



1859

UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja
Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Maestría en Educación Básica

**Gamificación y el pensamiento crítico en el proceso de
enseñanza - aprendizaje de la escuela “Alonso de
Mercadillo” de la ciudad de Loja.**

Trabajo de Titulación previo a
la obtención del título de
Magíster en Educación Básica

AUTORA:

Diana Yazmín Mejía Molina

DIRECTORA:

Dra. Margoth Iriarte Solano, Mg.

Loja - Ecuador

2022

Certificación

Loja, 24 de junio de 2022

Dra. Margoth Iriarte Solano, Mg

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Certifico:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Titulación: **Gamificación y el pensamiento crítico en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la escuela “Alonso de Mercadillo” de la ciudad de Loja.**, de autoría de la estudiante **Diana Yazmín Mejía Molina**, previa a la obtención del título de Magíster en Educación Básica, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

Dra. Margoth Iriarte Solano, Mg.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Autoría

Yo, **Diana Yazmín Mejía Molina**, declaro ser autora del presente trabajo de titulación y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi trabajo de titulación en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:

Cédula de Identidad: 1104725013

Fecha: 06 de julio de 2022

Correo electrónico: dymejam@unl.edu.ec

Celular: 0981111216

Carta de autorización del trabajo de titulación por parte de la autora para la consulta de producción parcial o total, y publicación electrónica de texto completo.

Yo, **Diana Yazmín Mejía Molina**, declaro ser autora del trabajo de titulación denominado **Gamificación y el pensamiento crítico en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la escuela “Alonso de Mercadillo” de la ciudad de Loja.**, como requisito para optar por el título de **Magíster en Educación Básica** autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del trabajo de titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los seis días del mes de julio de dos mil veintidós.

Firma:

Autora: Diana Yazmín Mejía Molina

Cédula: 1104725013

Dirección: Ciudad Alegría

Correo electrónico: dymejam@unl.edu.ec

Teléfono: 0981111216

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del Trabajo de Titulación: Dra. Margoth Iriarte Solano, Mg.

Dedicatoria

El culminar esta meta, con profundo amor, la dedico a Santiago Israel González Mejía y a José Luis Imán Suquilanda por ser mi mano derecha, mi pilar fundamental, mi sostén en momentos de crisis, mi familia, mi todo. A ti, hijo mío, mi amado Santi, con especial y mayor dedicación a ti por haberme acompañado en todo este proceso formativo e incluso por entender cuando, a veces, por cuestiones de estudio hemos tenido que sacrificar salidas al parque o tardes de película. Tú eres mi inspiración, quiero que en este caminar de la vida, yo sea tu referente para luchar siempre por lo que te propones.

También, con mucho cariño, me la dedico a mí, por estar en pie de lucha a pesar de las adversidades, por seguir cuando sentía que ya no podía más, sé y estoy convencida que luego de este logro seré capaz de superar los obstáculos que esta vida maravillosa me ponga en el camino.

Diana Yazmín Mejía Molina

Agradecimiento

En este espacio quiero agradecer a Dios y a la vida por ser tan generosos en el transcurso de mi existencia, el haber culminado este trabajo me trae muchas satisfacciones personales y profesionales, por eso también agradezco a quienes me han apoyado con palabras de aliento y motivación cada vez que me quería dar por vencida.

Expreso mi más grato agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, en especial a quienes conforman la Maestría en Educación Básica, a mis docentes por haber impartido sus conocimientos y mediante su sapiencia guiarme en este maravilloso mundo del saber.

A la Dra. Margoth Iriarte Solano, Mg., directora del Trabajo de Titulación, quien con su apoyo y constante asesoría he podido culminar con éxito esta investigación. Asimismo, agradecer al Mgtr. Juan Martínez, director de la Escuela Alonso de Mercadillo por la apertura a la institución, a sus docentes por su valiosa colaboración en la recogida de datos para sustentar este informe.

Diana Yazmín Mejía Molina

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
• Índice de tablas	
• Índice de figuras	
• Índice de anexos	
1. Título	1
2.Resumen	2
2.1. Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	6
4.1. La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje	6
4.1.1. La gamificación, una forma de activar la diversión, motivación y atención por aprender	7
4.1.2. Elementos: dinámicas, mecánicas y componentes de la gamificación	9
4.1.3. Situaciones de gamificación que enriquecen el proceso de enseñanza aprendizaje	11
4.2. La gamificación, una oportunidad o un fin en el desarrollo del pensamiento crítico	13
4.2.1. ¿Qué es el pensamiento crítico?	14
4.2.2. El pensamiento crítico y la gamificación en la escuela	15
4.2.3. Estrategias metodológicas para desarrollar el pensamiento crítico a través de la gamificación	16
5. Metodología	20
5.1. Área de estudio	20
5.2. Procedimientos	20

5.3. Procesamiento y análisis de datos	22
6. Resultados	23
7. Discusión	35
8. Conclusiones	38
9. Recomendaciones	39
10. Bibliografía	40
11. Anexos	43

Índice de tablas

Tabla 1. Desarrollo de clases con gamificación.....	23
Tabla 2. Formas de motivar a los estudiantes	24
Tabla 3. Definición de gamificación.....	25
Tabla 4. Plataformas digitales para gamificar	26
Tabla 5. Asignatura en las que se emplea la gamificación	27
Tabla 6. Recomendaciones para gamificar en el aula	29
Tabla 7. La gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico	30
Tabla 8. Plataforma para desarrollar el pensamiento crítico	31
Tabla 9. Estrategias para desarrollar el pensamiento crítico	32
Tabla 10. Limitantes para desarrollar el pensamiento crítico mediante la gamificación	33
Tabla 11. Matriz de operativización	49

Índice de figuras

Figura 1. Desarrollo de clases con gamificación.....	23
Figura 2. Formas de motivar a los estudiantes	24
Figura 3. Definición de gamificación.....	25
Figura 4. Plataformas digitales para gamificar	27
Figura 5. Asignatura en las que se emplea la gamificación	28
Figura 6. Recomendaciones para gamificar en el aula	29
Figura 7. La gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico	30
Figura 8. Plataforma para desarrollar el pensamiento crítico	31
Figura 9. Estrategias para desarrollar el pensamiento crítico	32
Figura 10. Limitantes para desarrollar el pensamiento crítico mediante la gamificación	33

Índice de anexos

Anexo 1: Propuesta	43
Anexo 2: Certificación de traducción del resumen	50

1. Título

Gamificación y el pensamiento crítico en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la escuela “Alonso de Mercadillo” de la ciudad de Loja.

