



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN DEL BACHILLERATO CON MENCIÓN EN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**

TEMA:

**ESTRATEGIAS BASADAS EN LA GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA
UNIDAD EDUCATIVA "FRANCISCO DE ORELLANA"**

Autor:

Ing. CURILLO ANDRADE MAGALI DEL ROSARIO
Lic. MARTÍNEZ OVIEDO MICHELLE YESSENÍA

Tutor:

Msc. RIVERA MERINO DANIEL ALEXANDER

Milagro, 2024

Derechos de autor

Sr. Dr.
Fabricio Guevara Viejó
Rector de la Universidad Estatal de MilagroPresente.

Yo, CURILLO ANDRADE MAGALI DEL ROSARIO en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, **MAGISTER EN EDUCACIÓN DEL BACHILLERATO CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS SOCIALES** , como aporte a la Línea de Investigación **EDUCACIÓN, CULTURA, TECNOLOGÍA EN INNOVACIÓN PARA LA SOCIEDAD MGE**, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 13 de septiembre del 2024



CURILLO ANDRADE MAGALI DEL ROSARIO

C.I: 1600465585

Derechos de autor

Sr. Dr.
Fabricio Guevara Viejó
Rector de la Universidad Estatal de MilagroPresente.

Yo, MARTÍNEZ OVIEDO MICHELLE YESSENÍA en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de **MAGISTER EN EDUCACIÓN DEL BACHILLERATO CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**, como aporte a la Línea de Investigación **EDUCACIÓN, CULTURA, TECNOLOGÍA EN INNOVACIÓN PARA LA SOCIEDAD MGE**, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro,

13 de septiembre del 2024



© Firmado digitalmente con certificado para:
MARTINEZ OVIEDO MIC
YESSENIA

MARTÍNEZ OVIEDO MICHELLE YESSENÍA

C.I:1754523569

Aprobación del Director del Trabajo de Titulación

Yo, Msc. RIVERA MERINO DANIEL ALEXANDER en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **Ing. CURILLO ANDRADE MAGALI DEL ROSARIO** y **Lic. MICHELLE YESSENÍA MARTÍNEZ OVIEDO** cuyo tema es **ESTRATEGIAS BASADAS EN LA GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO DE ORELLANA”**, que aporta a la Línea de Investigación EDUCACIÓN, CULTURA, TECNOLOGÍA EN INNOVACIÓN PARA LA SOCIEDAD MGE, previo a la obtención del Grado **MAGISTER EN EDUCACIÓN DEL BACHILLERATO CON MENCIÓN EN PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro, como aporte a la Línea de Investigación

Milagro, 13 de septiembre del 2014



RIVERA MERINO DANIEL ALEXANDER

C.I:0924185952

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE POSGRADO
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN DE BACHILLERATO CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**, presentado por **LIC. CURILLO ANDRADE MAGALI DEL ROSARIO**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "ESTRATEGIAS BASADAS EN LA GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "FRANCISCO DE ORELLANA"", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	58.67
DEFENSA ORAL	37.00
PROMEDIO	95.67
EQUIVALENTE	Muy Bueno



Firmado digitalmente por:
**LOURDES MARIBEL
GONZALEZ ROMERO**



Master **GONZALEZ ROMERO LOURDES MARIBEL**
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado digitalmente por:
**DIANA JESUS BURGOS
MENDIETA**

Firmado digitalmente por:
**ALEXANDRA ESPANA
SALINAS PALMA**

Msc BURGOS MENDIETA DIANA JESUS
VOCAL

Msc SALINAS PALMA ALEXANDRA ESPANA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE POSGRADO
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN DE BACHILLERATO CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**, presentado por **LIC. MARTINEZ OVIEDO MICHELLE YESSENIA**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "ESTRATEGIAS BASADAS EN LA GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "FRANCISCO DE ORELLANA"", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	58.67
DEFENSA ORAL	31.67
PROMEDIO	90.33
EQUIVALENTE	Muy Bueno



Firmado electrónicamente por:
**LOURDES MARIBEL
GONZALEZ ROMERO**

Master **GONZALEZ ROMERO LOURDES MARIBEL**
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**DIANA JESUS BURGOS
MENDIETA**



Firmado electrónicamente por:
**ALEXANDRA ESPANA
SALINAS PALMA**

Msc **BURGOS MENDIETA DIANA JESUS**
VOCAL

Msc **SALINAS PALMA ALEXANDRA ESPANA**
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mis amados padres, Mariana Andrade y Guillermo Curillo, quienes con su amor y sabiduría me han guiado por el camino del bien, que desde mis primeros pasos del saber supieron enseñarme a permanecer en mis objetivos y jamás rendirme, a buscar la verdad y el conocimiento, para ellos mi eterno amor.

Magali del Rosario Curillo Andrade

La presente investigación está dedicada a las personas que me han apoyado en esta trayectoria, a Dios, mi familia y mis compañeras de Maestría.

Michelle Yessenía Martínez Oviedo

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi agradecimiento al
Msc. Danilo Rivera, quien con su guía
y su colaboración intelectual hizo
posible culminar con éxito esta
investigación, de igual manera me
gustaría reconocer a mi fiel amiga
Vilma Espinosa, que me brindo su
amistad y apoyo moral.

A mi familia por acompañarme en
esta etapa de mi preparación
académica.

Magali del Rosario Curillo Andrade

Quiero agradecer a Dios

Quiero agradecer a mis Padres

Quiero agradecer a mis Docentes
de Maestría.

Quiero agradecer a mi
compañera de tesis.

Michelle Yessenía Martínez Oviedo

Resumen

El presente proyecto de investigación “Estrategias Basadas en la Gamificación y su Incidencia en el Desarrollo del Pensamiento Crítico de los Estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, busca la comprensión que significa la gamificación como una metodología empleada para desarrollar el pensamiento crítico, a través del análisis de datos tomados de forma cuali-cuantitativa.

La gamificación como una metodología aumenta la motivación de los estudiantes además de incentivar su accionar al juego educativo, esto es beneficioso ya que el mundo globalizado actual, es bombardeado constantemente por información de la red, esta, metodología innovadora busca que el estudiante desarrolle la capacidad de analizar, evaluar y sintetizar el contenido presentado en la clase, también mediante el desarrollo de la investigación el estudiante pueda ser protagonista de su propio aprendizaje.

En esta investigación se plantea conocer la relación entre la gamificación y el pensamiento crítico, a través de un análisis de muestras tomadas de forma cuali-cuantitativa que sirvan de guía para los educadores que deseen mejorar sus prácticas pedagógicas.

Palabras claves: gamificación, desarrollo del pensamiento, pensamiento crítico, metodología, investigación, evaluación, estrategias de enseñanza, practicas pedagógicas.

Abstract

The present researching Project” Strategies based in gamification and its incidence in the critical thinking development of students from “Francisco de Orellana High school”, search the comprehension that means the Gamification as a methodology used to develop the critical thinking, through the analyze of data taking in qualitative - quantitative way.

The gamification as a methodology increases the student’s motivation in addition to encourage their participation in educational games, it is beneficial since today’s globalized world, it is constantly bombarded by information from the network, this, innovative methodology seeks that the students develop the capacity to analyze, evaluate and synthetize the content presented in class, also through the development of the research the students can be the protagonist of their own learning.

This research aims to know the relationship between gamification and the critical thinking, through the analyses from samples taken in qualitative and quantitative manner that serve as a guide for educators who want to improve their pedagogical practices.

Keywords: Gamification, development of thought, critical thinking, methodology, innovation, evaluation, teaching strategies, pedagogical practices.

Lista de Figuras

Figura 1 <i>La gamificación y el desarrollo actividades</i>	42
Figura 2 <i>Los juegos y la comprensión de contenidos</i>	43
Figura 3 <i>La gamificación y la participación</i>	44
Figura 4 <i>La gamificación y el desarrollo las DCD</i>	45
Figura 5 <i>La conducta y el juego</i>	46
Figura 6 <i>Las capacidades intelectuales y el entorno</i>	47
Figura 7 <i>El pensamiento crítico y la resolución de problemas</i>	48
Figura 8 <i>El pensamiento lógico permite solventar problemas</i>	49
Figura 9 <i>El análisis de textos y la comprensión de textos</i>	50
Figura 10 <i>El pensamiento crítico y la toma de decisiones</i>	51

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Variable (X): La gamificación</i>	21
Tabla 2 <i>Variable (Y): Habilidades del pensamiento crítico</i>	22
Tabla 3 <i>Técnicas de investigación</i>	40
Tabla 4 <i>La gamificación y el desarrollo actividades</i>	42
Tabla 5 <i>Los juegos y la comprensión de contenidos</i>	43
Tabla 6 <i>La gamificación y la participación</i>	44
Tabla 7 <i>La gamificación y el desarrollo las DCD</i>	45
Tabla 8 <i>La conducta y el juego</i>	46
Tabla 9 <i>Las capacidades intelectuales y el entorno</i>	47
Tabla 10 <i>El pensamiento crítico y la resolución de problemas</i>	48
Tabla 11 <i>El pensamiento lógico permite solventar problemas</i>	49
Tabla 12 <i>El análisis de textos y la comprensión de textos</i>	50
Tabla 13 <i>El pensamiento crítico y la toma de decisiones</i>	51

Índice

Capítulo I: El problema de la investigación	4
1.2 Delimitación del problema	6
1.3 Formulación del problema	6
1.4 Preguntas de investigación.....	7
1.5 Determinación del tema.....	7
1.6 Objetivo general	7
1.7 Objetivos específicos	8
1.8 Declaración de las variables (operacionalización).....	9
1.9 Justificación	11
1.10 Alcance y limitaciones.....	12
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial	13
2.1 Antecedentes.....	13
2.1.1 Antecedentes históricos.....	13
2.1.2 Antecedentes referenciales	14
2.2 Contenido teórico que fundamenta la investigación.....	16
CAPÍTULO III: Diseño metodológico.....	25
3.2 La población y la muestra.....	27
3.2.1 Características de la población	27
3.2.2 Delimitación de la población	27
3.2.3 Tipo de muestraNo probabilística.	27
3.2.4 Proceso de selección de la muestra.....	27
3.3 Los métodos y las técnicas	28
3.4 Procesamiento estadístico de la información	29
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados	30
4.1 Análisis de la situación actual	30
4.2 Análisis Comparativo.....	40
CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones	42
5.1 Conclusiones.....	42
5.2 Recomendaciones	43
Referencias bibliográficas.....	44
Anexos	50

Introducción

La presente investigación aborda el análisis de la gamificación y el pensamiento crítico mediante la investigación y toma de muestras, donde se analizará a la gamificación como una metodología innovadora en el desarrollo del pensamiento crítico en la Unidad Educativa Francisco de Orellana.

