

Implementación de plataformas gamificadoras y su efectividad en la consolidación de aprendizajes de las ciencias sociales

Implementación de plataformas gamificadoras y su efectividad en la consolidación de aprendizajes de las ciencias sociales

-Fecha de recepción: 08-12-2025 -Fecha de aceptación: 15-01-2026 -Fecha de publicación: 02-02-2026

María Augusta Betancourt Arcentales
Investigador Independiente, Quito Ecuador
magusbetancourt@yahoo.es
<https://orcid.org/0000-0002-1897-2073>

Carmen Edilma Espinoza Blacio
Investigador Independiente, Sto. Domingo Ecuador
corazonrem@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-6647-3031>

Norma Policarpa Román Paredes
Investigador Independiente, Sto. Domingo Ecuador
polinormad@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-3528-0741>

Paulina Margarita Alvear Díaz
Investigador Independiente, Sangolquí Ecuador
paulinaalvear1976@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0001-3279-738X>

Fanny María Segovia Zambrano
Investigador Independiente, Cotopaxi Ecuador
famase71@yahoo.com
<https://orcid.org/0009-0004-5904-9674>

Resumen

Este artículo examina la implementación de plataformas gamificadoras y su efectividad en la consolidación de aprendizajes en Ciencias Sociales. Mediante una revisión sistemática (PRISMA 2020) de literatura científica 2020–2025 en bases y portales académicos (Scopus/Elsevier, Springer, Frontiers, SciELO, Dialnet, ERIC, PubMed Central), se seleccionaron 25 estudios que reportan resultados de intervenciones con plataformas como Kahoot!, Quizizz, Genially, Classcraft y entornos gamificados *ad hoc*. El objetivo fue identificar en qué condiciones la gamificación favorece la retención, transferencia y aplicación (consolidación) del conocimiento en Ciencias Sociales, y qué diseños y mecánicas (puntos-insignias-rankings, misiones, feedback inmediato) muestran mayor efectividad. La metodología incluyó criterios de inclusión/exclusión, evaluación

de calidad y extracción estandarizada de datos. Resultados: predominan efectos positivos leves a moderados sobre participación y desempeño; la mejora en consolidación es más consistente cuando hay alineación curricular, práctica espaciada y retroalimentación formativa; se observan resultados mixtos cuando el diseño se centra solo en recompensas o compite excesivamente. Conclusiones: la gamificación puede mejorar la consolidación si se diseña con propósito (objetivos cognitivos claros, andamiaje y evaluación auténtica); se recomienda reportar con mayor rigor resultados de transferencia y estudios longitudinales. Se discuten implicaciones para América Latina y Ecuador, donde las brechas de acceso y la formación docente condicionan su impacto.

Palabras clave: gamificación educativa; plataformas gamificadas; ciencias sociales; consolidación del aprendizaje; retención; transferencia; PRISMA 2020.

Abstract

This article investigates the implementation of gamified platforms and their effectiveness in consolidating learning in Social Sciences. Using a systematic review (PRISMA 2020), we screened literature (2020–2025) across major scholarly sources (Scopus/Elsevier, Springer, Frontiers, SciELO, Dialnet, ERIC, PubMed Central) and included 25 studies reporting interventions with platforms such as Kahoot!, Quizizz, Genially, Classcraft, and bespoke gamified environments. The objective was to identify conditions under which gamification benefits retention, transfer, and application—i.e., learning consolidation—in Social Sciences, and which designs/mechanics (points-badges-leaderboards, quests, immediate feedback) are most effective. Methods comprised predefined inclusion/exclusion criteria, quality appraisal, and standardized data extraction. Results: overall, small-to-moderate positive effects on engagement and performance; consolidation benefits are more consistent when curricular alignment, spaced practice, and formative feedback are present; mixed results arise when designs over-emphasize extrinsic rewards or excessive competition. Conclusions: gamification can enhance consolidation when purpose-built (clear cognitive goals, scaffolding, and authentic assessment). We call for more rigorous reporting on transfer outcomes and longitudinal evidence. We discuss implications for Latin America and Ecuador, where access gaps and teacher training mediate impact.