2. Resumen

La educación es un pilar fundamental para el desarrollo social, es ahí donde se gestan los cambios para el desarrollo de un país; sin embargo, los métodos tradicionales predominan en las aulas, se sigue abordando contenidos y no destrezas, se plantea preguntas que validan la memoria, pero no la reflexión o el pensamiento crítico, se incorpora la gamificación en los procesos de enseñanza, pero las preguntas siguen siendo las de una prueba que recupera información. En este contexto, el objetivo principal de esta investigación fue articular la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar pensamiento crítico en los estudiantes de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja. El enfoque que se utilizó fue el cuantitativo, el tipo de investigación es descriptivo y no experimental, con un diseño transversal, los métodos utilizados fueron inductivo, analítico-sintético y estadístico, la muestra con la que se trabajó es de 40 docentes que forman parte de la institución. Los procedimientos se enfocaron en la revisión bibliográfica; para la recolección de información se utilizó un cuestionario que permitió identificar las estrategias de gamificación asociadas al desarrollo del pensamiento crítico para finalmente proponer pautas metodológicas que orienten al docente a gamificar para desarrollar el pensamiento crítico. Se concluye que, la gamificación como técnica presenta múltiples ventajas porque permiten al estudiante desarrollar el pensamiento crítico, habilidades como identificar, analizar, concluir y comunicar en espacios activos y participativos, de ahí la necesidad de incorporar en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, la gamificación en los procesos educativos presenta muchas ventajas porque motiva al estudiante a aprender por medio de retos; y, es precisamente en esa misma dinámica donde las actividades planteadas pueden orientar la toma de decisiones, la autonomía, y la reflexión sobre la acción mediante la metacognición.

Palabras claves: Juegos educativos, gamificación, pensamiento crítico, proceso de enseñanza-aprendizaje, articulación de juegos.

2.1. Abstract

Education is a fundamental pillar for social development, it is there where changes for the development of a country are gestated; however, traditional methods predominate in the classroom, content is still addressed and not skills, questions are raised that validate memory, but not reflection or critical thinking, gamification is incorporated into teaching process, but questions are still those of a test that retrieves information. In this context, the main objective of this research was to articulate gamification as a didactic strategy in the teaching-learning process to develop critical thinking in students of the Alonso de Mercadillo school in the city of Loja. The approach used was quantitative, the type of research is descriptive and non-experimental, with a cross-sectional design, the methods used were inductive, analytical-synthetic and statistical, the sample with which we worked is 40 teachers who are part of the institution. The procedures were focused on the bibliographic review; a questionnaire was used for the collection of information that allowed to identify the gamification strategies associated with the development of critical thinking to finally propose methodological guidelines that guide the teacher to gamify in order to develop critical thinking. It is concluded that gamification as a technique presents multiple advantages because it allows to the student to develop critical thinking., skills such as identifying, analyzing, concluding and communicating in active and participatory spaces, hence the need to incorporate it in the teaching-learning process. In addition, gamification in educational processes presents many advantages because it motivates the student to learn through challenges; and it is precisely in this same dynamic where the proposed activities can guide decision-making, autonomy, and reflection on action through metacognition.

Key words: Educational games, gamification, critical thinking, teaching-learning process, game articulation.

3. Introducción

Los nuevos espacios educativos exigen innovar con metodologías de enseñanza que vayan a la par con las necesidades del sistema, es por ello que durante la pandemia, tanto docentes, estudiantes y padres de familia debieron buscar nuevas formas que permitan desarrollar las destrezas planificadas en un ámbito cooperativo y colaborativo. Entre una de las metodologías de aprendizaje con características innovadoras está la gamificación, que se centra en trasladar los elementos, principios y beneficios del juego al ámbito educativo con la finalidad de mejorar los resultados de las clases (Countreras, 2016).

La gamificación es una alternativa educativa que aporta los beneficios del juego para que los estudiantes construyan aprendizajes significativos. Esta técnica sostiene su importancia en la aplicación de la lúdica para que los alumnos se motiven, tengan clases más divertidas, mejoren su desempeño académico y se involucren de forma consciente a los procesos escolares. Con estos entornos atractivos que se generan al poner de manifiesto la utilización del juego en el aula, se pueden desarrollar actividades provechosas para que los estudiantes desarrollen el pensamiento crítico de una forma amena y entretenida, por eso, las actividades que se plantean en este contexto deben permitir que las habilidades de razonar, pensar, argumentar, concluir y comunicar sean activadas en este proceso.

Los docentes, al implementar esta técnica en el aula de clases, permitirán que sus estudiantes se desarrollen en un espacio activo y participativo, los beneficiarios serán el alumnado de la institución porque mediante procesos planificados adquirirán aprendizajes significativos para sus vidas. Adaptar metodologías educativas a la realidad social implica que los docentes son conscientes de las necesidades, características e intereses de las nuevas generaciones; entonces, este proceso se constituye en un espacio de transformación, siendo necesaria la actualización y capacitación docente en el marco de la innovación pedagógica y tecnológica.

Este estudio no es nuevo a nivel global, se han desarrollado algunas investigaciones enfocadas a desarrollar el pensamiento crítico mediante la gamificación. Bellido (2020) planteó una investigación con el objetivo de comprobar si la gamificación junto a las TIC puede ayudar a los estudiantes a desarrollar el pensamiento crítico. Otra investigación encaminada por la misma línea es de Beltrán y Méndez (2019) denominada El uso de la gamificación para el desarrollo del pensamiento lógico y crítico, cuyo objetivo fue describir las experiencias de los diferentes actores (docente-discente) sobre la asignatura Pensamiento lógico y crítico, así como

conocer los retos o dificultades que enfrentaron para alcanzar las competencias de los cursos gamificados; los participantes fueron 120 estudiantes y la profesora de la asignatura.

Por su parte, el Ministerio de Educación, en el marco de la pandemia, impartió talleres, foros, cursos, entre otros, con diversas aplicaciones digitales para que los docentes utilicen en las clases virtuales, uno de los talleres que impartió es el denominado Uso de videojuegos y la gamificación como estrategias para la innovación educativa, desarrollado en el 2020 donde señala que los juegos son parte importante del aprendizaje. A nivel institucional, los docentes manifiestan que si utilizan la gamificación como técnica para desarrollar las respectivas destrezas con criterio de desempeño.

En la presente investigación, se planteó como objetivo general articular la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar pensamiento crítico en los estudiantes de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja; y como objetivos específicos: caracterizar conceptualmente la gamificación y pensamiento crítico en los procesos de enseñanza aprendizaje, identificar las estrategias asociadas a la gamificación que emplean los docentes para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja y proponer pautas metodológicas para articular la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje orientado a desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja.