- **Breve descripción de los antecedentes.**

La gamificación aparece como una metodología activa, con el uso de las TIC's desarrollada como una forma de evaluación de contenidos vistos o investigados por los estudiantes y vistos por los docentes, esta herramienta promueve la investigación de contenidos para aplicación de la gamificación.

- **Importancia y actualidad del tema.**

La gamificación es una metodología que está en tendencia, para reforzar conocimientos de temas investigados, por lo cual en la actualidad su estudio es importante, para conocer el impacto que genera en el aprendizaje de los estudiantes.

- **Objetivos de la investigación.**

Los objetivos que presente la siguiente investigación son los siguientes

Objetivo General:

Determinar las estrategias basadas en la gamificación a través de la investigación en los docentes para fortalecer el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes en el área de Ciencias Sociales.

Objetivos específicos:

- Describir la fundamentación teórica de conceptos relacionados a la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje.
- Indagar estrategias activas que emplea el docente para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes.
- Establecer la relación entre las estrategias basadas en la gamificación y el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.

• **Aporte práctico de la investigación.**

La gamificación y el pensamiento crítico son fundamentales en la actualidad, resulta que ambos sirven para que el estudiante desarrolle un sistema cognitivo crítico que se adapte al recibir y manejar información de forma rápida mediante el método deductivo e inductivo, generando el conocimiento significativo y desarrollando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

• **Originalidad y novedad de la investigación.**

La presente investigación se ha desarrollado con el objetivo de analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico, la metodología de la gamificación ha generado grandes expectativas en la actualidad, generando grandes oportunidades de desarrollar el aprendizaje significativo en la aplicación práctica.

El pensamiento crítico nos sirve para comparar información, fidedigna, mejorar la comprensión, mejorar la comunicación y actuar de acuerdo a estándares sociales y científicos, el cultivar habilidades con el método deductivo y inductivo a través del análisis, síntesis de información. La comprensión es la acción de entender de manera profunda las cosas, es importante relacionar de manera correcta a través de la experiencia, el grado de motivación sobre los asuntos complejos.

La metodología de la gamificación es innovadora y facilita el pensamiento crítico, y contribuye de forma positiva al campo de la educación, la gamificación y el desarrollo del pensamiento crítico son efectivas cuando de aprender temas complejos se trata, es importante que este proceso de enseñanza sea controlado y diseñado por el docente, para su oportuna retroalimentación, cuando sea necesaria.

- **Indicar el tipo de metodología que se aplicará.**

El conjunto de métodos que se utiliza para la presente investigación, se basa en la gamificación y el desarrollo del pensamiento crítico, para su estudio se ha empleado el enfoque cuali-cuantitativo para comprender el fenómeno estudiado, para ofrecer una visión holística del impacto de la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico.

La gamificación promueve la participación activa y el pensamiento crítico comprende un conjunto de procesos que se emplean para implementar como una forma de evaluar contenidos vistos en una clase.

Capítulo I: El problema de la investigación

1.1 Planteamiento del problema

El presente proyecto de investigación engloba la problemática del desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico, mediante las estrategias basadas en la gamificación como una metodología innovadora, que estimule la participación activa de los educandos. A través de las décadas, la educación cambia constantemente, relegando el modelo tradicional en segundo plano gracias a los avances tecnológicos, es decir, la tecnología se vuelve relevante en la enseñanza del docente.

La existencia de aplicaciones y herramientas disponibles en internet permiten desarrollar diversas actividades en el campo educativo, lo cual, potencian la enseñanza-aprendizaje en los contextos educativos; en la actualidad, es imposible estar desconectados de la internet, Rubio et al. (2029) manifiestan, los modelos tradicionales de intercambio no son debilitadas ni reemplazadas por la interacción online; en cambio, fortalecen y reproducen esos vínculos, que se han agudizado en la actualidad debido a los estilos de vida en las grandes ciudades.

Por ello se considera a la gamificación como una herramienta educativa que fortalece el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico a través del juego, Saucedo et al. (2020) plantean, la gamificación es un instrumento tecnológico que tiene como objetivo fomentar la motivación y el aprendizaje en línea a través de técnicas de juego; esta estrategia de aprendizaje es sin duda innovadora permitiendo buscar mejoras en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, de igual manera, ayuda a los docentes a construir clases divertidas.

Una de las razones, por las que el sistema educativo se vio inmerso a modificar su enseñanza a una educación virtual, fue a causa de la Pandemia.

COVID-19 que se dio en el 2020, obligando a docentes y estudiantes a enseñar y aprender desde sus hogares, Ministerio de Educación (2020) indica, que se ha elaborado lineamientos para orientar a la comunidad educativa y autoridades, sobre el derecho a elegir el servicio extraordinario de Educación en Casa de sus hijos, en base a sus principios, creencias y valores, este servicio educativo está diseñado para los niveles de educación general básica y bachillerato, para lo cual, los familiares o representantes legales deben asumir la responsabilidad de educar en casa de manera directa o a través de docentes.

Por esta razón, los docentes continúan hoy en día con una educación dualizada entre presencial y en línea, la cual, permite acrecentar los aprendizajes recibidos en clase y en sus hogares a través de las TIC. A pesar de que hemos salido de la pandemia del COVID-19, permanece una educación virtual que se debe aprovechar de las herramientas que permiten optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Han transcurrido cuatro años, desde que, la educación se volvió presencial y online, pero siguen existiendo las mismas dificultades en la comunidad educativa debido a la aplicación de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una problemática para ser analizada y estudiada, es sin duda, la aplicación de las herramientas tecnológicas específicamente sobre las estrategias de la gamificación en el entorno educativo, de igual manera se observa que un gran número de docentes se dedican simplemente a desarrollar los contenidos específicos del currículo, por lo que no promueven en los estudiantes la investigación y participación en la adquisición de los aprendizajes. Entonces, se

hace necesario integrar en las practicas docentes métodos y técnicas innovadoras que desarrollen habilidades del pensamiento crítico.

En este contexto, las herramientas tecnológicas como es la gamificación resulta novedosa e interesante, pues nos permite usar aplicaciones y redes sociales, para generar contenidos significativos y divertidos para la aprehensión del conocimiento mediante juegos.

El presente trabajo investigativo se desarrolla en la Unidad Educativa “Francisco de Orellana” situado en la cabecera cantonal Puyo, del Cantón y Provincia de Pastaza, con el fin de conocer la viabilidad de las estrategias de gamificación para desarrollar las habilidades del pensamiento crítico.

1.2 Delimitación del problema

La problemática a investigar se desarrolla en el contexto educativo, específicamente en educación, cultura y tecnología en innovación para la sociedad; en la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, con los docentes del Área de Ciencias Sociales; sobre las estrategias basadas en la gamificación para desarrollar las habilidades del pensamiento crítico.

1.3 Formulación del problema

¿Cómo las estrategias basadas en la gamificación inciden en el desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico en los estudiantes, de la Unidad Educativa Francisco de Orellana de la Provincia de Pastaza?

El uso de las herramientas tecnológicas permite crear aprendizajes significativos en los estudiantes, sobre todo, crea entes investigadores y activos ante una sociedad competitiva y tecnológica. Tal como argumentan, Herrera & Ochoa (2022) manifiestan que los países que se ubican en la cúspide de los

adelantos científicos y tecnológicos desarrollan gigantescos cambios en los sistemas educativos, por lo que esto se refleja en el nivel de vida de su población.

1.4 Preguntas de investigación

Pregunta general

¿Por qué las estrategias basadas en la gamificación se convierten en una técnica de aprendizaje innovadora en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes?

Preguntas específicas

¿Cuál es la fundamentación teórica de los conceptos de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje?

¿Qué herramientas de gamificación se utilizan para el desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico?

¿Cómo incide las estrategias basadas en la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico?

1.5 Determinación del tema

Estrategias basadas en la gamificación y su incidencia en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”

1.6 Objetivo general

- Determinar las estrategias basadas en la gamificación a través de la investigación en los docentes para fortalecer el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes en el área de Ciencias Sociales.

1.7 Objetivos específicos

- Describir la fundamentación teórica de conceptos relacionados a la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje.
- Indagar estrategias activas que emplea el docente para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes.
- Establecer la relación entre las estrategias basadas en la gamificación y el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.

1.8 Declaración de las variables (operacionalización)

Tabla 1

Variable (X): La gamificación

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de medición
Gamificación	Causas et al. (2020) Es la aplicación de estrategias (pensamientos y	Sánchez (2019) Es el manejo de elementos de los juegos	Estrategias	Actividades	1. ¿La gamificación desarrolla actividades de aprendizaje para los estudiantes?	Likert/De Acuerdo 1. Totalmente en desacuerdo.
	mecanismos) de juegos en situaciones que	(mecanismos, habilidades y pensamientos)	Juegos	Juegos lúdicos y digitales	2. ¿Los juegos ayudan a comprender de forma eficaz los contenidos de	2. En desacuerdo. 3. Indiferente.
	no se pueden jugar, con el fin de que los individuos	fuera de un entorno, con el propósito de motivar a los	Comportamientos	Participación Motivación	las asignaturas? 3. ¿La gamificación fomenta la participación activa de los estudiantes?	4. De acuerdo. 5. Totalmente de acuerdo.
	acojan ciertos comportamientos y aprendizajes.	estudiantes a la acción, auxiliar en la solución de las dificultades y suscitar aprendizajes.	Aprendizajes	Destrezas Conductas	4. ¿A través de la gamificación se desarrollan efectivamente las destrezas con criterio de desempeño? 5. ¿La conducta de los estudiantes se optimiza mediante el juego?	

