo de Bachillerato en el área de Humanidades y Ciencias Sociales</p>	<p>Se observa como el videojuego responde favorablemente a las cuatro dimensiones: Toma de Perspectiva, Preocupación Empática, Malestar Personal y Fantasía, haciendo factible el aprendizaje sobre hechos históricos</p>
<p>García, F. J. F., Oltra, L. C., Ramos, A. G., & García, E. G. (2021). Más allá de la Gamificación: Evaluación de Mentimeter como herramienta para la docencia presencial y online en Ciencias Sociales. In <i>Cuestiones transversales en la innovación de la docencia y la investigación de las ciencias sociales y jurídicas: especial referencia al impacto del covid-19, las nuevas tecnologías</i> y</p>	<p>Educación Superior</p>	<p>Diseño mixto</p>	<p>98 alumnos de Trabajo Social y Maestro en Educación Infantil</p>	<p>Cuestionario online con separación en dos grupos</p>	<p>Analizar la percepción del alumnado en relación con el impacto del uso de Mentimeter en su aprendizaje y valorar el funcionamiento y la utilidad de la herramienta en la enseñanza de ciencias sociales</p>	<p>Se comprueba que la implantación de Mentimeter como metodología produce resultados favorables para el aprendizaje pero se presiente un cansancio por parte de los alumnos debido al intenso uso de pantallas</p>

<i>metodologías, las perspectivas de género y la diversidad (pp. 623-643). Dykinson.</i>						
Requena, I. C. (2020). Implementación de actividades de evaluación formativa con elementos de gamificación en ciencias sociales. In <i>La tecnología como eje del cambio metodológico</i> (pp. 720-723). UMA Editorial.	Educación Primaria	Estudio cualitativo	29 alumnos de Educación Primaria de edades comprendidas entre los 6 y 8 años	Observación directa y encuesta	Diseñar, implementar y evaluar actividades de evaluación formativa gamificadas para aumentar la motivación y mejorar la dinámica de la clase en el área de ciencias sociales en educación primaria	Los resultados obtenidos son positivos puesto que hay una mejora en las calificaciones y son más participativos
Serrano, M. C. (2020). Experiencia de evaluación de aprendizaje de historia del arte a través de breakout en educación secundaria. In <i>La tecnología como eje del cambio metodológico</i> (pp. 213-217). UMA Editorial.	Educación Secundaria	Estudio cuantitativo	68 alumnos de 4º de ESO	Segmentación de la muestra en grupo de control y grupo experimental y test de evaluación	Probar la validez de estrategias de gamificación para el aprendizaje de contenidos de historia del arte en la Educación Secundaria Obligatoria	Se aprecian mejores resultados de aprendizaje en el grupo experimental que ha contado con metodología activa con respecto al grupo control que ha trabajado con la metodología tradicional

Gómez Trigueros, I. M. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. <i>Educação & Formação</i> , 3(8), 3-16.	Educación Secundaria	Modelo mixto	72 alumnos de 4º de ESO	Cuestionario de escala Likert y observación directa	Valorar las fortalezas y las debilidades del uso de la gamificación y las TIC en la clase de Historia	Los resultados obtenidos reflejan que los alumnos presentan una actitud positiva hacia el uso de las TIC como herramientas para el aprendizaje de la Historia
Hurtado Torres, D., Gil Duran, N., & Aguilar Paredes, C. (2019). THE MAZE: Gamificando el concepto de identidad. <i>Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado</i> , 22(2).	Educación Secundaria	Estudio cualitativo	55 alumnos de 4º de Educación Secundaria Obligatoria	Observación directa	Reinterpretar materiales históricos, invitando a la reflexión y debate desde un punto de vista cohesionador, cívico y tolerante con la diversidad	Se destaca un aumento de la motivación del alumnado y de las competencias cívica, social y ciudadana e implicación del profesorado
Serrano, M. C. (2019). La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias sociales. <i>CIVINEDU 2019</i> , 385.	Educación Secundaria	Estudio cualitativo	64 alumnos de 2º de la Educación Secundaria Obligatoria	Tres sesiones didácticas y cuestionario de satisfacción	Valorar la eficacia de la gamificación como estrategia motivadora en el alumnado de Ciencias Sociales en la etapa de ESO	EL alumnado se ha sentido motivado durante las sesiones, siendo una buen estrategia de aprendizaje
Corrales, M. (2021). La gamificación como herramienta para educar en la participación.	Educación Secundaria	Estudio cualitativo	96 alumnos de 4º de ESO	Análisis textual e intervención de aula, entrevista semiestructurada.	Valorar la idoneidad de la asignatura de Geografía e Historia como	Los resultados muestran la idoneidad de la asignatura para la adquisición de