Los estudios analizados permitieron determinar que la gamificación es una técnica muy utilizada por los docentes de la escuela “Alonso de Mercadillo” pero su empleo no se enfoca en desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes, entonces surge la necesidad de capacitar a los docentes en estrategias activas que aporten beneficios en los procesos educativos.

4. Marco teórico

4.1. La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje

En los procesos de enseñanza-aprendizaje se ponen en práctica algunas técnicas y metodologías que los docentes han incorporado con la finalidad de cumplir los objetivos propuestos en el desarrollo de las actividades académicas. La gamificación surgió en otros espacios distintos al académico y de a poco se ha introducido, por los beneficios que presenta en la educación.

Esta técnica de aprendizaje tiene como finalidad potenciar el aprendizaje a través del juego, busca mejorar los resultados y fomentar la interacción en el aula; en este contexto, la gamificación emplea entornos lúdicos en plataformas virtuales para que el aprendizaje sea más atractivo e interactivo para los estudiantes (UNIR, 2020). Ahora bien, el juego se introdujo, aún más, cuando la educación dio un giro inesperado por la pandemia, la misma que obligó a las instituciones educativas a acoplarse a nuevos ambientes y hacer uso de diversas herramientas tecnológicas.

Entonces, ¿dónde nace la gamificación? Durante muchos años las empresas han buscado que sus empleados desarrollen el trabajo de la mejor manera posible, con garantías de éxito y con la mejor actitud. El término gamificación fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002, pero no fue hasta el 2010 que comenzó a tomar fuerza al orientarse claramente hacia aspectos relacionados con la incorporación de técnicas de juego, principalmente recompensas en entornos digitales (Rodríguez, 2015).

Entonces, se puede afirmar que, la gamificación se ha venido trabajando en lo que va en los últimos años en una forma esporádica, dentro de los diferentes campos como las empresas, los negocios, etc., cuyo objetivo era que, mediante la motivación, los trabajadores realicen acciones positivas para la empresa que desemboca en una recompensa; y, por último, se desarrolla un sentimiento de logro que provoca en el ámbito de marketing un cliente fidelizado y que fácilmente se puede transpolar a diferentes ámbitos.

En la educación, por la pandemia, la gamificación como metodología de enseñanza sin duda es uno de los temas que encabezan los cursos, talleres, webinars, etc., porque los docentes debían innovar los procesos de enseñanza con ayuda de las plataformas tecnológicas que, en su momento también fueron de suma importancia para concebir una educación virtual.

Entonces se conoce que la gamificación dentro de este entorno se basa en la aplicación de juegos interactivos en espacios no lúdicos, que hacen que un tema en el aula sea divertido, atractivo y motivador, despertando la pasión y el entusiasmo por aprender, ayudando a los discentes a estimular y motivar la cooperación entre sus pares (Ortiz *et al*, 2018).

4.1.1. La gamificación, una forma de activar la diversión, motivación y atención por aprender

Piaget (1962) ya hablaba de las ventajas del uso del juego en la educación, destacando que estos ayudan a desarrollar la motivación, la imaginación y la interacción, considerándolo como una herramienta poderosa en los ámbitos de aprendizaje. La revisión de literatura, dice que el juego es un elemento que se puede desarrollar en todos los niveles y espacios, dando lugar a la diversión, motivación y atención por aprender.

Focubierta *et al.* (2016), establece una diferencia entre juego y gamificación, el juego es un producto que ya existe; es decir, un producto acabado y concreto, mientras que, la gamificación parte desde una intención didáctica, es una actividad con distintos elementos y niveles, pero que tiene la finalidad de que los estudiantes jueguen en un proceso de aprendizaje. Si el juego es una situación natural y espontánea que los individuos realizan por instinto y que les permite tener aprendizajes valiosos y significativos, se debe suponer que la gamificación, al ser espacios lúdicos que el docente recrea con la finalidad de enseñar un contenido y fomentar el aprendizaje, es una técnica que da resultados positivos porque los estudiantes estarían aprendiendo sin hacer un esfuerzo aparente.

Como se sabe, la gamificación tiene su origen dentro del mundo de los negocios, de ahí precisamente ha emigrado a la educación, y consiste en la utilización de juegos que el profesor emplea en el desarrollo de una tarea en el proceso de aprendizaje, la misma puede ser de naturaleza analógica o digital y debe tener límites de tiempo, puntuación, retos, presentar competición, una de las finalidades es tener una experiencia única y enriquecedora en el campo educativo (Pérez, 2015).

En este contexto, la gamificación se constituye en una alternativa válida, especialmente en el periodo post pandemia que exige cambios dentro del campo educativo, siendo necesario mantener e incluso mejorar la incorporación de la tecnología en los procesos de enseñanza. Dentro de esta nueva demanda, nace la responsabilidad del docente y de las diferentes instituciones públicas como privadas de innovar en metodologías alternas a las tradicionales,

con la finalidad de aumentar la motivación del aprendizaje autónomo; por otro lado se ha evidenciado que, cuando los estudiantes están motivados a través de los entornos lúdicos se mantiene el interés en el aprendizaje, su nivel de compromiso aumenta y por ende los resultados se los logra con mayor eficiencia y eficacia.

Por otro lado, el aprendizaje basado en la gamificación es una estrategia didáctica muy importante que permite al alumno potenciar la motivación, planteando simulaciones muy reales del mundo que nos rodea, donde se valora y premia con insignias y medallas los esfuerzos de los estudiantes y no solo el logro como lo hace la metodología tradicional, además que utilizando esta estrategia, el porcentaje de las tareas acabadas aumenta significativamente (Bewer, 2013).

En este aspecto, los ambientes híbridos de aprendizaje son una conjugación entre los tradicionales que han sido desarrollados durante siglos, y los actuales donde la tecnología es la principal forma de interacción entre los actores de los procesos educativos. Anteriormente, estos dos ambientes han permanecido de manera separada debido a la población a la que estaba dirigida; ahora, luego de conocer las bondades y ventajas de cada uno, se considera la necesidad de combinarlos sin necesidad de renunciar a ninguno de ellos (Gómez, 2010).