Tabla 2*Variable (Y): Habilidades del pensamiento crítico*

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Habilidades del pensamiento crítico	Ayala (2020) El pensamiento crítico es un mecanismo cognitivo que lleva a la utilización de destrezas o habilidades de primer orden, Dando una perspectiva individual respecto a una realidad, problema o idea.	López et al. (2021) El pensamiento crítico es un mecanismo complejo que indica un repertorio de acciones cognitivas que actúan de manera conjunta, y que contienen habilidades cognitivas, tales como: resolución de problemas, pensamiento lógico, perspectiva y percepción de ideas; análisis, evaluación y toma de decisiones.	Proceso complejo	Capacidad	6. ¿El desarrollo de las capacidades intelectuales ayuda a comprender su entorno?	Likert/De Acuerdo
			Habilidades cognitivas	Resolución de problemas Pensamiento lógico Perspectiva y percepción de ideas Análisis Evaluación Toma de decisiones.	7. ¿El desarrollo adecuado del pensamiento crítico permite resolver problemas? 8. ¿El pensamiento lógico permite a los estudiantes analizar, comprender y solventar problemas? 9. ¿El análisis de conceptos permite comprender textos o documentos? 10. ¿El desarrollo del pensamiento crítico facilita a los estudiantes a una acertada toma de decisiones?	1. Totalmente en desacuerdo. 2. En desacuerdo. 3. Indiferente. 4. De acuerdo. 5. Totalmente de acuerdo.

1.9 Justificación

La presente investigación está dirigida al análisis y la funcionalidad de las estrategias basadas en la gamificación como una metodología innovadora para la adquisición de aprendizajes, por lo que, la gamificación como estrategia permite aprender a través del juego nuevos conocimientos y desarrollar habilidades del pensamiento crítico.

Por la escasa aplicación de metodologías activas e innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje, surge la necesidad de implementar actividades basadas en la gamificación, para fomentar el desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico en los estudiantes.

Este trabajo investigativo es de vital relevancia, puesto que nos permite analizar, comparar y extraer conclusiones de la importancia de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes. Eguia et al. (2017) mencionan, la gamificación es un mecanismo de mejora que ofrece oportunidades, para brindar experiencias de juego y apoyar las actividades que los usuarios crean.

Sánchez (2019) indica, la gamificación es un método posible para captar el interés de los estudiantes o activar su curiosidad, combinando elementos que fomentan la participación y el compromiso, lo que conduce a una reinención del aprendizaje, varias de estas investigaciones nos motivan a investigar estrategias pedagógicas como es la gamificación.

El proyecto apunta analizar los aspectos de la gamificación como una estrategia innovadora en el salón de clases, para el desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico; esta problemática de estudio es factible puesto que se cuenta con material bibliográfico y documental para su desarrollo, además, se cuenta con la

experiencia enriquecedora de los docentes que nos permitirán evidenciar nuestra investigación de forma real.

1.10 Alcance y limitaciones

Campo Educación

Área Específica Ciencias Sociales

Tiempo 6 meses

Lugar Unidad Educativa “Francisco de Orellana”

Tipo de Investigación Descriptiva y de campo

Período de investigación 2024

Grupo de personas Docentes del Área de Ciencias Sociales.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes históricos

La gamificación es una metodología que se encuentra en progreso, se presenta como una serie de retos que diseñan los docentes en la actualidad en plataformas educativas con el objetivo de evaluar los contenidos aplicados en la enseñanza-aprendizaje mediante el procesamiento de información con el uso del pensamiento crítico, en este contexto, los maestros enfrentan nuevos desafíos pedagógicos, las herramientas tecnológicas están cambiando la manera de enseñar en el aula, y también mejoran la retención del conocimiento y experiencia del alumno en su aprendizaje. (Arias Flores, Jadán Guerrero, & Gomez Luna, 2019)

El uso de la gamificación ha facilitado la aplicación de la evaluación de contenidos en el aprendizaje de los estudiantes, actualmente encontramos gran cantidad de información en la red, que puede servir a los estudiantes en su aprendizaje, la utilidad del pensamiento crítico radica en la selección de información sustancial, para la aplicación de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes actuales. Arias et al. (2019) manifiestan que la tecnología ha revolucionado la educación y ha cambiado los hábitos de la sociedad y se está insertando con mayor rapidez apareciendo nuevas metodologías educativas como la gamificación que fomenta la innovación en el aula. Las metodologías de enseñanza han ido variando y ampliándose con el tiempo, en la actualidad contamos con una gran variedad de metodologías cuyo objetivo es brindar los conocimientos de las ciencias aplicadas en la Educación, los recursos tecnológicos están evolucionando constantemente, para

mejorar la retención del conocimiento y mejorando el aprendizaje significativo en los estudiantes.

La gamificación es una herramienta educativa, que tiene beneficios tanto para docentes como estudiantes, como es la optimización de tiempo y recursos económicos, al no tener que invertir dinero y al reducir el tiempo que conlleva la calificación de exámenes de evaluación, el estudiante recibe su puntuación de forma inmediata tomando conciencia de sus conocimientos y el docente se encarga de registrar las calificaciones y de diseñar la retroalimentación de contenidos. La gamificación ofrece beneficios en la eficacia del tiempo de evaluación y el ahorro de recursos, lo que permite a educadores centrarse en el aprendizaje. (Zainuddin & Attaran, 2021)

2.1.2 Antecedentes referenciales

La gamificación es una metodología aplicada en la educación que puede mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes, pero su diseño debe estar alineado con las metas educativas, la gamificación interconecta el aprendizaje con las mecánicas de juego de las plataformas digitales, convirtiéndose en una experiencia lúdica significativa, mejorando la concentración, la diversión y las emociones vividas por el jugador al mundo real. (Malvido, 2019) El juego es importante para el desarrollo integral de los estudiantes, aumenta la motivación, participación y vinculación del estudiante con su aprendizaje.

Funcionamiento de la gamificación:

La metodología de la gamificación se puede aplicar desde la preparatoria en la primera infancia, mediante el uso de dispositivos tecnológicos o juegos tradicionales compuestos por canciones, videos animados, animaciones que se adecuan cuando el docente diseña componentes lúdicos dentro del juego en las plataformas digitales, para el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante, los componentes de la gamificación, son las puntuaciones, niveles y recompensas, como herramientas poderosas que se aplican correctamente. (Kapp, 2020)

El pensamiento crítico se desarrolla a través de la gamificación, ya que permite identificar información y argumentos que tienen validez, además que permite elaborar prejuicios fundamentados en evidencia científica y fidedigna, y la relación entre la gamificación y el desarrollo del pensamiento crítico, contribuyen en la investigación y manejo de sistemas complejos de información, según Alharbi & Drew (2021) el incremento de plataformas educativas en línea, la gamificación ha ganado notoriedad como una técnica de diseño que moderniza la experiencia de aprendizaje y se convierte en un área de creciente investigación, la gamificación se emplea con el uso de la tecnología utilizando aplicaciones novedosas con el objetivo de ser útiles para la enseñanza de contenidos, la evolución de los juegos y el modo de jugar. (Jara, 2019)

2.2 Contenido teórico que fundamenta la investigación

La gamificación nace como una técnica de enseñanza-aprendizaje según Pérez (2019), efectiva, funcional e interesante y novedosa en el siglo XXI, donde toda la información se procesa rápido, debido al gran movimiento de información que existe en el internet, actualmente la tecnología es parte de la vida de los millennials que son nativos digitales y que han crecido utilizando el internet, los estudiantes actuales encuentran influenciados por la tecnología, motivo por el cual se distraen con facilidad cuando no tienen motivación, es por eso que se ha fortalecido la metodología de la gamificación como una estrategia de enseñanza poderosa. (Alexander, 2024)

El uso de la tecnología en la educación ha transformado la calidad educativa y la vida diaria, planteando nuevos retos para los docentes y generando nuevas necesidades en el espacio formativo en los estudiantes, este fenómeno es debido a la evolución digital del tiempo presente, la gamificación es una metodología que busca mediante la aplicación del pensamiento crítico, analizar sistemas complejos de información, las metodologías educativas actuales han facilitado el aprendizaje de las nuevas generaciones a través de la gamificación en las diferentes plataformas educativas que se han desarrollado, el pensamiento crítico se desenvuelve mediante la comparación de información y el uso de recursos tecnológicos que están revolucionando la manera de enseñar en el aula, no solo en el contenido sino también, en la retención del conocimiento y la experiencia del estudiante. (Arias Flores, Jadán Guerrero, & Gomez Luna, 2019)

La aplicación de la gamificación fomenta el desarrollo de habilidades y destrezas e incentiva la capacidad de investigación del estudiante, y el desarrollo del aprendizaje con el uso del pensamiento crítico y su aplicación en la selección de contenidos verídicos que sirven en el aprendizaje de los estudiantes, en el contexto de la realidad actual. El aprendizaje en línea, es la composición de habilidades innovadoras utilizando la gamificación, esta herramienta ha transformado la forma en que los educadores abordan la enseñanza, adaptándose a las necesidades variables de los estudiantes contemporáneos. (Martínez & López, 2022)

Origen del término gamificación

Las metodologías de enseñanza han ido variando y ampliándose con el tiempo, en la actualidad contamos con una gran variedad de métodos de enseñanza que buscan brindar conocimientos científicos aplicados en la educación, las Tic's son instrumentos de comunicación y de difusión de información de todo tipo de carácter, que motivan estudiantes a participar en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Paredes Fuentes, Aguirre Pinos, Yamberla Chinlli, & Yungán Yungán, 2024)

Las metodologías actuales son rápidas y han revolucionado el proceso de enseñanza-aprendizaje, según Malvido (2019) para enseñar a los estudiantes actuales contenidos complejos, mediante el desarrollo del pensamiento crítico, a través del juego, estas técnicas son diseñadas por el docente, que busca crear experiencias lúdicas significativas y trasladar los contenidos educativos, a la gamificación para aumentar la concentración, diversión y emociones vividas por el jugador al proceso de su aprendizaje, la invención de la gamificación ha favorecido a la educación, motivando el interés por aprender, aumentando la atención,

comprensión y retención de los temas y mejorando el rendimiento académico de los estudiantes.