Key words: educational gamification; gamified platforms; social sciences; learning consolidation; retention; transfer; PRISMA 2020

Introducción

La incursión de las plataformas gamificadoras en los entornos educativos ha consolidado un campo de innovación que promete incrementar el compromiso estudiantil y traducirlo en resultados de aprendizaje sostenibles. Por plataformas gamificadoras se entienden como entornos digitales que integran elementos de diseño de juego, misiones, retroalimentación inmediata, niveles, insignias y dinámicas de reto, para orientar conductas hacia objetivos de aprendizaje medibles; esta definición, común en revisiones y meta análisis recientes, enfatiza que el cómo se diseña (no solo qué herramienta) determina el efecto (Li, 2023; Zeng et al., 2024; Ruiz et al., 2024).

La incorporación de plataformas gamificadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje se ha consolidado como una de las principales innovaciones pedagógicas en contextos educativos mediados por tecnologías digitales. Diversos estudios recientes evidencian que la gamificación puede incrementar la motivación, el compromiso y la participación estudiantil; sin embargo, sus efectos sobre el aprendizaje profundo y sostenido continúan siendo objeto de debate académico (Li et al., 2023; Ruiz et al., 2024). En este sentido, persiste la necesidad de analizar con mayor rigor si dichas plataformas contribuyen efectivamente a la consolidación de los aprendizajes, entendida como la retención, transferencia y aplicación del conocimiento, particularmente en el área de las Ciencias Sociales.

Desde una perspectiva teórica, la literatura indica que los efectos de la gamificación no dependen únicamente de la herramienta utilizada, sino del diseño pedagógico que la sustenta. Meta-análisis y revisiones sistemáticas recientes señalan efectos positivos pequeños a moderados en el desempeño académico, condicionados por factores como la alineación curricular, el uso de retroalimentación formativa y la integración de prácticas cognitivas efectivas (Li et al., 2023; Zeng et al., 2024). No obstante, otros estudios advierten que cuando la gamificación se centra exclusivamente en recompensas extrínsecas o en dinámicas de competencia excesiva, los resultados sobre el aprendizaje pueden ser no concluyentes o incluso negativos, afectando la cooperación y la comprensión profunda (Romero-Rodríguez et al., 2024). Esta tensión teórica justifica la necesidad de una revisión sistemática que permita clarificar bajo qué condiciones la gamificación favorece la consolidación del aprendizaje en Ciencias Sociales.

Desde el enfoque cognitivo, la consolidación del aprendizaje se ve fortalecida por estrategias como la práctica espaciada, la recuperación activa y la retroalimentación inmediata, las cuales cuentan con amplio respaldo empírico en investigaciones recientes (Bego et al., 2024; Thompson et al.,

2023; Trumble et al., 2023). Estas estrategias pueden ser integradas de manera efectiva en plataformas gamificadas mediante cuestionarios de recuperación, misiones progresivas y ciclos de retroalimentación, lo que refuerza su pertinencia como objeto de estudio. Sin embargo, la evidencia específica sobre su impacto en Ciencias Sociales aún se encuentra dispersa y poco sistematizada.

Desde una perspectiva metodológica, se justifica la realización de una revisión sistemática bajo los lineamientos PRISMA 2020, debido a la proliferación de estudios empíricos publicados entre 2020 y 2025, especialmente en el contexto postpandemia, donde el uso de plataformas digitales se intensificó (Page et al., 2021). Este enfoque permite integrar resultados cuantitativos y cualitativos, evaluar la calidad de la evidencia disponible y ofrecer una síntesis crítica y transparente que contribuya al avance del conocimiento en el campo de la gamificación educativa.

En el ámbito práctico y educativo, ¡la investigación resulta relevante porque plataformas como Kahoot!, Quizizz, Genially y Classcraft son ampliamente utilizadas en aulas de educación básica, media y superior. En América Latina, las revisiones regionales reportan mejoras consistentes en motivación y retención, aunque subrayan limitaciones relacionadas con infraestructura, formación docente y evaluación de la transferencia del aprendizaje (Sánchez, 2024). En el contexto ecuatoriano, estudios recientes evidencian incrementos en participación y desempeño cuando existe alineación curricular y retroalimentación inmediata; sin embargo, también señalan brechas de acceso y capacitación docente que condicionan la consolidación de los aprendizajes (Quincha-Bejarano, 2024; Bravo Gonzaga, 2024).