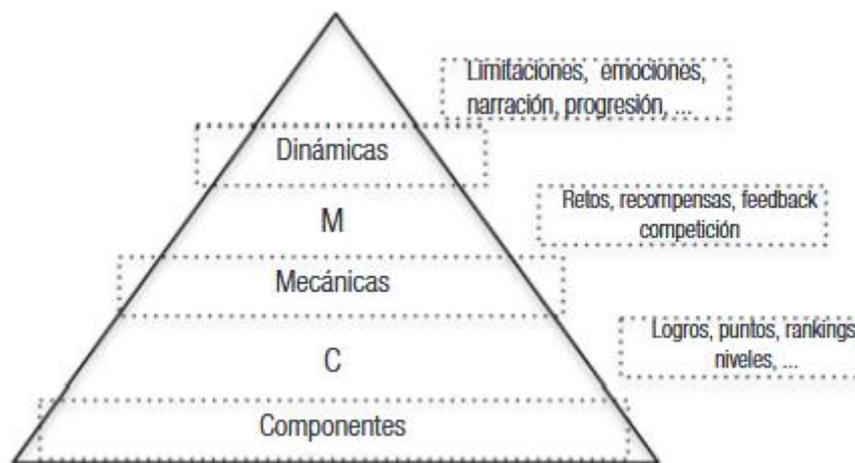
La importancia de los ambientes híbridos radica en complementar las ventajas de la virtualidad con la presencialidad, reuniendo cinco elementos necesarios que deben ser incorporados en las sesiones de aprendizaje, estos elementos son: eventos vivos, aprendizaje autónomo y autoubicado, colaboración, evaluación y materiales de apoyo (Carman, 2002). En estos ambientes es relevante que el planteamiento de actividades se enfoque en desarrollar las destrezas de los estudiantes, además que, en la presencialidad, los docentes introduzcan los temas, motiven a sus estudiantes y generen un espacio donde se puedan despejar las dudas de las actividades que posteriormente se realizarán de manera autónoma o grupal.

La gamificación puede desarrollarse en diversos contextos, pero si se relaciona con los entornos virtuales se puede utilizar las herramientas tecnológicas para obtener mayores ventajas. Bello (2005) al respecto manifiesta que los entornos virtuales se los puede considerar como un espacio social, que permite, a través del internet, interrelacionarse y aprender, es aquí donde se puede señalar que este tipo de aprendizaje no tiene límites tangibles, más bien depende de un sinnúmero de redes electrónicas que puede estar interrelacionado con diversos servidores de diferentes países, siendo los entornos virtuales cada día más comunes dentro del proceso de

enseñanza- aprendizaje, uno de los propósitos es brindar flexibilidad al educando, al no estar atado a un horario, permitido al estudiante ajustar el estudio a su ritmo de vida, propiciando que se desarrolle a cualquier hora y en cualquier lugar, lo único que necesita es tener un dispositivo tecnológico con acceso a Internet.

4.1.2. Elementos: *dinámicas, mecánicas y componentes de la gamificación*

La gamificación tiene sus elementos, según Werbach *et al.* (2012), clasifican al proceso en tres categorías: dinámicas, mecánicas, componentes, identificando ciertas características en cada una de ellas.



Nota: Adaptado de Werbach (2012).

La categoría dinámica es la forma en que se ponen en marcha las mecánicas, determinan la forma de comportamientos y la motivación de los discentes. La categoría mecánica hace referencia a los componentes del juego, reglas, motor y funcionamiento. Y la categoría componentes son los recursos y herramientas que se cuenta para diseñar una actividad de forma gamificada. Estos tres componentes se vinculan en el proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollando emociones como la curiosidad, competitividad, la frustración y la felicidad (Werbach, 2012).

En cada elemento hay características que es necesario precisar, por ejemplo, en la categoría dinámica son aspectos globales a los que un sistema gamificado debe orientarse, está relacionado con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante, para Herranz (2013), existen algunos tipos:

- Las restricciones del juego, es la referencia de resolver un problema en un entorno limitado.
- La activación de emociones como la curiosidad y la competitividad y la necesidad de enfrentarse a los nuevos desafíos (Beza, 2011).
- El guion del juego que dará lugar para que cada participante asuma el rol que le corresponda.
- Progresión del juego para que el estudiante conozca los avances que está teniendo en el juego.
- El reconocimiento que se hace a las personas.
- Relación entre los participantes.

En la categoría de mecánicas Cortizo (2011), afirma que son las reglas que intentan generar los juegos para que se puedan disfrutar y que generen una cierta “adicción” y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que transitar. Los tipos de mecánicas que manifiesta Herranz (2013), son las siguientes:

- Retos, los discentes salen de un ambiente “normal” para ingresarlos al juego; la idea es no crear frustración.
- Oportunidades, competición y colaboración de acuerdo a la forma en la que se ha planteado el juego.
- En el desarrollo de la actividad tendrá turnos entre otras formas interesantes de colaborar con otros participantes.
- En un ambiente de cooperación, los estudiantes se pueden aliar entre ellos para lograr el cumplimiento de un reto.
- Superar un reto implica la obtención de puntos para los participantes.
- Se puede obtener retroalimentación a la par que se va jugando.
- El estudiante debe sentirse reconocido y para ello se establecen recompensas, las cuales pueden ser escalonadas en función al esfuerzo, nivel, riesgo, entre otros.

En los componentes, Herranz (2013), afirma que se asocia a los dos anteriores, además varían de tipo y cantidad, este factor depende de la creatividad en que el juego haya sido construido. Entre sus principales elementos se destaca:

- Logros, regalos o más, que permitan satisfacer las necesidades del participante.

- Avatares.
- Insignias.
- Final de nivel.
- Combates.
- Desbloqueo.
- Niveles.
- La colaboración y formación de los equipos que pone en manifiesto cuando se ponen de acuerdo para cumplir con un nivel.
- Puntos.
- Tablas de clasificación.
- Pruebas.
- Escenarios y objetos virtuales.

Con los elementos: dinámicas, mecánicas y componentes, se observa que la gamificación en el proceso educativo requiere de planificación por parte del docente para cumplir con el objetivo de enseñar a través del juego.

4.1.3. Situaciones de gamificación que enriquecen el proceso de enseñanza aprendizaje

La gamificación es una técnica que en los últimos años ha tomado fuerza en el campo de la didáctica porque sus ventajas lúdicas permiten que los estudiantes se motiven facilitando los procesos educativos, logrando que desarrollen habilidades de una manera más divertida. Es así que la gamificación se ha presentado como un recurso emergente e innovador con efectos positivos en la ejecución de las clases (Denny, 2013).

Entonces, se puede afirmar que la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir resultados provechosos y cumplir los objetivos propuestos en la secuencia didáctica. La gamificación permite al estudiante absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. El juego como modelo funciona porque permite motivar a los discentes desarrollando un mayor compromiso de las personas e incentivando el ánimo de superación.