Funcionamiento de la gamificación:

La gamificación promueve el aprendizaje autorregulado en la práctica pedagógica Zambrano et al. (2020) con el uso de las aplicaciones de Edmodo y Quizizz, el aprendizaje se vuelve más interactivo, significativo y adaptado a las necesidades estudiantiles, proporcionando a través de ellas un aprendizaje significativo brindándoles un ambiente virtual ameno, activo y capaz de lograr eficacia en lo aprendido. La gamificación es efectiva en el contexto educativo actual porque motiva a los estudiantes a asumir el rol activo de su aprendizaje, a través de los métodos deductivo e inductivo, las implementaciones de elementos de juego en la educación han reportado que la gamificación mejora la participación de los estudiantes en el aula tradicional y en el aprendizaje en línea. (Revelo Sánchez, Collazos Ordoñez, & Jiménez Toledo, 2018)

Evolución de la gamificación

La gamificación es una estrategia educativa contemporánea según Jara (2019) tiene un potencial disruptivo que modifica el comportamiento del estudiante y adopta elementos y dinámicas de los videojuegos, la evolución de los juegos y, sobre todo, el modo de jugar, cambiaron radicalmente con la aparición y consolidación de la industria del videojuego a partir de los años 80, en la actualidad la gamificación, ya se encuentra solidificada en el sector educativo, inicia un proceso a la adaptación en formatos móviles y tecnología de vanguardia con el fin de favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje y permitiendo adaptarse así a las nuevas demandas y necesidades del alumnado. (Rodríguez Carrasco, 2020)

La gamificación es una herramienta lúdica que va acorde a los intereses de los estudiantes actuales, a través del uso de herramientas tecnológicas como celulares, computadoras, tablet's alineándose a los intereses que manifiesta el alumno actual, este avance significativo en la educación, beneficia al proceso de enseñanza-aprendizaje desde su aparición en los años Ochenta.

Estrategias Didácticas

Las estrategias de enseñanza están diseñadas para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea efectivo y práctico según Sandarriga (2021) La nueva invención de la tecnología y el poder de los medios audiovisuales impactarían el sistema educativo convencional y sus procesos, generándose un cambio en la educación y reflejándose, entre otras cosas, en las prácticas pedagógicas de los docente para que el estudiante alcance sus objetivos de aprendizaje e interioricen los conocimientos actuales permitiendo que el estudiante retenga más información y mejore su desempeño, además que fomenta la participación y compromiso con el proceso de enseñanza aprendizaje y mejora la comprensión de los contenidos.

Estrategia de enseñanza

La metodología de la gamificación según Guerrero (2021) debe elegir las destrezas de enseñanza a implementar, debe tener en cuenta las particularidades de los alumnos, el contexto, así como el contenido a aprender, identificar las habilidades y utilizarlas de forma sistemática, a través de la motivación de acuerdo a los intereses que manifiesta el estudiante según el contexto social, el objetivo de las estrategias de enseñanza es calcular la forma en que el estudiante adquirirá los conocimientos en la hora clase.

Estrategia de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje según Camizán et al. (2021) se utilizan cuando el estudiante da muestras de ajustarse continuamente a los cambios y variaciones que se van produciendo en el transcurso de la actividad, siempre con la finalidad de alcanzar el objetivo perseguido del modo más eficaz que sea posible, el aprendizaje es toda actividad, que ofrece contenidos teóricos o prácticos que benefician al estudiante y favorece la obtención de resultados académicos. Las estrategias de aprendizaje son el conjunto de acciones empleadas con el propósito de generar procesos cognitivos mediante el cumplimiento de actividades para alcanzar las destrezas que plantea el currículo nacional.

Estrategias basadas en la gamificación

Los docentes en la actualidad se enfrentan a varios retos, según Avilés (2020) relacionados a la implementación de metodologías innovadoras en el aula e incorporando estrategias, dinámicas, mecánicas y elementos de juego, las estrategias fundadas en la gamificación son técnicas innovadoras que en el proceso de enseñanza aprendizaje, inciden significativamente en el desarrollo de habilidades, contenidos y competencias en el aprendizaje, presentando retos sociales, las acciones pedagógicas se ajustan a los avances tecnológicos mediante la implementación de mecanismos basados en recursos y herramientas interactivas, según Pegalajar (2021) La metodología de la gamificación es innovadora y rápida, permite a los pedagogos inventar cuestionarios en plataformas , al añadir elementos de juego, como puntos, niveles y recompensas, los estudiantes se sienten más motivados para participar y aprender en plataformas como Kahoot!,

Socrative, Quizziz, CelebritiEdu, estas aplicaciones registran el rendimiento de los estudiantes en tiempo real, lo que permite a los educadores ajustar las actividades de enseñanza según los resultados individuales para brindar la retroalimentación, ya que los estudiantes pueden identificar rápidamente sus áreas de mejora, sin embargo, también generan un aumento en la competitividad y los resultados obtenidos no son tan altos como los esperados inicialmente. (Soto García, 2018)

Herramientas de gamificación

La aplicación de la gamificación aumenta la motivación según Ortiz & Agredal, (2018), el rendimiento y el aprendizaje en los alumnos, mostrará un mayor compromiso e interés por el aprendizaje, con el uso de herramientas de gamificación como Kahoot, Socrative, Quizziz, CelebritiEdu y TurningPoint, ofreciendo métodos innovadores para involucrar a los estudiantes, el profesorado tiene la importante tarea de realizar un análisis y selección de aquellas actividades gamificadas que atiendan a los intereses y necesidades del alumnado dentro de la labor docente. Durante muchas décadas las únicas recompensas que los estudiantes han obtenido han sido las calificaciones, la gamificación hace más interesante la obtención de recompensas. La utilización de las herramientas de gamificación Mentimeter y Quizizz en las clases convirtiéndose en una experiencia positiva (Badoiu, Escrig Tena, Segarra Ciprés, García, & Salvador Gómez, 2020)

La aplicación de herramientas digitales, facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje según Maraza et al. mejorando las capacidades de los estudiantes al adquirir habilidades y competencias mejorando las actitudes de cooperación, solidaridad, el pensamiento crítico permite la identificación de información mediante el método deductivo e inductivo, al completar los niveles planteados en la actividad de gamificación, continuamos con la retroalimentación, para mejorar cada una de las

capacidades de los estudiantes y mediante el post test se trata de mejorar actitudes como la cooperación, solidaridad, respeto y sobre todo la de una convivencia armónica basada en un ambiente gratificante, el uso de la gamificación y el pensamiento crítico combina procesos motivacionales y meta cognitivos según García et al. (2021) favorece el aprendizaje auto gestionado, las habilidades interpersonales, de comunicación y la adaptabilidad de los estudiantes, los alumnos reciben las instrucciones de aprendizaje que el docente dicta, y guía su enseñanza- aprendizaje abriendo un sin número de conocimientos, logrando profundizar y solidificar conocimientos mediante el análisis y síntesis, promoviendo su aprendizaje educativo y social.

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRITICO

El desarrollo pensamiento crítico, en la actualidad es fundamental para diferenciar y clasificar la información que encontramos en las redes de la web, para lograr completar este proceso es primordial el haber desarrollado los procesos neuro-cerebrales que conectan y vinculan las ideas según Moreno (2021) El desarrollo del pensamiento crítico promueve el desarrollo del intelecto al afianzar información verídica, a partir de la información que el docente ha presentado o ha solicitado que consulten, aparece como una alternativa para el aprendizaje autónomo y competitivo, la gamificación es la aplicación de una interfaz de usuario acelerada similar a la de un juego. En los últimos tiempos se ha producido un gran interés en nuestro país por los temas vinculados al funcionamiento del cerebro y la construcción de la mente, es decir, la estructura física y los procesos que genera y hacen posible la aparición de formas de pensamiento cada vez más complejos. (Moromizato Izu, 2007)

El desarrollo del pensamiento crítico nos permite desarrollar capacidad de análisis, síntesis de información para clasificar el tipo de información que el cerebro

recibe mediante el método deductivo y inductivo, para distinguir contenido científico de contenido irracional que puede encontrar en la red, según Deroncele et al. (2020) En la sociedad contemporánea en general toda vez que se requieren personas con capacidad de toma de decisiones y solución de problemas de manera creatividad, innovadora, reflexiva y ética, los ciudadanos actuales deben tener una mente crítica para el funcionamiento de una sociedad saludable, para participar activamente en la sociedad

LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRITICO

El desarrollo del pensamiento crítico surge a partir de la clasificación de razonamientos empleando argumentos que pueden ser verídicos o falsos, basados en suposiciones puntos de vista, evidencia o información libre, según Kearney & Maher, (2019) El pensamiento crítico se fortalece en un entorno gamificado, donde los estudiantes deben juzgar información, considerar varias perspectivas y tomar decisiones informadas durante el proceso de juego. En relación a las habilidades, nos concentraremos en dos ámbitos: el cognitivo y el socio-afectivo, pero desde la mirada de la complejidad de estos procesos que ya han implicado la vinculación con otros ámbitos como el motor. (Moromizato Izu, 2007)

La educación actual es vertiginosa y globalizada, el avance de la tecnología conduce a los docentes a ser creativos e innovadores para lograr el desarrollo de competencias específicas en los estudiantes de hoy en día según, Deroncele (2020) Los modelos pedagógicos, permitirán desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de la sociedad contemporánea mediante la implementación de enfoques pedagógicos activos, como el aprendizaje basado en la gamificación, esta estrategia permiten a los estudiantes involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje,

promoviendo la reflexión y el análisis de contenidos, la educación debe preparar a los estudiantes no solo para el presente, sino también para el futuro.