Intervención didáctica en el aula de Historia. <i>Clio. History and History Teaching</i> , 47, 23-48.				Los datos obtenidos de la entrevista se analizan con WebQDA	herramienta para posibilitar la adquisición de competencias vinculadas con la participación	competencias relacionadas con la participación democrática a través de la gamificación
Tortosa, A. J. P., Graciá, V. B., & Bernal, M. J. (2017). Gamificación y aprendizaje cooperativo en la didáctica de las ciencias sociales: la experiencia# ccafydexpress. <i>Patrimonios olvidados y felicidad en la didáctica</i> , 57.	Educación Superior	Estudio cuantitativo	Alumnado del Grado en Educación	Investigación-acción con grupo control y grupo experimental	Probar el impacto de la gamificación y las redes sociales en el rendimiento de los estudiantes universitarios	Los datos reflejan que el proyecto ha sido un éxito ya que en ambos casos mejoraron su rendimiento, de manera significativa, dando lugar a la ausencia de suspensos en el grupo experimental
Reche, A. R. (2021). La gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación. <i>GeoGraphos: Revista Digital para Estudiantes de Geografía y Ciencias Sociales</i> , 12(139), 162-192.	Educación Secundaria	Modelo mixto	20 alumnos de Educación Secundaria Obligatoria	Cuestionario e intervención de aula	Corroborar la hipótesis planteada a través del análisis de datos cuantitativos y cualitativos obtenidos en la realización de la actividad innovadora en el aula	Los resultados cualitativos y cuantitativos reflejan muestran una mejora de las calificaciones en comparación con los otros cursos que no han implementado esta metodología

Tabla 3.1 Artículos revisados sobre Formación Inicial (Fuente: Elaboración propia)

Formación Inicial						
Artículo	Nivel educativo	Tipo de estudio	Muestra	Método	Objetivo	Resultados
Candel, E. C., Núñez, S. S., & Marchena, I. M. (2022). El uso de los Videojuegos y la Gamificación como material didáctico innovador para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. <i>EDMETIC</i> , 11(2), 6-6.	Educación Superior	Estudio cuantitativo	116 alumnos del Grado de Educación Primaria con una media de edad de 30 años y mayoritariamente de género femenino	Diseño cuasi experimental. Estudio tipo encuesta con pretest y postest	Analizar la efectividad de la aplicación de los videojuegos y la gamificación para la mejora de los conocimientos y competencias de los futuros docentes en la asignatura de Ciencias Sociales y su Didáctica.	El peso de la docencia sigue cayendo métodos tradicionales como la clase magistral y el aprendizaje memorístico. Aun así se observa que los alumnos son positivos hacia métodos más innovadores como los videojuegos la gamificación
Calle-Carracedo, M., López-Torres, E., Miguel-Revilla, D., & Carril-Merino, M. T. (2022). Escape rooms en la formación inicial del profesorado de Ciencias Sociales: valoración y potencial educativo. <i>Educación XXI</i> , 25(2), 129-150.	Educación Superior	Estudio mixto	261 alumnos matriculados en diferentes titulaciones como: Grado en Educación infantil, Grado en Educación Primaria, doble grado de Infantil y Primaria y Máster en Profesor de Educación Secundaria	Cuestionario semiestructurado de tipo Likert. Procesando la información con SPSS y ATLAS. Ti	Valorar la implementación de un ER educativo de temática histórica de nueva creación con futuros docentes de diversas etapas educativas y examinar las concepciones de los participantes sobre la utilidad que atribuyen a este tipo	Resultados positivos en cuanto al diseño implementado, la ambientación, las pruebas, el tiempo y las fuentes históricas utilizadas. Detectando como los participantes destacan su potencial motivacional y generador de aprendizajes a esta metodología

					de recursos para enseñar Historia a su futuro alumnado, analizando su perspectiva docente	
Sánchez, D. O. (2017). Gamificación de problemas sociales y género en la enseñanza de la Historia: Representaciones del profesorado de Educación Primaria en formación. In <i>Xardes-Innovaestic 2017: Llibre d'actes</i> (pp. 76-77). Universitat d'Alacant/Universidad de Alicante.	Educación Superior	Estudio cualitativo	Alumnado de 4º del Grado en Maestro en Educación Primaria	Diseño <i>ad hoc</i> de un cuestionario de respuesta abierta y la aplicación de un grupo focal.	Evaluar las ventajas y limitaciones de las técnicas del juego como estrategia metodológica en educación obligatoria y analizar las representaciones del profesorado de Educación Primaria en formación sobre las metodologías activas basadas en el juego y sus potencialidades para la problematización de contenidos y la inclusión del enfoque de género en la enseñanza-aprendizaje de la Historia	Hay una óptima recepción por parte de los alumnos, del juego como estrategia en el proceso de E-A de contenidos históricos y sociales y de su validez para el tratamiento de las relaciones de género en la enseñanza de Historia. Aun así hay dificultades para la programación de los materiales curriculares a través de esta metodología