En la gamificación se utilizan diversas técnicas mecánicas y didácticas que se extrapolan de los juegos. En la educación, con la ayuda de la gamificación se enfatiza el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes que permiten a los estudiantes

desenvolverse socialmente y a la vez obtener un rendimiento provechoso. Los procesos gamificados (juegos) tienen un gran potencial educativo. Salvat (2017) menciona que, en el juego, el estudiante vive una historia propia, en cuyo desarrollo participa activamente, empleando todos sus sentidos para estar alerta con los mecanismos y recursos, que le permitirá interactuar libre y espontáneamente dentro de un sistema social.

Para Liberio (2019), los objetivos de la gamificación que justifican en el proceso educativo y se relaciona con un logro son:

Fidelización, permite crear un vínculo necesario con el contenido que se trabaja.

Motivación, es lo contrapuesto al aburrimiento.

Optimizar y recompensar, sobre todo en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

Estos objetivos permiten que los estudiantes se relacionen de forma directa con el contenido que se está desarrollando en el proceso de aprendizaje mediante un vínculo entre el juego y los temas, aun cuando la temática no sea interesante para el alumnado.

4.2. La gamificación, una oportunidad o un fin en el desarrollo del pensamiento crítico

En este mundo globalizado, donde la tecnología está en auge, es necesario que las prácticas docentes incluyan otras estrategias que les permita a los discentes desenvolverse en un espacio al que ellos ya están adaptados, como es la tecnología. En ese sentido, la gamificación se ha convertido en una técnica novedosa y provechosa ya que permite generar confianza en el alumno, afianzando el aprendizaje a través de la lúdica lo que facilita interiorizar los contenidos aumentando la concentración, participación y motivación a través de los sistemas de recompensa por medio de puntos al cumplir un reto o misión en cada juego, también da lugar para realizar una retroalimentación de los contenidos expuestos (Liberio, 2019).

La gamificación tiene una amplia y variada red de recursos especializados en entornos virtuales lúdicos que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje con la ayuda de juegos se conectan los estudiantes desde diferentes lugares del mundo para abordar diferentes temas, con

lo antes expuesto también se puede decir que esta práctica se adapta a los cambios tecnológicos que ha sufrido la educación a consecuencia de la pandemia (UNIR, 2020).

Johnson et al. (2013) habla sobre el estímulo que provocan los videojuegos sobre la producción de dopamina, “una sustancia química que favorece el aprendizaje reforzando las conexiones neuronales y las comunicaciones” (p. 23). Y es que, los juegos educativos han demostrado que aumentan las aptitudes socioemocionales de los alumnos, como el pensamiento crítico, la resolución creativa de problemas y el trabajo en equipo.

Con todas las ventajas que encontramos al aplicar la gamificación en el aula de clases, se puede afirmar que, ésta es una oportunidad para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes, sobre todo si a través de ella, se busca las condiciones necesarias para que se desenvuelven y desarrollan las capacidades que se asumen al trabajar el pensamiento crítico (López, 2018).

La gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico se puede centrar en dos factores, por un lado, hacer uso de la digitalización que post pandemia tienen los hogares (tabletas, ordenadores, pizarras digitales, etc.). Por otro lado, la aparición en los últimos años de la idea de gamificación plantea el uso de los elementos del juego en contextos no lúdicos (Deterding, 2011).

4.2.1. ¿Qué es el pensamiento crítico?

En los espacios educativos, los procesos de aprendizaje, muchas veces, se centran en la transmisión de contenidos y no en el desarrollo del pensamiento crítico, siendo esta una situación que no permite al estudiante que desarrolle sus habilidades desde un contexto y contenido determinado. Pero, ¿qué es el pensamiento crítico?, para responder a esta pregunta es necesario consultar a algunos autores que definen el término desde distintas aristas, por ende, no se puede generalizar un solo concepto que permita definir el tema.

Furedy (1985), con base en investigaciones realizadas nos aporta que el pensamiento crítico es la habilidad que desarrollamos al pensar críticamente, por ejemplo, la capacidad para identificar argumentos y supuestos, reconocer relaciones importantes, realizar inferencias, verificar la evidencia sobre un caso y extraer conclusiones.

Este concepto se complementa con el desarrollado por uno de los teóricos más importantes como Ennis (1985), quien afirma que el pensamiento crítico es el pensamiento racional y reflexivo interesado en decir qué hacer o creer. Este pensamiento se sustenta en dos momentos; el primero, es el proceso cognitivo que reconoce el predominio de la razón sobre las otras formas de pensamiento; y, el segundo, es el análisis profundo de su propia reflexión como los de la reflexión ajena. En conclusión, el pensamiento crítico se trata de razonar, revisar y evaluar sobre lo que se entiende, se procesa y comunica esas ideas que se han generado por sí mismos.

Por otro lado, Salinas (2018) afirma que, el pensamiento crítico es la capacidad que tiene una persona para examinarse y evaluarse a sí mismo, naciendo la metacognición, la cual parte desde cinco perspectivas diferentes (lógica, sustantiva, contextual, dialógica y pragmática), las que han permitido que el ser humano pueda: crear, examinar y evaluar, convirtiendo al pensamiento en crítico. Por otra parte, Rojas (s/a) a objeto de estructurar el pensamiento crítico, establece cinco dimensiones que comprenden los siguientes aspectos:

- Lógica, es la capacidad para examinarse de acuerdo a reglas lógicas y coherentes que validan los procesos de razonamiento.
- Sustantiva, permite examinar la información, los conceptos, los métodos y los modos de conocer la realidad objetiva y válida.
- Contextual, es un examen de nuestro contenido biológico y social.
- Dialógica, nos permite mediar entre diversos pensamientos, con la finalidad de obtener diferentes puntos de vista.
- Pragmática, nos permite analizar la lucha de poder, examinando los fines e intereses del pensamiento.

Paúl *et al.* (2005) manifiestan que el pensamiento crítico es un proceso que permite analizar y evaluar con el propósito de buscar mejoras en el entorno, teniendo en cuenta siempre la estructura básica del pensamiento, se habla de los elementos del pensamiento y los estándares intelectuales más básicos del pensamiento para realizar una reestructuración del pensamiento, luego de analizarlo y evaluarlo de una manera minuciosa y efectiva.

4.2.2. El pensamiento crítico y la gamificación en la escuela

La gamificación es la estrategia metodológica en la cual se puede sentar las bases para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes, considerando que, para emplear la

gamificación, los docentes deben crear espacios idóneos para que el estudiantado pueda desarrollar habilidades que le permitan cuestionarse el por qué de los sucesos o fenómenos, a través de juegos que motivan la participación de los estudiantes.