El desarrollo del pensamiento crítico es fundamental en un mundo donde el conocimiento es accesible y la tecnología avanza rápidamente según Páez et al. (2021) La implementación de modelos pedagógicos innovadores y estrategias de aprendizaje efectivas es crucial para preparar a los estudiantes para que los docentes enfrenten los desafíos en la sociedad actual, donde los alumnos se sienten abiertos al proceso pedagógico, logrando profundizar y solidificar sus conocimientos con capacidad de análisis y síntesis, contribuyendo al aprendizaje significativo para formar personas útiles en la sociedad.

Análisis del pensamiento: Todos los razonamientos tienen un propósito y este está basado en suposiciones, puntos de vista o suposiciones

Evaluación del pensamiento: Se analiza la calidad del pensamiento y los conocimientos que la sustentan

Mejoramiento del pensamiento: Se aplica lo aprendido para mejorar el juicio

CAPÍTULO III: Diseño metodológico

3.1 Tipo y diseño de investigación

El proyecto de investigación tiene un enfoque cuali-cuantitativo, porque describe y explica las estrategias basadas en la gamificación para el desarrollo del pensamiento crítico con base en el seguimiento de mecanismos de juegos. Zuñiga et al. (2023) mencionan, que el enfoque cualitativo se caracteriza por explorar y comprender diferentes tipos de acontecimientos o fenómenos desde el punto de vista de los sujetos en estudio, mientras que, el enfoque cualitativo hace énfasis en el análisis de los datos recabados en la investigación.

Además, la investigación es de tipo descriptivo y explicativo, ya que busca detallar los aspectos y las estrategias que giran en torno al desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes. Arias & Covino (2021) enfatizan, las investigaciones de tipo descriptivo describen propiedades, características, perfiles y otros, de un grupo de sujeto de estudio, es decir, recolectan datos de la variable de estudio y la describen, en cambio, la investigación de tipo explicativo establece una relación de causa y efecto, en otras palabras, indica la relación que existe entre las variables independientes y dependientes.

La investigación se le denomina documental por la recolección de información procedente de documentos digitales, investigaciones y estudios de caso. Arias & Covino (2021) indican que este es de tipo documental ya que se realiza mediante la consulta de documentos físicos o digitales.

Tipo de investigación para el proyecto

Por su finalidad.

Básica: es una investigación básica, porque, no se resuelve ningún problema, al contrario, sirve como base teórica para futuras investigaciones.

Teórico: El estudio de investigación es de carácter teórico, puesto que, fundamente las dos variables de estudio con información documental de diferentes fuentes digitales.

Por su objetivo gnoseológico.

Descriptivas: La investigación describe detalla los aspectos que giran en torno a las variables independientes y dependiente con relación al desarrollo del pensamiento crítico.

Explicativas: En el proceso investigativo es necesario explicar etapas, de modo que responda a un orden sistematizado y organizado para cumplir con los objetivos planteados.

Por su contexto.

De campo: Porque se recopila información de los sujetos de estudio en el lugar de los hechos, de forma ordenada y que tenga relación con el tema de interés, este levantamiento de datos se lo realiza a través de los instrumentos de investigación que ello implica.

Por el control de las variables.

No experimental: La investigación es no experimental, debido a que, no se realiza ningún experimento para obtener información, sino que, se recaba datos a través de los instrumentos de la investigación. Mediante este tipo de estudio no se manipulan las variables.

Por la orientación temporal.

Transversal: Es analítica, es decir, analiza los datos recabados, a través de la encuesta en un tiempo y grupo determinado, para después describirlas.

3.2 La población y la muestra

3.2.1 Características de la población

Actualmente, la Institución Educativa funciona con 2150 estudiantes, distribuidos desde inicial a bachillerato general unificado y bachillerato técnico, existen 95 docentes distribuidos en las dos plantas.

3.2.2 Delimitación de la población

Para el presente trabajo de investigación se contará con los docentes del área de Ciencias Sociales que son 25 docentes distribuidos desde el Segundo año de Educación General Básica hasta el tercero de Bachillerato General Unificado y Técnico, por lo que, la población de estudio es finita.

3.2.3 Tipo de muestra

No probabilística.

Porque la muestra seleccionada cumple con la condición que los docentes, pertenezcan al área de Ciencia Sociales o que impartan la asignatura de Estudios Sociales.

3.2.4 Proceso de selección de la muestra

Como la muestra es no probabilística, se selecciona a los sujetos de estudio por la condición que cumplen de pertenecer al área de Ciencias Sociales o dictar la asignatura de Estudios Sociales, por lo que, la muestra está comprendida por 25 docentes del área de Ciencias Sociales a los cuales se les aplicará una encuesta.

3.3 Los métodos y las técnicas

El método utilizado en la investigación es el empírico, porque toma en cuenta la observación del caso, es decir, se recaba y recolecta información a través de los instrumentos de investigación. Mediante la encuesta aplicada, se identifica la utilidad, funcionalidad e importancia de la estrategia de la gamificación para el desarrollo del pensamiento crítico. Pascual et al. (2021) mencionan que los métodos empíricos se basan en la experiencia y la lógica, a través de la observación de fenómenos y/o el análisis estadístico.

Es inductivo – deductivo, porque se basa en acontecimientos ocurridos, así como, la explicación de los mismos; indicando con la determinación del problema hasta las conclusiones y recomendaciones. A través del análisis de los resultados de las preguntas aplicadas se determina la importancia y funcionalidad que tiene la gamificación. Bastar (2019) indica que el método inductivo parte de lo individual a lo general de forma sistematizada, la misma que busca encontrar posibles relaciones generales, mientras que el método deductivo parte de lo general a lo particular, es decir, todo pensamiento deductivo nos lleva de lo general a lo particular.

La técnica de investigación para el caso de estudio es la encuesta

Encuesta.

La encuesta es un procedimiento que se encuentra inmerso en los diseños de una investigación descriptiva en la que se recopila información de respuestas (datos) mediante el cuestionario que previamente es diseñado sin alterar el entorno, ni el fenómeno donde se recoge la información, después representar mediante gráficos y tablas.

Tabla 3

Técnicas de investigación

TÉCNICA	INSTRUMENTO	SUJETOS
Encuesta	Preguntas en escala de Likert	Docentes del área de Ciencias Sociales

La investigación tuvo un alcance descriptivo, ya que se detalla las características más relevantes de las variables que se estudió a través de un análisis de las mismas y la correlacionalidad en función que se conoció la relación existente entre las dos variables de la investigación como es la gamificación y el desarrollo del pensamiento crítico.

Las limitaciones de la investigación se deben al tiempo y en la predisposición de algunos participantes de estudio, ya que en ciertas ocasiones no quieren emitir sus experiencias para no ser estigmatizados ante su labor pedagógica.

3.4 Procesamiento estadístico de la información

La encuesta se aplicará de forma física, porque el grupo de docentes se encuentran en reuniones constante en la institución, después de la aplicación de la encuesta al grupo de sujetos de estudio se procederá a tabular los datos, a través de la herramienta de Excel, para seguidamente elaborar las respectivas tablas y gráficos estadísticos, los cuales serán analizados en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

4.1 Análisis de la situación actual

En el presente proyecto se realizó una investigación cuantitativa, por lo que, se presentan los resultados de la encuesta aplicada al grupo de sujetos de estudio.

1. ¿La gamificación desarrolla actividades entretenidas de aprendizaje para los estudiantes?

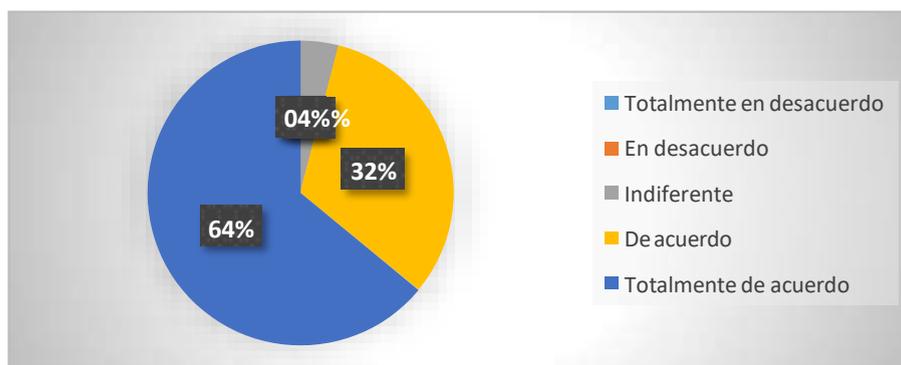
Tabla 4

La gamificación y el desarrollo actividades

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Indiferente	1	4,00
De acuerdo	8	32,00
Totalmente de acuerdo	16	64,00
Total	25	100

Figura 1

La gamificación y el desarrollo actividades



Análisis

Un 64% de los docentes encuestados manifiestan que a través de la gamificación se desarrolla actividades entretenidas de aprendizaje, mientras que, el 32% indican estar de acuerdo con esta aseveración y el 4% es indiferente al cuestionamiento; por lo que se infiere que implementar actividades creativas y entretenidas permiten un mejor aprendizaje.