Vera, J. R. M., Carrasco, C. J. G., Fernández, J. M., & Gómez, M. S. (2021). Gamificación y flipped-classroom en la formación del profesorado de ciencias sociales. estudio exploratorio y validación de una escala. In <i>La formación del profesorado en Didáctica de las Ciencias Sociales en el ámbito Iberoamericano</i> (pp. 79-98). Servicio de Publicaciones.	Educación Superior	Estudio cualitativo	210 alumnos del Grado en Educación Primaria con edades comprendidas entre los 19 y los 44 años	Diseño <i>ad hoc</i> con cuestionario de escala Likert .	Analizar los resultados y la validación de un cuestionario destinado a evaluar un programa en la formación del profesorado basado en gamificación y flipped-clasroom	Los resultados, a partir de los datos psicométricos muestran que el programa fue positivo para los participantes.
Gómez Trigueros, I. M., & Bañuls, M. R. (2017). Análisis sobre nuevas metodologías activas basadas en el ABP y en la Gamificación en los estudios de Máster del Profesorado en Educación Secundaria. In <i>Xardes-Innovaestic 2017: Llibre d'actes</i> (pp.	Educación Superior	Modelo mixto	Alumnos de Máster del Profesorado de Educación Secundaria de las áreas de Ciencias Sociales y Lengua y Literatura	Dos cuestionarios con tres bloques temáticos de escala Likert y análisis con SPSS , Alfa de Cronbach y correlaciones de Pearson	Analizar las percepciones del alumnado de Máster del Profesorado de Secundaria en relación al uso de metodologías activas de enseñanza y aprendizaje,	Se aprecian valoraciones positivas con respecto a las TIC como metodología docente, así como su potencial para la formación del profesorado. No obstante, se encuentran limitaciones en cuanto a la gamificación y los transmedia, a pesar de

47-49). Universitat d'Alacant/Universidad de Alicante.					valorando la competencia digital de los participantes antes y después de la intervención de aula	ser considerados adecuados para la función docente
Gómez Trigueros, I. M., Bañuls, M. R., Velasco, C. B. A., Collado, J. R., Sánchez, M. P., Sánchez, D. O., ... & Sebastián, J. B. (2020). Nuevos contextos docentes desde las TIC y las TAC con TPACK. In <i>Memòries del Programa de Xarxes-13CE de qualitat, innovació i investigació en docència universitària: Convocatòria 2019-20</i> (pp. 39-44). Instituto de Ciencias de la Educación.	Educación Primaria y Superior	Modelo mixto	Alumnos de Grado en Maestro de Primaria y alumnado de Educación Primaria de un colegio seleccionado	Cuestionarios con escala Likert y observación directa. Para el análisis de los datos se han utilizado SPSS y MAXQDA	Analizar y valorar la idoneidad de las estrategias didácticas implementadas con el modelo TPACK, con el uso de las TIC y las TAC	Los participantes consideran necesaria una formación inicial docente en competencias digitales
Gómez Trigueros, I. M., et al. (2018). El uso de las TIC y las TAC en diversos contextos	Educación Superior	Modelo mixto	Alumnos de Grado de Primaria y Máster de Secundaria	Cuestionario de escala Likert y materiales elaborados por los	Analizar la formación del alumnado participante así	Los resultados reflejan la necesidad de una formación en competencias digitales

<p>docentes: Modelos educativos innovadores enmarcados en el modelo TPACK. En Roig-Vila, R. (coord.). Memorias del Programa de Redes- I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2017-18 Alicante: Universidad de Alicante, Instituto de Ciencias de la Educación (ICE), pp. 2511-2525.</p>				<p>participantes. Además se han analizado los datos con el programa SPSS</p>	<p>como valorar la idoneidad de las estrategias didácticas implementadas a través del modelo TPACK</p>	<p>docentes y dificultades para el diseño de propuestas didácticas en las que se combinen las TIC, TAC y aprendizajes significativos. Por último, también hay carencias en la comprensión de contenidos curriculares</p>
<p>Gómez-Trigueros, I. M., Rovira-Collado, J., & Ruiz-Bañuls, M. (2018). Literatura e Historia a través de un universo transmedia: posibilidades didácticas de El Ministerio del Tiempo. <i>Revista Mediterránea de Comunicación</i>, 9(1), 217-225.</p>	<p>Educación Superior y Secundaria</p>	<p>Modelo mixto</p>	<p>80 alumnos del Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria y 38 alumnos de 4º de ESO</p>	<p>Cuestionario escala Likert e intervención de aula</p>	<p>Familiarizar al alumnado con los proyectos de innovación educativa</p>	<p>La utilización de nuevos materiales para la enseñanza de las Ciencias Sociales, junto al empleo de las TIC y de la interdisciplinariedad es positivo</p>