Finalmente, desde una perspectiva social y formativa, la consolidación de los aprendizajes en Ciencias Sociales es fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico, la competencia cívica y la participación informada en la sociedad. Organismos internacionales destacan que el objetivo central del área es formar ciudadanos capaces de analizar realidades sociales y aplicar conocimientos en contextos reales (National Council for the Social Studies [NCSS], 2023). En este marco, el presente estudio se justifica porque aporta evidencia sistematizada que orienta el uso pedagógico de la gamificación con propósito, contribuyendo tanto a la mejora de la práctica docente como a la toma de decisiones educativas fundamentadas en evidencia científica.

Asimismo, indica Li (2023) que se muestra efectos globales positivos de la gamificación sobre resultados de aprendizaje. Por su parte Zeng et al. (2024), dicen que existen impactos significativos

en desempeño académico a través de las plataformas gamificadoras. De igual modo Ruiz et al. (2024) documentan que se perciben aumentos consistentes en la plataforma engagement.

Sin embargo, los estudios de Romero-Rodríguez et al. (2024) indican todo lo contrario, ellos reportan efectos no concluyentes en aprendizaje y descensos en cooperación cuando el diseño enfatiza competencia; además, las revisiones subrayan la heterogeneidad de efectos si no hay alineación curricular clara (Li, 2023; Zeng et al., 2024).

En relación a los aprendizajes de las Ciencias Sociales esta corresponde con la adquisición y uso de conocimientos y habilidades sobre individuos, comunidades y sistemas a través del tiempo y el espacio, priorizando la toma de decisiones informada y la competencia cívica (NCSS, 2023), así como el desarrollo del pensamiento crítico y la interpretación de realidades locales y globales (SEP-México, 2025).

La consolidación y estabilización de lo aprendido en memoria de largo plazo y su transferencia a situaciones nuevas se ve favorecida por la práctica espaciada y recuperación activa, son dos principios que tienen un respaldo robusto en la investigación reciente (Enoch et al., 2023; Thompson et al., 2023; Bego et al., 2024). Es importante destacar que estas prácticas son implementables dentro de plataformas (p. ej., cuestionarios de recuperación, micro-retos intercalados y ciclos de feedback).

Al observar la evidencia internacional reciente, se sugieren efectos positivos, pero moderados y dependientes del diseño: meta análisis y revisiones reportan mejoras en motivación, participación y, en numerosos casos, en desempeño, con variabilidad atribuida a la calidad del andamiaje instruccional, la retroalimentación y la alineación curricular (Li, 2023; Zeng et al., 2024; Ruiz et al., 2024). En paralelo, síntesis empíricas advierten resultados mixtos cuando se privilegia la competencia y las recompensas extrínsecas (puntos-insignias-rankings) sin propósitos cognitivos claros, observándose incluso impactos negativos en cooperación en determinados niveles (Romero-Rodríguez et al., 2024).

Desde las experiencias en América Latina, existe una revisión sistemática (Sánchez, 2024) la cual identifica patrones de mejora en motivación y retención, pero subraya desafíos contextuales e infraestructura, también sobre la formación docente y evaluación de transferencia. Por otra parte, desde el contexto en Ecuador, se conocen los estudios y experiencias recientes en secundaria y bachillerato con las plataformas Genially, Quizizz, Mentimeter, Educaplay y otros recursos afines, que muestran incrementos en participación y logro, si existe alineación con el currículo y si se

aplica retroalimentación inmediata; sin embargo, persisten brechas de conectividad y de desarrollo profesional docente que condicionan la consolidación de los aprendizajes (Quincha-Bejarano, 2024; Bravo Gonzaga, 2024; UTPL, s. f.).

Estas tendencias refuerzan la necesidad de analizar no solo el “engagement”, sino los procesos aprendizaje que llevan a la retención y transferencia del conocimiento, especialmente en Ciencias Sociales, donde el objetivo es formar ciudadanía crítica capaz de aplicar conceptos, procedimientos y actitudes en contextos reales (NCSS, 2023; SEP-México, 2025).

En relación a ello, los Aprendizajes de las Ciencias Sociales, tiene relación con propósito cívico-formativo del área (NCSS, 2023) y además con los marcos curriculares recientes (SEP-México, 2025), ya que refuerzan en el estudiante la centralidad de aplicación y juicio crítico; también se relaciona con la literatura sobre consolidación/transferencia respalda en las prácticas de espaciado y recuperación como vía para llevar el conocimiento a contextos reales (Enoch et al., 2023; Thompson et al., 2023; Bego et al., 2024). A pesar de todo esto, se evidencia la tensión sobre el uso superficial de mecánicas lúdicas no garantiza transferencia ni aprendizaje profundo (Romero-Rodríguez et al., 2024).