2. ¿Los juegos ayudan a comprender de forma eficaz los contenidos de las asignaturas?

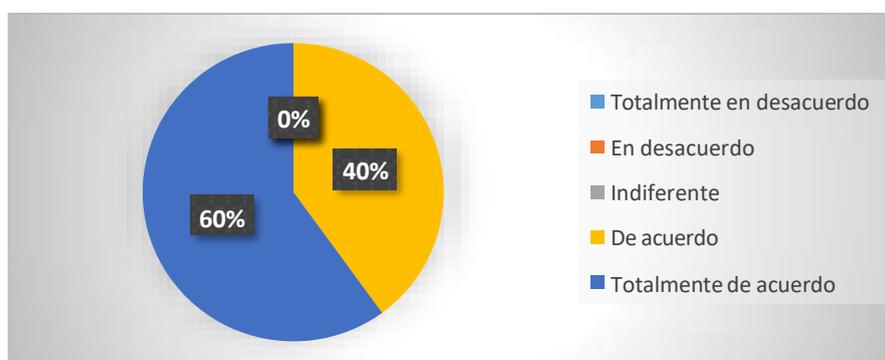
Tabla 5

Los juegos y la comprensión de contenidos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Indiferente	0	0,00
De acuerdo	10	40,00
Totalmente de acuerdo	15	60,00
Total	25	100

Figura 2

Los juegos y la comprensión de contenidos



Análisis

Del grupo encuestado el 60% de docentes asevera estar totalmente de acuerdo que los juegos fomentan a una adecuada adquisición de aprendizajes y el 40% indica estar de acuerdo. Se concibe que los juegos son herramientas eficaces para el aprendizaje.

3. ¿La gamificación fomenta la participación activa de los estudiantes?

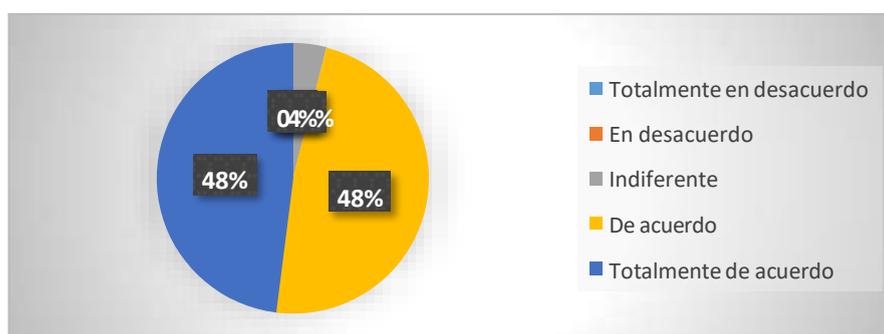
Tabla 6

La gamificación y la participación

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Indiferente	1	4,00
De acuerdo	12	48,00
Totalmente de acuerdo	12	48,00
Total	25	100

Figura 3

La gamificación y la participación



Análisis

Un 48% de docentes indican estar totalmente de acuerdo y el otro 48% estar de acuerdo que la gamificación fomenta la participación activa, mientras que el 4% es indiferente; se sintetiza que a través de los juegos los estudiantes se predisponen a participar activamente.

4. ¿A través de la gamificación se desarrollan efectivamente las destrezas con criterio de desempeño?

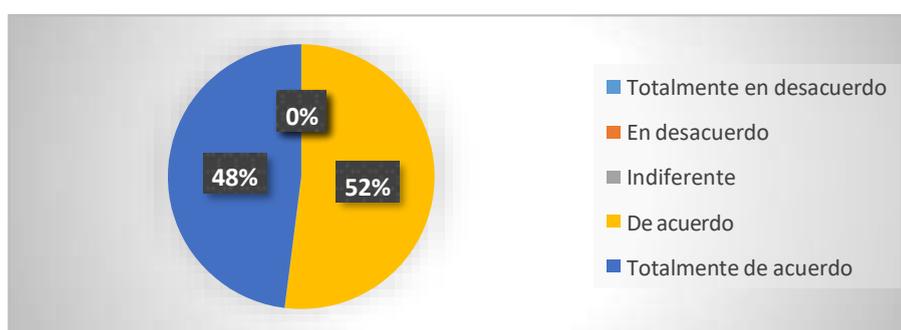
Tabla 7

La gamificación y el desarrollo las DCD

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Indiferente	0	0,00
De acuerdo	13	52,00
Totalmente de acuerdo	12	48,00
Total	25	100

Figura 4

La gamificación y el desarrollo las DCD



Análisis

El 48% de sujetos en estudio manifiestan estar totalmente de acuerdo que a través de la gamificación se desarrollan efectivamente las destrezas con criterio de desempeño y el 52% están de acuerdo. A más de las metodológicas para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño se debe complementar con actividades lúdicas y digitales.

5. ¿La conducta de los estudiantes se optimiza mediante el juego?

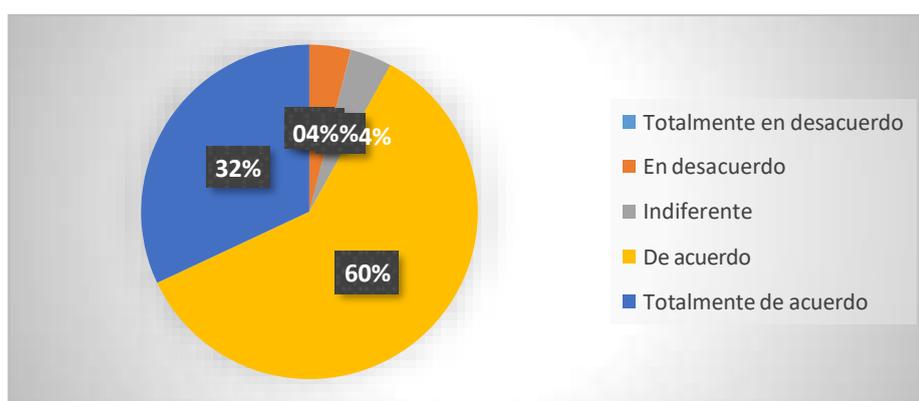
Tabla 8

La conducta y el juego

Escala	Frecue cia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	1	4,00
Indiferente	1	4,00
De acuerdo	15	60,00
Totalmente de acuerdo	8	32,00
Total	25	100

Figura 5

La conducta y el juego



Análisis

Un 32% de docentes declaran estar totalmente de acuerdo que los juegos permiten optimizar y regular la conducta de los estudiantes, el 60% de docentes manifiestan estar de acuerdo, mientras que un 4% se muestra indiferente y el otro 4% está en desacuerdo en que los juegos regulan la conducta de los estudiantes. Se infiere que al aplicar juegos en las clases con los debidos procesos y reglas se logran regular la conducta de los estudiantes

6. ¿El desarrollo de las capacidades intelectuales ayuda a comprender su entorno?

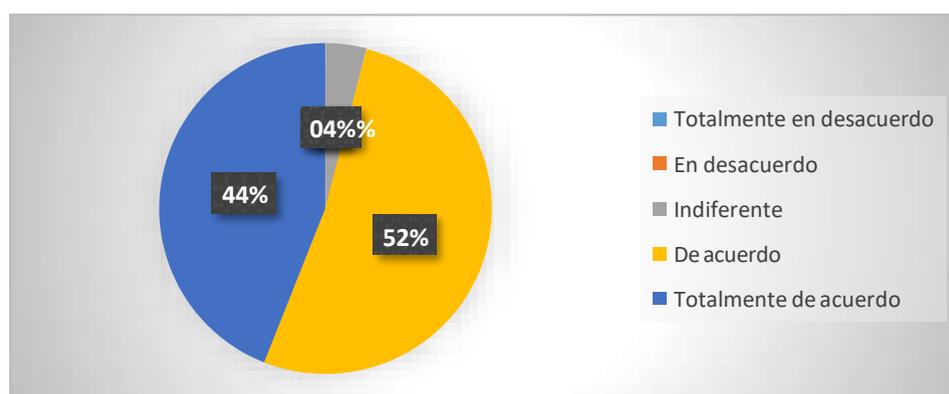
Tabla 9

Las capacidades intelectuales y el entorno

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Indiferente	1	4,00
De acuerdo	13	52,00
Totalmente de acuerdo	11	44,00
Total	25	100

Figura 6

Las capacidades intelectuales y el entorno



Análisis

El 44% de docentes manifiestan estar totalmente de acuerdo en que el desarrollo de las capacidades intelectuales favorece a una adecuada comprensión del entorno, el 52% están de acuerdo, mientras que, el 4% es indiferente. Con el desarrollo de las capacidades intelectuales los estudiantes comprenden y conviven en su entorno con facilidad.

7. ¿El adecuado desarrollo del pensamiento crítico permite resolver problemas?

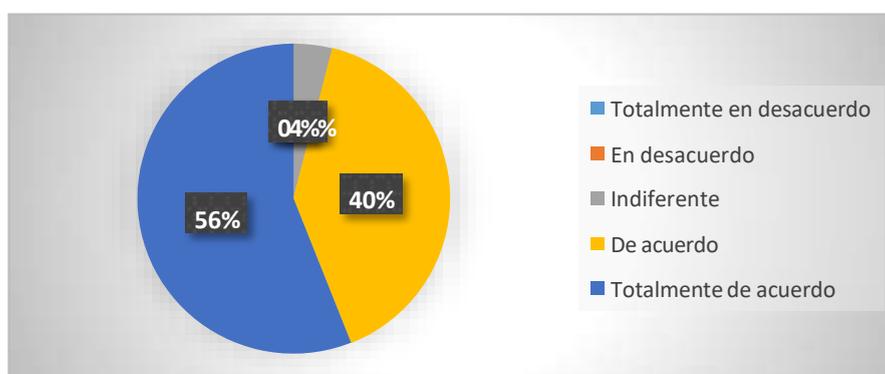
Tabla 10

El pensamiento crítico y la resolución de problemas

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Indiferente	1	4,00
De acuerdo	10	40,00
Totalmente de acuerdo	14	56,00
Total	25	100

Figura 7

El pensamiento crítico y la resolución de problemas



Análisis

Un 56% de docentes encuestados declaran estar totalmente de acuerdo que el desarrollo del pensamiento crítico permite resolver problemas que se le presentan a los estudiantes en su cotidianidad, el 40% está de acuerdo y el 4% se muestra indiferente, ante esta aseveración se infiera que los estudiantes que tienen desarrollado el pensamiento crítico son capaces de resolver problemas.