<p>Gómez Trigueros , I. M. y Ruiz, M. (2017). Análisis de metodologías activas con ABP, Transmedia y Gamificación para implementar las competencias en Ciencias Sociales y en Literatura. En R. Roig-Vila (Ed.), Investigación en docencia universitaria. Diseñando el futuro a partir de la innovación educativa (pp.245-254). Octaedro.</p>	<p>Educación Superior</p>	<p>Modelo mixto</p>	<p>81 alumnos del Máster de Educación Secundaria</p>	<p>Cuestionario de escala Likert y observación directa. Los datos han sido analizados con SPSS.</p>	<p>Mostrar una reflexión sobre el contexto educativo de los alumnos del Máster de Educación Secundaria en la que se aborda la gamificación e incluso se implementa la cooperación, ABP y las TIC</p>	<p>Los futuros docentes tienen una actitud positiva hacia el uso de las TIC, la gamificación como herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, hay una actitud negativa sobre la competencia digital docente y a la implantación de propuestas</p>
<p>Gómez Trigueros, I. M., Sánchez, D. O., Jordan, K., Serrano, J. A. S., Sebastián, J. B., Simões, M. D. D. F. S., & Bañuls, M. R. (2021). La interdisciplinariedad como metodología docente desde las TAC: propuestas educativas enmarcadas en el modelo TPACK. In</p>	<p>Educación Superior</p>	<p>Modelo mixto</p>	<p>Alumnado del Grado de Maestro de Educación Primaria y Bachelor</p>	<p>Cuestionario escala Likert y entrevistas</p>	<p>Considerar las tecnologías como un espacio decisivo para la difusión de la docencia a través de herramientas virtuales, desarrollando propuestas didácticas a través de la gamificación</p>	<p>Los resultados reflejan la importancia de la formación inicial del profesorado, dotándolo de competencias digitales. Además, hubo una respuesta positiva por parte de los participantes a las propuestas de aula gamificadas</p>

Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria: Convocatoria 2020-21 (pp. 825-834). Instituto de Ciencias de la Educación.						
--	--	--	--	--	--	--

Tabla 4.1 Artículos revisados sobre Didáctica (Fuente: Elaboración propia)

Didáctica						
Artículo	Nivel educativo	Tipo de estudio	Muestra	Método	Objetivo	Resultados
Ordoñez Ocampo, B. P., Ochoa Romero, M. E., Erráez Alvarado, J. L., León González, J. L., & Espinoza Freire, E. E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. <i>Revista Universidad y Sociedad</i> , 13(3), 497-504.	Enseñanza General Básica	Estudio cualitativo	-	Revisión documental, análisis de contenido, hermenéutico y analítico sintético	Analizar las metodologías activas propicias para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación General Básica	La gamificación y el aula invertida son una alternativa a las metodologías tradicionales que se fundamentan en la reproducción y procesos memorísticos.

<p>Argudo, C. E. C., & Ortega, D. P. C. (2022). Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Enseñanza General Básica. <i>Revista Ciencia & Sociedad</i>, 2(2), 139-151.</p>	<p>Educación General Básica</p>	<p>Estudio cualitativo</p>	<p>-</p>	<p>Revisión documental, hermenéutica y análisis de contenido</p>	<p>Analizar la importancia de las TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Enseñanza General Básica</p>	<p>Las TIC aportan grandes beneficios a la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales al facilitar la ampliación y profundización de contenidos gracias a la gamificación o ABP</p>
<p>Morales-Morales, L. A., & Lucio-Ramos, Y. J. (2022). Plasticidad cerebral y gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de las ciencias sociales. <i>CIENCIAMATRIA</i>, 8(3), 583-596.</p>	<p>Todos los niveles educativos</p>	<p>Estudio cuantitativo</p>	<p>-</p>	<p>Revisión documental-bibliográfica</p>	<p>Analizar la plasticidad cerebral y la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de las ciencias sociales</p>	<p>La plasticidad cerebral y la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales, es un hecho motivador que propicia la transformación tanto de aula como de espacios externos como la familia, involucrando el desarrollo mental y la ejecución de actividades que despiertan el interés por aprender</p>