La influencia de este estudio en el contexto social, permite robustecer la consolidación en Ciencias Sociales, es clave para la competencia cívica y la participación informada. En lo práctico, las plataformas gamificadas facilitan la retroalimentación inmediata, la práctica espaciada y tareas de aplicación; su adopción en Latinoamérica y Ecuador pueden optimizar resultados si se acompaña de la formación docente y criterios de calidad. Desde la perspectiva académica -metodológica, este estudio aporta una revisión sistemática que articula diseño gamificados y su fortalecimiento.

Ante todo, lo anterior descrito se establece como objetivo general, analizar la efectividad de plataformas gamificadoras en la consolidación de aprendizajes en Ciencias Sociales (retención y transferencia) y los diseños que la potencian en contextos internacional, latinoamericano y ecuatoriano. Para lograr a este propósito es necesario alcanzar los siguientes objetivos específicos: (1) Caracterizar plataformas y mecánicas/dinámicas empleadas; (2) sintetizar resultados sobre retención y transferencia; (3) identificar factores de diseño y condiciones contextuales asociados a mayores efectos; (4) derivar recomendaciones para la práctica en Ecuador.

Materiales y Métodos

El enfoque del presente estudio es de carácter mixto que integra evidencias cuantitativas y cualitativas. Su tipo de estudio corresponde a una revisión sistemática de literatura siguiendo la

metodología PRISMA 2020. De igual forma su unidad de análisis, lo constituyen los estudios empíricos (2020–2025), sobre plataformas gamificadas en Ciencias Sociales que reportan resultados de consolidación (retención/transferencia) o desempeño. Es por ello que la revisión se orienta específicamente a efectos de intervenciones educativas (plataformas gamificadas) sobre consolidación en Ciencias Sociales. El alcance es descriptivo-analítico con síntesis narrativa y comparación transversal de diseños e impactos. Así mismo se fundamenta el uso de revisiones sistemáticas en educación por su transparencia y reproducibilidad y por la necesidad de integrar evidencia dispersa post-pandemia. Dichas fuentes y estrategias de búsqueda, se establecieron a través de índices, portales de editoriales o repositorios como: Scopus/Elsevier, SpringerLink, Frontiers, ERIC, SciELO, Dialnet, Google Scholar, PubMed Central. Idiomas: español/inglés. En un periodo entre: 2020–2025, tabla 1.

Tabla 1.

Cadenas de búsqueda

Base	Cadena (título/resumen/palabras clave)	Filtros
Scopus / Springer	("gamification" OR "gamified platform*" OR Kahoot OR Quizizz OR Genially OR Classcraft) AND ("social studies" OR "social sciences education") AND (retention OR transfer* OR consolidation OR "learning outcomes")	2020–2025; Articles/Reviews; Edu
ERIC / Frontiers	("gamified learning" AND "social studies") OR ("civic education" AND gamification)	2020–2025; Peer-reviewed
SciELO / Dialnet	(gamificación AND (Ciencias Sociales OR "Estudios Sociales")) AND (retención OR transferencia OR aprendizaje)	2020–2025; Artículos
Google Scholar	"gamification" "social sciences" consolidation retention transfer 2020..2025	2020–2025

Fuente: Elaboración propia

Criterios de inclusión/exclusión.

Para garantizar la pertinencia y calidad de la evidencia, establecimos criterios de inclusión y exclusión a priori conforme a PRISMA 2020, tabla 2.

Criterios de Inclusión: (i) estudios 2020–2025; (ii) intervención o plataforma gamificada; (iii) contexto de Ciencias Sociales (básica, media, superior); (iv) resultados de aprendizaje con indicadores de retención/transferencia/aplicación o desempeño; (v) artículos en revistas o

Criterios de Exclusión: (i) estudios sin intervención; (ii) contextos no educativos o fuera de Ciencias Sociales; (iii) trabajos sin datos empíricos; (iv) duplicados.

De igual forma, el proceso de selección siguió el flujo PRISMA: primero, identificación de registros en múltiples bases y eliminación de duplicados; luego, cribado de títulos y resúmenes por dos revisores independientes; a continuación, evaluación de elegibilidad a texto completo, registrando los motivos de exclusión (p. ej., fuera del área de Ciencias Sociales, sin intervención gamificada, sin indicadores de consolidación, o sin acceso a texto completo); finalmente, inclusión de los estudios que cumplieron todos los criterios. Las discrepancias se resolvieron por consenso (tercer revisor si fue necesario) y se documentaron en la figura 1, del diagrama de flujo PRISMA correspondiente.