La gamificación implica un aprendizaje activo y significativo por medio de la interacción que permite desarrollar la curiosidad, el cuestionamiento, la reflexión y el aprovechamiento de conocimiento que sirvan en la toma consciente de decisiones y, además, se ofrezcan soluciones culminado en un proceso de acción (Valle, 2012), precisamente trabajar en estas operaciones mentales son las que permiten el desarrollo del pensamiento crítico porque al ser atractivo para el estudiante promueve un procedimiento para dar validez racional a las creencias y sentido a las emociones.

En los procesos de gamificación, donde se emplea el juego didáctico los estudiantes pueden demostrar ciertas características que van a la par con el pensamiento crítico, tal cual lo manifiesta Hidalgo (2015), el individuo plantea preguntas, cuestionamientos y problemas que formula con mucha claridad, identifica la información relevante, interpreta ideas abstractas, las conclusiones y soluciones son sustentadas, analiza las situaciones desde diversas perspectivas, evalúa las causas y se comunica de manera afectiva.

El pensamiento crítico consiste en analizar y evaluar la consistencia de los razonamientos, en especial aquellas afirmaciones que la sociedad acepta como verdaderas en el contexto de la vida cotidiana, es decir, cuestionarse las cosas. Para conseguir esta habilidad es fundamental desarrollar muchas otras como la capacidad de interpretar ideas y situaciones, de análisis y evaluación, sin olvidar la capacidad de autoanalizarse para reconocer y evitar prejuicios. En el desarrollo del pensamiento crítico, es necesario citar al pedagogo Dewey, quien afirmaba que:

Nadie puede decirle a otra persona como debe pensar, del mismo modo que nadie debe instruir en como ha de respirar o hacer que circule su sangre. No obstante, es posible indicar y describir a grandes rasgos las distintas maneras en que los hombres piensan realmente. (Dewey, 1933, p. 21)

En ese sentido, la gamificación puede aportar positivamente en el desarrollo del pensamiento crítico de nuestros estudiantes porque en estos procesos implica un aprendizaje activo y significativo donde se construye significado por medio de la interacción y el diálogo

para desarrollar la curiosidad, el cuestionamiento, la reflexión y el aprovechamiento de conocimientos con el fin de tomar decisiones y ofrecer soluciones.

4.2.3. Estrategias metodológicas para desarrollar el pensamiento crítico a través de la gamificación

En los escenarios educativos, la preocupación constante de los docentes es desarrollar estrategias metodológicas que permitan que la práctica sea reflexiva, atractiva, interesante e interactiva; siendo un reto porque implica dedicar esfuerzos para planificar las secuencias didácticas. Las estrategias metodológicas que servirán para desarrollar el pensamiento crítico por medio de la gamificación están enfocadas en las diversas plataformas digitales que utilizan los docentes con la finalidad de que el educando pueda desarrollar diversas habilidades que le permitan analizar, cuestionar y tomar decisiones a partir de las experiencias de aula que le brinde la docente.

Hay diversas estrategias metodológicas que se utilizan para desarrollar el pensamiento crítico. Piette (1998) sintetiza cuatro grandes categorías; la primera, enfocada en ejercitar las habilidades de pensamiento crítico, es decir, buscar aquellas técnicas de enseñanza que ayudan a crear las condiciones para la adquisición y puesta en práctica de las mismas, por ejemplo, exponer claramente la naturaleza de los objetivos de la enseñanza del pensamiento crítico, estructurar el tiempo y la energía en torno a este tipo de enseñanza, adoptar un ritmo de trabajo que permita al alumno desarrollar su pensamiento, favorecer el debate y el intercambio de puntos de vista. En este sentido, la gamificación ofrece las ventajas de que el estudiante en un espacio que le genera tranquilidad y seguridad pueda desarrollar las habilidades que están implícitas en el pensamiento crítico.

La segunda, se basa en descomponer las habilidades de pensamiento de nivel superior a elementos más simples que permita desarrollar el trabajo intelectual, aquí se centran actividades como pensar en voz alta, organizar el pensamiento para estructurar el proceso de forma sistemática. La tercera etapa es el desarrollo de las habilidades cognitivas con técnicas metodológicas que ayuda tiene por objeto la transferencia de las habilidades del pensamiento crítico, con “técnicas que favorezcan la aplicación de estas habilidades a otras situaciones que exigen formas de razonamiento o de solución de problemas concretos, de modo que podamos trabajar las diferentes habilidades de pensamiento” (Sáiz y Rivas, 2008, p. 2). Una técnica a utilizar es la gamificación porque se orienta al desarrollo de mecánicas de juego para que el

estudiante pueda libremente ejercer habilidades, conocimientos y actitudes que permitan desenvolverse socialmente y a la vez obtener un rendimiento provechoso.

Los aspectos que se deben considerar para ejecutar un proceso gamificado para Liberio (2019) y que permita desarrollar el pensamiento crítico se definen de la siguiente manera:

Actividad. Es considerada el elemento básico de la gamificación porque son la serie de acciones que deben responder a un objetivo que se quiere lograr con la gamificación, en este caso desarrollar el pensamiento crítico.

Contexto. Es necesario desarrollar las actividades considerando el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, por ejemplo, las edades, intereses, tiempo, entre otros.

Competencias y habilidades. Se debe considerar las competencias y habilidades que tiene cada estudiante con respecto al pensamiento crítico con la finalidad de tener un punto de partida y saber cuáles se desean desarrollar con la gamificación, además, considerar que es un espacio de esparcimiento.

Gestión/Supervisión. El docente debe responder al papel de líder quien se encarga de orientar el proceso gamificado direccionando al objetivo planteado en la planificación. Él es el responsable de conseguir que cada estudiante esté preparado para asumir un rol activo y participativo dentro del juego y que la comunicación sea asertiva y respetuosa, así todos tengan la posibilidad de participar. Las funciones del docente son: liderar el proceso, ser responsable del proceso gamificado, revisar los resultados y sugerir las mejoras.

Mecánicas y elementos del juego. Ya es hora de empezar a definir los elementos o mecánicas de juego que se van a utilizar en el aula para conseguir mantener a los alumnos motivados a lo largo de las diferentes actividades que tienen como reto avanzar de una forma divertida en su proceso de aprendizaje, manteniendo una motivación de la clase.

Para desarrollar el pensamiento crítico al igual que otra habilidad la gamificación debe cumplir ciertos principios, como lo sostiene Mark van Diggelen (2012 citado en Contreras y Eguia, 2016):

- Tipos de competición: Jugador versus jugador, Jugador versus sistema, y/o solo.
- Presión temporal: Jugar de forma relajada o jugar con tiempo.