8. ¿El pensamiento lógico permite a los estudiantes analizar, comprender y solventar problemas?

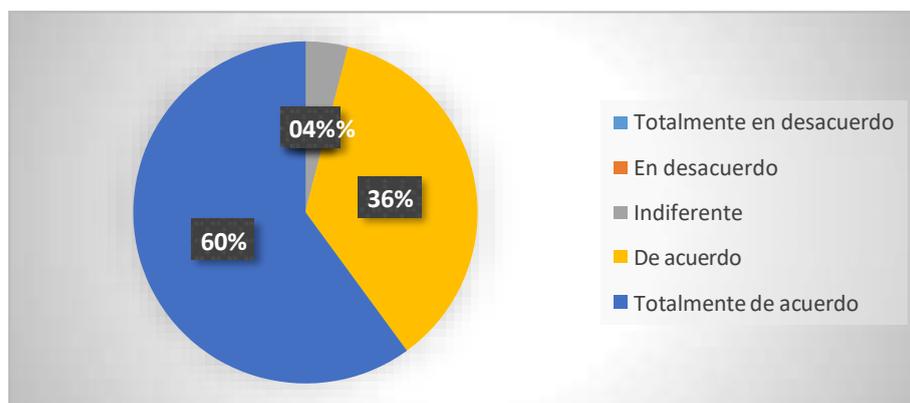
Tabla 11

El pensamiento lógico permite solventar problemas

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Indiferente	1	4,00
De acuerdo	9	36,00
Totalmente de acuerdo	15	60,00
Total	25	100

Figura 8

El pensamiento lógico permite solventar problemas



Análisis

El 60% de los encuestados indican estar totalmente de acuerdo en que el pensamiento lógico permite a los estudiantes analizar, comprender y solventar problemas, el 36% está de acuerdo, mientras que el 4% es indiferente. El pensamiento lógico permite al estudiante ser capaz de desenvolverse en su entorno de manera efectiva.

9. ¿El análisis de conceptos permite comprender textos o documentos?

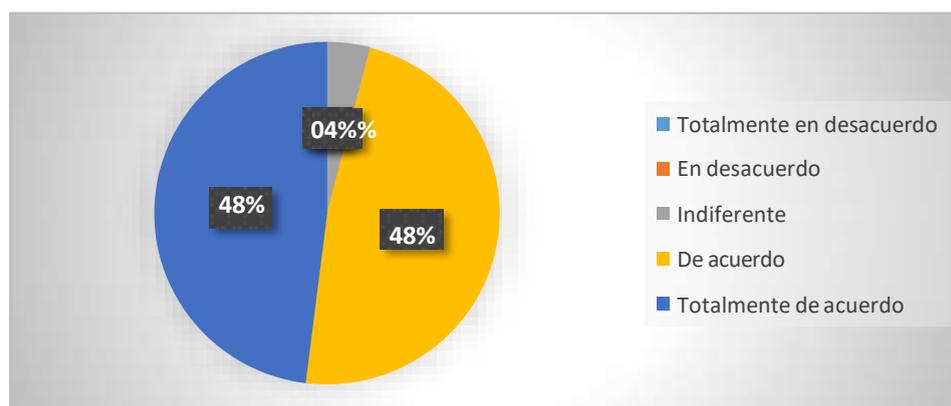
Tabla 12

El análisis de textos y la comprensión de textos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Indiferente	1	4,00
De acuerdo	12	48,00
Totalmente de acuerdo	12	48,00
Total	25	100

Figura 9

El análisis de textos y la comprensión de textos



Análisis

Un 48 % de docentes manifiestan estar totalmente de acuerdo y el otro 48% están de acuerdo en que el análisis adecuado de conceptos permite comprender cualquier tipo de documento, mientras que un 4% se muestra indiferente al cuestionamiento.

10. ¿El desarrollo del pensamiento crítico facilita a los estudiantes a una acertada toma de decisiones?

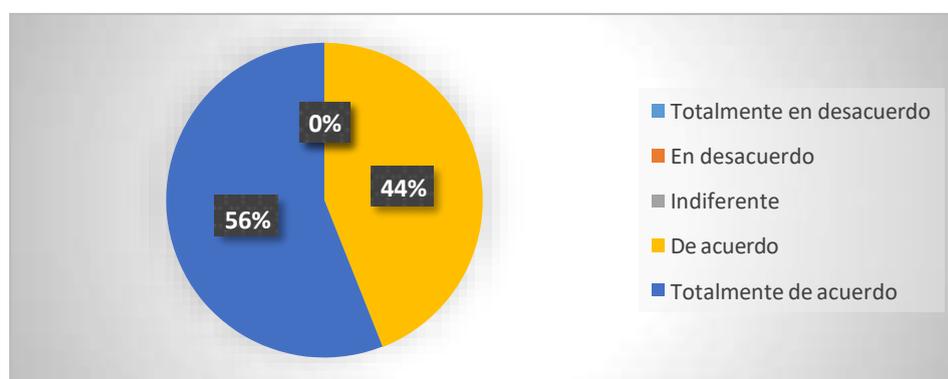
Tabla 13

El pensamiento crítico y la toma de decisiones

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Indiferente	0	4,00
De acuerdo	11	44,00
Totalmente de acuerdo	14	56,00
Total	25	100

Figura 10

El pensamiento crítico y la toma de decisiones



Análisis

Del grupo encuestado el 56% de docentes declaran que el desarrollo del pensamiento crítico permite una acertada toma de decisiones, mientras que el 44% están de acuerdo. Se infiere que el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes les permite acertar en la toma de decisiones que se les presente en su cotidianidad.

4.2 Análisis Comparativo

Los maestros de los diferentes niveles educativos tienen la responsabilidad de interaccionar los juegos a sus métodos comunes de enseñanza, se ha evidenciado el valor crucial que posee la gamificación en la enseñanza y adquisición de conocimientos, y en relación al desarrollo del pensamiento crítico se constata la validez para que los estudiantes puedan resolver y solventar problemas. La ludificación facilita el desarrollo de aprendizajes complejos, tales como, resolución de problemas, resolución de operaciones lectura y socio habilidad. Holguin et al. (2019).

Las investigaciones sobre la gamificación y su relación con el desarrollo del pensamiento crítico arrojan evidencias positivas de su funcionalidad, Ruíz-Chávez & Terrones-Marreros (2023) encontraron que la intervención de la gamificación es altamente efectiva para potenciar el pensamiento crítico de los niños en todas las áreas. Bellido & Janampa (2020) exponen que los juegos abren un mundo de posibilidades para la enseñanza. Se puede intuir que, a través de los juegos se fomentan el trabajo en equipo, la competitividad, la comunicación, se establece metas, desarrollo de la creatividad, estos son algunos de los beneficios que proporciona la gamificación.

Para Segobia & Rubio las actividades gamificadas generan un pensamiento crítico, estas actividades impulsan a la imaginación, la creatividad y a la toma de decisiones autónomas. Otra investigación como la de Ramírez (2024) indica que el desarrollo de las habilidades analíticas y reflexivas son esenciales para formar personas capaces de afrontar las demandas establecidas por la sociedad.

Las contribuciones de diversos estudios e investigaciones refuerzan la importancia del desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico, así como en sus capacidades de interpretación, análisis, inferencia, explicación y autorregulación cognitiva a través de actividades lúdicas (gamificación).

En consecuencia, la gamificación es una herramienta relevante para el desarrollo del pensamiento crítico, porque, facilita al estudiante a desarrollar de manera eficaz sus habilidades, y sobre todo el juego ayuda al docente a mantener motivado al estudiante generando un gran interés por aprender.

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

Las estrategias basadas en la gamificación son cruciales para desarrollar las habilidades del pensamiento crítico en los estudiantes, razón por la cual, los docentes aplican en sus clases actividades creativas vinculadas a las herramientas tecnológicas que les permiten despertar una mayor participación e integración de sus educandos.

A través de la fundamentación teórica se constató la relevancia y efectividad que tiene las estrategias basadas en la gamificación para desarrollar las habilidades del pensamiento crítico en los estudiantes, estos aportes documentales se conjugan con las respuestas emitidas en la encuesta aplicada a los docentes, por lo que, inferimos que la gamificación es una herramienta útil para el aprendizaje de los estudiantes.

Mediante la encuesta realizada se indago a los docentes el empleo de la gamificación como una herramienta innovadora en sus clases para desarrollar las habilidades del pensamiento crítico, resaltando el valor crucial de la gamificación para que los estudiantes sean capaces de enfrentarse a situaciones cotidianas, resolver problemas y tomar decisiones acertadas.

Se puede concluir que la gamificación y el desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico están estrechamente vinculadas, ya que a través del juego se presentan situaciones que los estudiantes tienen que resolver para cumplir con los retos establecidos en el juego, estas situaciones aportan a los estudiantes oportunidades de aprendizaje y enseñanza, cabe recalcar que el estudiante es un aprendiz y a la vez un maestro.

5.2 Recomendaciones

Los docentes de las instituciones educativas deben empoderarse de las herramientas tecnológicas, por lo que, es necesario actualizarse constantemente de las innovaciones tecnológicas y educativas para un adecuado desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes, solo así, nos encaminaríamos a mejorar la calidad educativa.