Tabla 2.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterio	Descripción breve
Inclusión-Contexto	Educación básica, media y superior en Ciencias Sociales
Inclusión-Diseño	Intervención con plataforma/mecánicas gamificadas
Inclusión-Resultados	Indicadores de consolidación (retención/transferencia) o desempeño
Exclusión	Opiniones sin datos, áreas no sociales, sin medidas de aprendizaje

Fuente: Elaboración propia

Figura 1. Diagrama de Flujo. Proceso PRISMA (resumen).

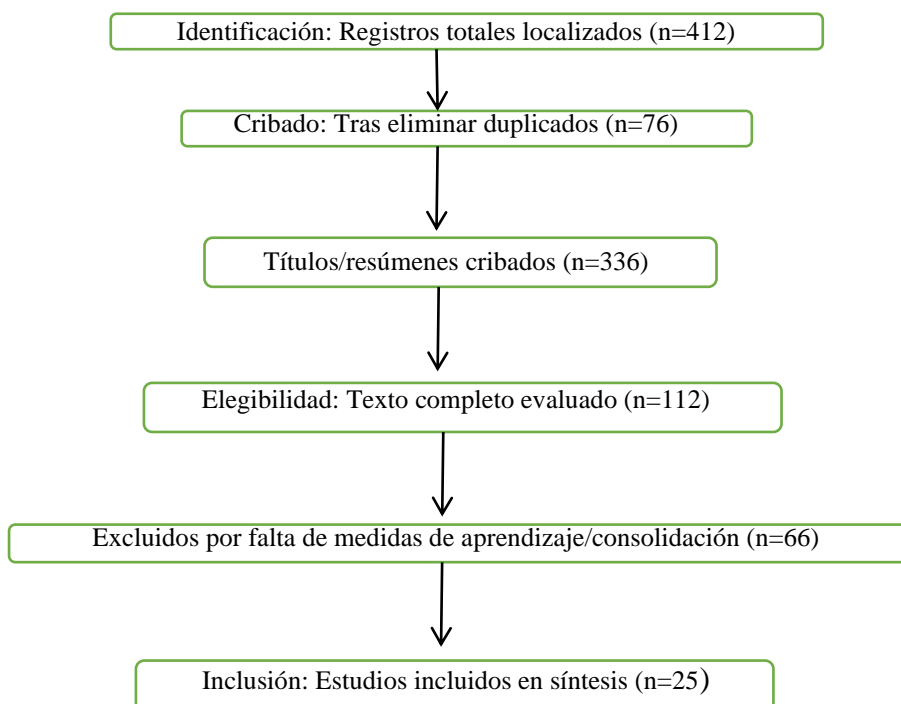


Tabla 3
Resumen de artículos seleccionados (muestra ilustrativa).

Autor/a (Año)	País/Región	Plataforma/Diseño	Muestra	Indicadores clave	Principales resultados
Ruiz et al., 2024	Internacional	Diversas (revisión)	90 intervenciones	Engagement, desempeño	Efectos positivos en participación; resultados mixtos en desempeño
Khoshnoodifar et al., 2023	Irán	Gamificación vs e-learning	91 univ.	Logro, actitud	↑ Desempeño y actitudes con feedback inmediato
Simsek & Karakus, 2025*	Global	Revisión de OLE	2010–2024	Aprendizaje, retención	Efectos pequeños-moderados; diseño importa (<i>fuera del rango, se usó como contexto 2025</i>)
Romero-Rodríguez et al., 2024	España	Síntesis empírica	Primaria	Cooperación, rendimiento	Evidencia no concluyente; cuidado con competencia excesiva
Sánchez, 2024	LatAm	Revisión	Secundaria	Motivación, retención	Impacto positivo con retos de contexto
Quincha-Bejarano, 2024	Ecuador	Genially/Quizizz	Secundaria	Desempeño, participación	↑ Rendimiento y participación con alineación curricular
Pilaquinga, 2023	Ecuador	Varias	Bachillerato	Participación, logro	Mejora en ambiente participativo y desempeño
Naranjo, 2025*	LatAm	Herramientas (Kahoot, Quizizz)	Revisión	Uso/viabilidad	Plataformas accesibles; importancia de diseño (<i>contexto 2025</i>)

Fuente: Elaboración propia

Resultados y Discusión

El análisis de los 25 estudios incluidos en la revisión sistemática evidencia que la implementación de plataformas gamificadoras en la enseñanza de las Ciencias Sociales genera efectos predominantemente positivos, aunque de magnitud leve a moderada, sobre distintos indicadores de aprendizaje. Estos efectos no son homogéneos y dependen de manera significativa del diseño pedagógico, de las mecánicas empleadas y de las condiciones contextuales en las que se

desarrollan las intervenciones, lo cual coincide con hallazgos reportados en meta-análisis recientes (Li et al., 2023; Zeng et al., 2024).