- Escasez: La escasez de determinados elementos puede aumentar el reto y la jugabilidad.
- Puzzles: Problemas que indican la existencia de una solución.
- Novedad: Los cambios pueden presentar nuevos retos y nuevas mecánicas que dominar.
- Niveles y progreso.
- Presión Social: El rebaño debe saber lo que hace.
- Trabajo en equipo: puede ser necesario la ayuda de otros para conseguir avanzar
- Moneda de cambio: Cualquier cosa que puede ser intercambiada por otra de valor, será buscada.
- Renovar y Aumentar poder: Permite añadir elementos motivacionales al jugador.

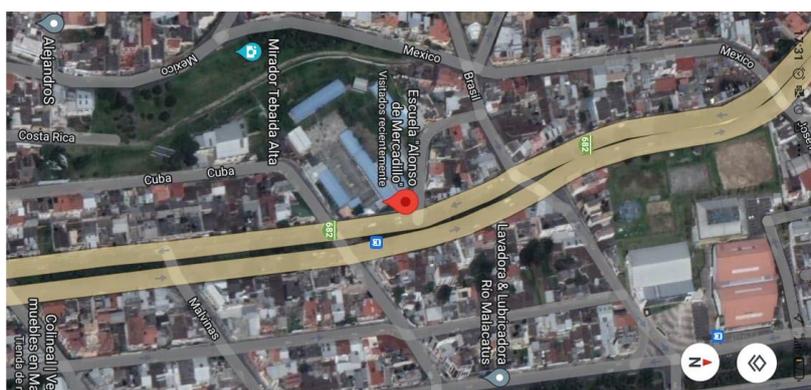
La gamificación en el ámbito pedagógico busca superar los principios de la educación tradicional estableciendo nuevos parámetros de aprendizaje, procura que el proceso educativo se convierta en una experiencia significativa fundamentada en factores como la motivación y la identificación social a través del juego, con el fin de alcanzar un mayor compromiso por parte de los estudiantes ante el aprendizaje. Adaptar las metodologías educativas a la realidad de la sociedad actual es uno de los retos que se plantean en la escuela actual con el objetivo de adecuar los procesos de enseñanza-aprendizaje a las características, necesidades e intereses de las nuevas generaciones.

5. Metodología

5.1. Área de estudio

La presente investigación tiene como objeto central articular la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, provincia de Loja. La institución educativa, se encuentra ubicada en la zona urbana, calles Av. Pío Jaramillo 17-101 Cuba y Puerto Rico, parroquia Sucre, en el cantón y provincia de Loja.

El código AMIE:11H00078, pertenece al circuito 11D01C05_11, distrito 11D01, régimen Sierra y de sostenimiento fiscal. El tipo de educación que ofrece es regular con los niveles educativos: Inicial y Educación General Básica (subnivel preparatorio, elemental y medio). Funciona en jornada matutina con modalidad presencial.



Nota. Ubicación de Google maps de la escuela Alonso de Mercadillo

5.2. Procedimiento

5.2.1. Enfoque metodológico

El enfoque que se utilizó en esta investigación es el cuantitativo, que según Hernández-Sampieri R. (2018), en su libro “Las tres rutas de la Investigación Científica: Enfoques cuantitativo, cualitativo y mixto”, plantea que este enfoque “se vincula a conteos numéricos y métodos matemáticos... La ruta cuantitativa es apropiada cuando queremos estimar las magnitudes u ocurrencia de los fenómenos y probar hipótesis” (p. 5). Además, sus hallazgos son considerados como un conocimiento objetivo.

5.2.2. Técnica

Para esta investigación la técnica empleada fue la encuesta que, según Monje (2011), son “estudios que obtienen datos mediante entrevistas a personas de manera ordenada y objetiva” (p. 137). La encuesta en este estudio permitió identificar de manera rápida las estrategias que emplean los docentes para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes.

5.2.3. Tipo de diseño

Esta investigación fue de tipo descriptiva, que, según Cevallos, et al., (2017), “Sirven para analizar cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes. Permiten detallar el fenómeno estudiado básicamente a través de la medición de uno o más de sus atributos” (p. 6). De la misma manera, se utilizó el tipo de estudio no experimental, “en ellos el investigador observa los fenómenos tal y como ocurren naturalmente, sin intervenir en su desarrollo” (Ibidem, 2017, p. 7).

El diseño de esta investigación fue transversal el cuál según Hernández-Sampieri, *et al.*, (2003), “recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar incidencias e interrelación en un momento dado” (p. 270). Este diseño aportó significativamente a la comprensión de nuestras variables estudiadas.

5.2.4. Unidad de estudio

La institución educativa Alonso de Mercadillo cuenta con 40 docentes, de ellos 9 son hombres y 31 mujeres quienes conforman la población total identificada en esta investigación. Por ende, no es factible tomar una muestra, sino trabajar con el cien por ciento de la población total.

El instrumento que se utilizó es el cuestionario que sirvió para recoger información acerca de las variables en estudio, el cual se construye intencionalmente, con preguntas abiertas y cerradas, para la recolección de datos con el fin de facilitar el análisis y medición de los mismos.

5.3. Procesamiento y análisis de datos

El objetivo general que se alcanzó con el desarrollo de la investigación es articular la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar

el pensamiento crítico en los estudiantes de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja; para su cumplimiento se siguió un determinado proceso en cada uno de los objetivos específicos:

1. Caracterizar conceptualmente la gamificación y pensamiento crítico en los procesos de enseñanza aprendizaje.
 - Revisión de bibliografía.
 - Sistematización de la bibliografía.
 - Redacción del marco teórico.
2. Identificar las estrategias asociadas a la gamificación que emplean los docentes para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja.
 - Elaboración de un instrumento de recolección de datos (encuesta).
 - Aplicación de la encuesta.
 - Sistematización y redacción de resultados de la encuesta
3. Proponer pautas metodológicas para articular la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje orientado a desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja
 - Elaborar desde el análisis de los resultados una propuesta “guía” metodológica para articular la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

6. Resultados

El presente estudio se desarrolló en la Escuela de Educación General Básica “Alonso de Mercadillo” de la ciudad de Loja. Esta institución es de sostenimiento fiscal y se encuentra en la zona urbana. Acoge a un total de 1045 personas, de las cuales 1005 son estudiantes y 40 docentes, quienes trabajan mancomunadamente para el desarrollo de la institución.

Para el trabajo se seleccionó a la planta docente que consta de 40 personas para identificar las estrategias asociadas a la gamificación para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja.