Se debe aplicar los juegos educativos en todos los niveles, no se debe relegar exclusivamente a los niveles de inicial, preparatoria, básica elemental y media, sino todo lo contrario, los juego lúdicos y digitales deben ser empleados hasta el bachillerato, puesto que, es una forma muy eficaz de aprendizaje.

Los docentes deben innovarse con actividades novedosas e inspiradoras que les permitan vincularse con la comunidad, ya que los estudiantes deben ser capaces de desenvolverse y enfrentarse a las demandas de la sociedad.

Se recomienda a la institución brindar capacitaciones del uso de la tecnología, para que los docentes puedan emplear las estrategias innovadoras que les permitan llegar a sus estudiantes con aprendizajes significativos y enriquecedores. Estos aprendizajes les permitirán a los estudiantes enfrentarse a una sociedad competitiva.

Referencias bibliográficas

- Alexander. (2024). Gamificación del Aprendizaje, La Revolución Educativa. *CDETECH*.
- Arias Gonzáles, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. *Enfoques Consulting EIRL*, 1(1), 66-78.
- Ariza, C. P., Toncel, L. Á. R., & Blanchar, J. S. (2018). El rendimiento académico: una problemática compleja. *Revista Boletín Redipe*, 7(7), 137-141.
- Ayala, J. M. L. (2020). El aprendizaje basado en problemas y el desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico. *Educa UMCH*, (15), 61-70.
- Bastar, S. G. (2019). Metodología de la investigación.
- Bellido Gonzales, J. A., & Janampa Ancajima, R. (2020) Desarrollo del pensamiento crítico a través de la gamificación en estudiantes de primaria.
- Badoiu, G. A., Escrig Tena, A. B., Segarra Ciprés, M., García, B., & Salvador Gómez, A. (2020). Herramientas de gamificación: efectos sobre el aprendizaje significativo, el engagement y el estrés de los estduiantes. *Editorial Universiat Politécnica de València*. Obtenido de [https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/161914/Badoiu%3bEscrig-Tena%3bSegarra-Cipr%3%a9s%20-%20Herramientas%20de%20gamificaci%3%b3n%3a%20efectos%20sobre%20el%20aprendizaje%20si ... pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/161914/Badoiu%3bEscrig-Tena%3bSegarra-Cipr%3%a9s%20-%20Herramientas%20de%20gamificaci%3%b3n%3a%20efectos%20sobre%20el%20aprendizaje%20si...pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Casaus, F. G., Muñoz, J. F. C., Sánchez, J. M., & Muñoz, M. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24.

- Deroncele Acosta, A., Nagamine Miyashiro, M., & Medina Coronado, D. (2020). Desarrollo del pensamiento crítico. *Maestro y sociedad*. Obtenido de <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5220/4730>
- Eguia, J. L., Contreras, R. S., Contreras, R., & Morales Mora, J. (2017). Experiencias de gamificación en las aulas. *MINEDUC*.
- García Hernández, M. L., Porto Currása, M., & Hernández Valverde, F. J. (2021). Propuesta metodológica para la Implementación de herramientas de gamificación en la formación de Maestros de Primaria. *realia*. Obtenido de <https://biblioteca.isfodosu.edu.do/opac-tmpl/files/tc/PropuestaMetodologicaImplementacionHerramientasGamificacionFormacionMaestrosPrimaria.pdf>
- Herrera Pérez, J. C., & OCHOA LONDOÑO, E. D. (2022). Análisis de la relación entre educación y tecnología. *Cultura Educación y Sociedad*, 13(2), 49-68.
- Holguin Alvarez, J., Taxa, F., Flores Castañeda, R., & Olaya Cotera, S. (2019). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables.
- López-Novoa, I., Padilla-Guzmán, M., Gallarday-Morales, S., & Uribe Hernández, Y. C. (2020). Pedagogía Universitaria Basada en Competencias Genéricas para Desarrollar Habilidades del Pensamiento Crítico en Estudiantes de la Universidad Nacional de San Martín. *Propósitos y Representaciones*, 8(3).
- Maraza Quispe, B., Cuadros Paz, L., Fernandez Gambarini, W. C., Yrma Alay, P., & Chillitupa Quispahuanca, A. A. (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Revista Pedagógica*. Obtenido de <https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/issue/view/21>

- Mejía, M. M. R., Tirado-Vides, M. M., Mahecha-Duarte, D. P., & del Carmen Villalobos-Tovar, J. (2021). Incidencia del autoconcepto en el rendimiento académico de los estudiantes de educación secundaria. *Encuentros*, 19(01).
- Ministerio de Educación. (2020). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2020/04/MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A.pdf>
- <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/08/Lineamiento-de-implementacion-de-Educacion-en-Casa.pdf>
- Moromizato Izu, R. (2007). El desarrollo del pensamiento crítico creativo desde los primeros años. *El ágora USB*. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/OneDrive/Escritorio/Tesis/Pensamiento%20critico.pdf>
- Mosquera Gende, I. (2019). ¿Gamificas o juegas? Diferencias entre ABJ y gamificación. *uniR LA UNIVERSIDAD EN INERNET*. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificas-o-juegas-diferencias-entre-abj-y-gamificacion/>
- Ortiz Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *SciELO*. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/#>
- Páez Quinde, C., Infante Paredes, R., Chimbo Cáceres, M., & Barragán Mejía, E. (2021). Educaplay: una herramienta de gamificación para el redimeinto académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Revista Cátedra*. Obtenido de <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/3391/4368>

- Paredes Fuentes, G. J., Aguirre Pinos, C. I., Yamberla Chinlli, G. E., & Yungán Yungán, R. (2024). La gamificación en el aprendizaje de los patrones simples Gamification in learnig simple patterns. *RECIHYS Revista Científica de Ciencias Humanas y Sociales*. Obtenido de <https://journal.cespe.edu.ec/ojs/index.php/RECIHYS/article/view/3509/2680>
- Parra Chacón, E., & Lago de Vergara, D. (2003). Didactica para el desarrollo del pensamiento crítico. *SciELO*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21412003000200009&script=sci_arttext
- Pascual, V. A., Rodríguez, A. A. H., & Palacios, R. H. (2021). Métodos empíricos de la investigación. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*, 9(17), 33-34.
- Pérez, O. (2019). La era de los Millennials y su influencia en el aprendizaje. Obtenidode <https://blog.peoplenext.com/la-era-de-los-millennials-y-su-influencia-en-el-aprendizaje>
- Ramírez-Cogollor, J. L. (2014). Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. Editorial SCLibro. Madrid, España.
- Ramírez, E. I. L. (2024). Construcción de un Modelo Didáctico Basado en Gamificación que Permita el Desarrollo de Pensamiento Crítico en Estudiantes de Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 4587-4601.
- Rubio-Romerp, J., Jiménez, J. y Barón-Dulce, G. (2019). Las redes sociales digitales como espacios de sociabilidad de los adolescentes. El caso del colegio Escolapios de Aluche. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 10(2), 85–99. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2019.10.2.19>

- Ruíz-Chávez, M. N., & Terrones-Marreros, M. A. (2023). Gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico de niños de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8, 51-66.
- Sánchez. (2019).
- Sánchez-Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0*, 7(2), 96-105.
- Sandarriga Concha. (2021). Obtenido de https://www.saldarriagaconcha.org/wp-content/uploads/2022/08/2022-08-Agosto-Guia-para-la-innovacion-educativa-y-la-creacion-de-contenidos-accesibles.pdf?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwiuC2BhDSARIsALOVfBLq7Xz0xU0SF67VHECHGDj_54NC2cAl6y9CPBDphbuoufQjcvGDbwoaAq
- Saucedo, M. A., Cedeño, G. A., & Hurtado, M. J. (2020). LA GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR. *MAGAZINE DE LAS CIENCIAS REVISTA DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN*, 89 .
- <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078/792>
- Segovia, Á. S., & Rubio, J. C. C. (2018). Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en actividades gamificadas. *CLIO. History and History teaching*, (44), 82-93.
- Soto García, I. S. (2018). Herramientas de gamificación para el aprendizaje de Ciencias de la Tierra Gamification tools for learning earth sciences. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Obtenido de <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1143/pdf>

Zambrano Alava, A. P., Lucas Zambrano, M., Luque Alcívar, K. E., & Lucas Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista científica El domino de las Ciencias*.

Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/OneDrive/Escritorio/Tesis/FUNCIONAMIENTO%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20C3%93N.pdf>

Zambrano-Álava, A., Luque Alcívar, K. E., Lucas Zambrano, M., & Lucas Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación:herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autoregulado. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*. Obtenido

de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501>

Zúñiga, P. I. V., Cedeño, R. J. C., & Palacios, I. A. M. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762.

Anexos



Encuesta

Instrucciones:

El propósito de la siguiente encuesta es para conocer el conocimiento y aplicación de la gamificación para desarrollar el pensamiento crítico sus repuestas serán valiosas para tomar decisiones por lo que le rogamos objetividad en sus respuestas.

N°	ITEMS	ESCALA DE LIKERT	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
			1	2	3	4	5
1	¿La gamificación desarrolla actividades entretenidas de aprendizaje para los estudiantes?						
2	¿Los juegos ayudan a comprender de forma eficaz los contenidos de las asignaturas?						
3	¿La gamificación fomenta la participación activa de los estudiantes?						
4	¿A través de la gamificación se desarrollan efectivamente las destrezas con criterio de desempeño?						
5	¿La conducta de los estudiantes se optimiza mediante el juego?						
6	¿El desarrollo de las capacidades intelectuales ayuda a comprender su entorno?						
7	¿El adecuado desarrollo del pensamiento crítico permite resolver problemas?						
8	¿El pensamiento lógico permite a los estudiantes analizar, comprender y solventar problemas?						
9	¿El análisis de conceptos permite comprender textos o documentos?						
10	¿El desarrollo del pensamiento crítico facilita a los estudiantes a una acertada toma de decisiones?						

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