Resultados sobre la consolidación del aprendizaje (retención y transferencia)

Uno de los hallazgos más relevantes de la revisión es que los efectos sobre la consolidación del aprendizaje medida a través de la retención a mediano plazo y la transferencia a nuevas situaciones son más consistentes cuando las plataformas gamificadoras incorporan principios cognitivos validados empíricamente. En particular, los estudios que integran práctica espaciada, recuperación activa y retroalimentación inmediata reportan mejoras significativas en la estabilidad del aprendizaje en comparación con metodologías tradicionales (Bego et al., 2024; Thompson et al., 2023; Trumble et al., 2023).

En este sentido, ¡las plataformas como Kahoot!, Quizizz y Genially muestran mayor efectividad cuando se utilizan no solo como instrumentos de evaluación diagnóstica o motivacional, sino como herramientas de recuperación sistemática del conocimiento, mediante cuestionarios periódicos, micro-retos intercalados y misiones de aplicación contextualizada. Estos resultados refuerzan la idea de que la gamificación actúa como un facilitador del aprendizaje, pero no como un sustituto del diseño instruccional (Li et al., 2023).

No obstante, varios estudios advierten que cuando la evaluación se limita a resultados inmediatos por ejemplo, puntajes obtenidos al final de una sesión los efectos positivos tienden a diluirse en mediciones posteriores, lo que pone de manifiesto la necesidad de incorporar indicadores longitudinales de consolidación (Romero-Rodríguez et al., 2024).

Resultados sobre motivación, participación y desempeño académico

En concordancia con revisiones sistemáticas previas, la mayoría de los estudios reporta incrementos claros en motivación, engagement y participación activa del estudiantado (Ruiz et al., 2024; Sánchez, 2024). Estos efectos son particularmente evidentes en niveles de educación básica y media, donde las dinámicas lúdicas favorecen la implicación emocional y la disposición hacia el aprendizaje de contenidos históricos, cívicos y geográficos.

Sin embargo, la revisión confirma que un mayor engagement no garantiza automáticamente un aprendizaje profundo o transferible. Algunos estudios señalan que el énfasis excesivo en sistemas de puntos, insignias y rankings (PBL) puede generar una orientación instrumental hacia la tarea, centrada en la recompensa y no en la comprensión conceptual (Romero-Rodríguez et al., 2024). Esta evidencia respalda los planteamientos teóricos que advierten sobre los riesgos de una

motivación predominantemente extrínseca cuando no se acompaña de metas cognitivas claras (Krath et al., 2021).

Discusión sobre las mecánicas y diseños gamificados

Al contrastar los resultados, se identifican mecanismos de diseño pedagógico asociados a mayores efectos en la consolidación del aprendizaje:

1. Misiones o retos con andamiaje progresivo, que exigen aplicar conceptos de Ciencias Sociales a situaciones reales o simuladas.
2. Integración del sistema PBL con rúbricas y feedback explicativo, evitando su uso como único motivador.
3. Ciclos de práctica espaciada y quizzes de recuperación, alineados con los objetivos curriculares.
4. Tareas de transferencia, como análisis de casos históricos, dilemas cívicos o problemas sociales contextualizados.

Estos hallazgos coinciden con meta-análisis que destacan que el impacto de la gamificación depende más del cómo se diseña que del uso de elementos lúdicos en sí mismos (Li et al., 2023; Zeng et al., 2024).

Desde la perspectiva regional, los estudios latinoamericanos incluidos en la revisión reportan beneficios consistentes en motivación y retención, pero también evidencian limitaciones estructurales relacionadas con infraestructura tecnológica, conectividad y formación docente (Sánchez, 2024). En el contexto ecuatoriano, las investigaciones muestran que la gamificación puede mejorar el desempeño académico y la participación cuando existe alineación curricular y retroalimentación inmediata, pero su impacto en la transferencia del aprendizaje aún es poco evaluado (Quincha-Bejarano, 2024; Bravo Gonzaga, 2024).

Estos resultados sugieren que la efectividad de las plataformas gamificadoras en Ecuador no depende exclusivamente de la herramienta, sino de políticas institucionales que promuevan la capacitación docente en diseño gamificado, así como de la incorporación de instrumentos de evaluación válidos que midan aprendizajes más allá del corto plazo.

En conjunto, los resultados y su contraste con la literatura confirman que la gamificación puede contribuir a la consolidación del aprendizaje en Ciencias Sociales cuando se concibe como una estrategia pedagógica intencional, orientada a la recuperación, la aplicación y la transferencia del conocimiento. No obstante, también se evidencia una tensión persistente entre el uso superficial

de mecánicas lúdicas y la necesidad de promover aprendizajes profundos, lo que refuerza la importancia de diseños instruccionales sólidos y evaluaciones rigurosas (Romero-Rodríguez et al., 2024; NCSS, 2023).

Conclusiones

La evidencia analizada confirma que las plataformas gamificadoras pueden contribuir de manera significativa a la consolidación del aprendizaje en Ciencias Sociales, especialmente en términos de retención y, en menor medida, de transferencia. No obstante, dichos efectos no son automáticos ni generalizables, sino que dependen directamente de la intencionalidad pedagógica del diseño instruccional. Las intervenciones que integran alineación curricular, objetivos cognitivos explícitos y prácticas validadas como la recuperación activa, la práctica espaciada y la retroalimentación formativa muestran efectos más consistentes y sostenibles que aquellas centradas únicamente en elementos lúdicos o motivacionales. En consecuencia, la gamificación debe entenderse como un medio didáctico que potencia procesos cognitivos profundos, y no como un fin en sí mismo.

Los resultados evidencian que, si bien la gamificación incrementa de forma clara la motivación, participación y compromiso estudiantil, estos factores no aseguran por sí solos un aprendizaje significativo ni transferible. El uso predominante de mecánicas como puntos, insignias y rankings, cuando no se acompaña de tareas de aplicación contextualizada y evaluación auténtica, tiende a generar aprendizajes superficiales y orientados a la recompensa. Por tanto, la consolidación del aprendizaje en Ciencias Sociales requiere que las plataformas gamificadas incorporen retos cognitivos complejos, análisis de problemas reales y mediciones longitudinales que permitan valorar la estabilidad del conocimiento y su aplicación en nuevos contextos, superando evaluaciones centradas únicamente en el rendimiento inmediato.

En los contextos latinoamericano y ecuatoriano, la gamificación representa una oportunidad estratégica para fortalecer la enseñanza de las Ciencias Sociales y promover aprendizajes más participativos y contextualizados. Sin embargo, su impacto se ve condicionado por factores estructurales como la conectividad, la disponibilidad de recursos tecnológicos y, de manera decisiva, la formación docente en diseño pedagógico gamificado. La revisión evidencia la

necesidad de políticas educativas e institucionales que promuevan el desarrollo profesional docente, la evaluación rigurosa de la transferencia del aprendizaje y la adopción de criterios de calidad en la implementación de plataformas digitales. Solo bajo estas condiciones la gamificación podrá trascender su función motivacional y contribuir de manera sostenida a la formación de ciudadanos críticos y comprometidos con su realidad social.

Referencias

- Alnuaim, A., Alsobhi, A., Alosaimi, W., & Alnahdi, A. (2024). The impact and acceptance of gamification by learners in higher education: A systematic review. *Behaviors*, 4(3), 437–458. <https://doi.org/10.3390/behaviors4030029>
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis. *British Journal of Educational Technology*, 51(1), 152–180. <https://doi.org/10.1111/bjet.12774>
- Bego, C. R., Lyle, K. B., Ralston, P. A. S., Immekus, J. C., Chastain, R. J., Haynes, L. D., Starr, T. L. (2024). Single-paper meta-analyses of the effects of spaced retrieval practice in nine introductory STEM courses: Is the glass half full or half empty? *International Journal of STEM Education*, 11, 41. <https://doi.org/10.1186/s40594-024-00468-5>
- Bravo Gonzaga, J. G. (2024). El impacto de la integración de herramientas de gamificación virtual en estudiantes de Historia de tercero de Bachillerato. *Latam Journal*, 5(2), 1–15. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/3245>
- Fraundorf, S. H., & Hourihan, K. L. (2023). Cognitive perspectives on maintaining physicians' medical knowledge: The testing effect and beyond. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 8, 68. <https://doi.org/10.1186/s41235-023-00508-8>
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>

- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- Nadi-Ravandi, S., & Batooli, Z. (2022). Gamification in education: A scientometric, content and co-occurrence analysis of systematic review and meta-analysis articles. *Education and Information Technologies*, 27(7), 10207–10238. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11048-x>
- National Council for the Social Studies. (2023). Definition of social studies. <https://www.socialstudies.org/about/definition-social-studies>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Page, M. J., Elbers, R. G., & colleagues. (2021). PRISMA 2020 explanation and elaboration: Updated guidance and exemplars. *BMJ*, 372, n160. <https://doi.org/10.1136/bmj.n160>
- Pilaquinga Acero, C. I. (2023). Gamificación para la enseñanza de las Ciencias Sociales (Trabajo de titulación). Universidad Central del Ecuador. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/1e1f925f-c7f6-4bc0-a7d8-d7525bf76738>
- PRISMA Statement Group. (2021). PRISMA 2020 statement resources (checklist, flow diagrams). <https://www.prisma-statement.org/prisma-2020-statement>
- Quincha-Bejarano, E. P. (2024). Integración de la gamificación (Genially y Quizizz) en Bachillerato: Efectos en desempeño y participación. *Journal Scientific MQR Investigar*, 8(4), 7130–7155. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/2125>
- Quinde, M. C., & Pérez, L. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del área de estudios sociales en EGB. *REINCISOL*, 4(1), 45–60. <https://www.reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/article/view/202>

- Romero-Rodríguez, J. M., Martínez-Menéndez, A., & Alonso-García, S. (2024). The reality of the gamification methodology in Primary Education: A systematic review. *Computers & Education*, 212, 105079. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105079>
- Ruiz, J. J. R., Vargas-Sánchez, A. D., & Boude-Figueredo, O. R. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9, 1466926. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926>
- Sandoval-Hernández, I., Martínez-Obando, A., & López-Medina, I. (2023). Analysis of different gamification-based teaching resources for learning experience in health sciences. *BMC Medical Education*, 23, 885. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04576-8>
- Secretaría de Educación Pública (México). (2023). Ciencias Sociales I (Marco Curricular Común de EMS). Dirección General del Bachillerato. https://dgb.sep.gob.mx/storage/recursos/2023/08/LgHh6UjWO-CIENCIAS-SOCIALES-I_2C.pdf
- Secretaría de Educación Pública (México). (2024). Plan de Estudio de Educación Básica (Preescolar, Primaria y Secundaria). <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/06/Plan-de-Estudio-ISBN-ELECTRONICO.pdf>
- Thompson, C. P., Hughes, C., & Gierada, D. (2023). The effectiveness of spaced learning, interleaving, and retrieval practice in radiology education: A systematic review. *Journal of the American College of Radiology*, 20(11), 1092–1101. <https://doi.org/10.1016/j.jacr.2023.08.028>
- Trumble, E., Lodge, J. M., Mandrusiak, A., & Forbes, R. (2023). Systematic review of distributed practice and retrieval practice in health professions education. *Perspectives on Medical Education*, 12(6), 357–373. <https://doi.org/10.1007/s40037-023-00753-0>
- Universidad Técnica del Norte (Ecuador). (2024). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Estudios Sociales (Tesis). <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/16160>

Zeng, J., Zhao, X., & Li, Y. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis (2008–2023). *British Journal of Educational Technology*, 55(3), 1034–1056. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>

Rhode Island Department of Education. (2023). Social Studies Framework (incluye posición NCSS 2023). <https://ride.ri.gov/sites/g/files/xkgbur806/files/2023-12/Social%20Studies%20Framework%20-%20Final.pdf>

Zenodo record (preprint) asociado al artículo de Romero-Rodríguez et al. 2024. <https://zenodo.org/records/15181037>

Copyright (2026) © María Augusta Betancourt Arcenales, Carmen Edilma Espinoza Blacio, Norma Policarpa Román Paredes, Paulina Margarita Alvear Díaz, Fanny María Segovia Zambrano



Este texto está protegido bajo una licencia internacional Creative Commons 4.0. Usted es libre para Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y Adaptar el documento — remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.