A continuación, se muestran los resultados de la información recolectada y tabulada por los instrumentos utilizados a partir de las categorías, variables e indicadores trabajados.

En la siguiente tabla se presentan los resultados de la pregunta 1: ¿Ha trabajado alguna vez con gamificación?

Tabla 1. Desarrollo de clases con gamificación.

Ítems	f	%
Sí	33	82
No	7	18
Total	40	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.



Figura 1. Desarrollo de las clases con gamificación.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.

Según los datos observados, 33 de los profesionales encuestados afirman desarrollar sus clases con gamificación lo que representa un 82% y 7 docentes no la utilizan, lo que representa el 18%.

Al respecto se evidencia que la mayoría de los docentes utilizan la gamificación para desarrollar sus clases, y que un porcentaje minoritario no lo hace. Este resultado permite inferir que luego de una pandemia que obligó a los docentes a generar estrategias metodológicas basadas en las TIC, ha sido más fácil la incorporación de técnicas lúdicas en los procesos de enseñanza; sin embargo, su implementación no define la orientación con la que se la haga.

En la siguiente tabla se presentan los resultados de la pregunta 2: Para motivar a sus estudiantes, Usted emplea:

Tabla 2. Formas de motivar a los estudiantes.

Ítems	f	%
Dinámicas de expresión corporal	16	40
Preguntas generadoras	14	35
Gamificación	10	25
Otras	0	0
Total	40	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.



Figura 2. Formas de motivar a los estudiantes.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.

Según los datos obtenidos, al momento de motivar a sus estudiantes, 16 docentes utilizan las dinámicas de expresión corporal lo que representa el 40%; 14 docentes que equivale al 35% hacen uso de las preguntas generadoras y 10 docentes que son el 25% utilizan la gamificación.

Con estos datos se evidencia que los docentes, en un porcentaje menor, emplean la gamificación como técnica que permite motivar a los estudiantes para el desarrollo de sus clases; y más bien priorizan las dinámicas de expresión corporal y las preguntas generadoras. Este dato resulta interesante puesto que se contradice con la declaración de uso que se obtuvo en la primera interrogante, aspecto que permite inferir que la gamificación no se constituye en un eje central de motivación.

En la siguiente tabla se presentan los resultados de la pregunta 3: Gamificar, para Usted es:

Tabla 3. Definición de gamificación.

Ítems	f	%
El aprendizaje basado en juegos.	12	30
El juego como técnica que emplea la actividad lúdica en el aula.	13	32,5
Una técnica que emplea los elementos del juego para adquirir aprendizajes.	15	37,5
Desconoce el término.	0	0
Total	40	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.



Figura 3. Definición de gamificación.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.

Considerando las respuestas de los encuestados se evidencia que, 12 docentes que representa el 30% define la gamificación como un aprendizaje basado en juegos, 13 docentes que son el 32% señala que es el juego como técnica, que emplea la actividad lúdica en el aula; y, 15 docentes que significa el 38% afirma que es una técnica que emplea los elementos del juego para adquirir aprendizajes.

Al respecto se evidencia que los docentes encuestados, en mayor porcentaje, conocen la definición correcta de gamificación; sin embargo, un porcentaje considerable define que la gamificación es un aprendizaje basado en juegos; y, otra parte menciona que es el juego en el aula; de lo expuesto se infiere que más de la mitad de docentes no definen con exactitud lo que es la gamificación, sin embargo, manifiestan emplearla en sus clases. Cuando un docente no conoce la definición de la técnica puede caer en la dificultad de no aplicarla bien en su proceso en el aula, limitando los beneficios que nos ofrece.

En la siguiente tabla se presentan los resultados de la pregunta 4: Si Usted gamifica en el proceso de aprendizaje, ¿qué plataforma digital emplea?

Tabla 4. Plataformas digitales para gamificar.

Ítems	f	%
Quizziz	24	60
Educaplay	10	25
Kahoot	3	7,5
Genially	3	7,5
Cerebriti	0	0
Otra	0	0
Total	40	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.



Figura 4. Plataformas digitales para gamificar.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.

Según los resultados de la encuesta, 24 docentes que representan el 60% utilizan el quizziz; 10 docentes que son el 25% utilizan el Educaplay, 3 docentes que pertenecen al 7,5% utilizan el kahoot; y, en una cantidad similar utilizan el genially para gamificar sus clases.

Al respecto se evidencia que los docentes emplean diversas herramientas tecnológicas para gamificar en clases, la que más mencionan es el quizziz porque permite realizar actividades que dan lugar para que el estudiante juegue y compita. Otra de las herramientas que emplea es el Educaplay, ésta es una herramienta muy versátil para plantear actividades lúdicas e innovadoras para desarrollar los procesos educativos. Una de las herramientas que no utilizan es el cerebriti, aunque esta es una buena opción para crear juegos educativos de una forma fácil y sencilla y un lapso corto de tiempo.

En la siguiente tabla se presentan los resultados de la pregunta 5: ¿En qué asignatura utiliza con mayor frecuencia la gamificación?

Tabla 5. Asignaturas en las que emplea la gamificación.

Ítems	f	%
Matemática	12	30
Lengua y Literatura	8	20
Ciencias Naturales	6	15
Estudios Sociales	3	7,5
Otra	11	27,5

Total	40	100
--------------	-----------	------------

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.



Figura 5. Asignaturas en las que emplea la gamificación.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.

Según los resultados, 12 de los encuestados, que representa el 30% utilizan la gamificación en la asignatura de Matemáticas, 8 docentes que es el 20% emplea la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura, 6 docentes con un 15% la utiliza en la asignatura de Ciencias Naturales, 3 docentes la emplean en la asignatura de Estudios Sociales, y finalmente 11 docentes con un 27% afirma que utiliza la gamificación en otras asignaturas.

Los datos indican que para los docentes es más factible gamificar en la Matemática se infiere que es por la posibilidad que está asignatura presenta para el desarrollo de una actividad lúdica en la realización de ejercicio o trabajos grupales donde a más de jugar, los estudiantes pueden desarrollar otras habilidades como las comunicativas o el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo.

Sin embargo, esta información no deja de llamar la atención porque en matemática juega un papel fundamental la agilidad mental, la abstracción, el razonamiento; y es en Estudios Sociales donde existen muchas posibilidades de desarrollar el pensamiento crítico por su propia naturaleza y el enfoque multicausal que se promueve.

Asimismo, hay una cantidad considerable que la utiliza en otras como Inglés, Educación Cultural y Artística y Desarrollo del Pensamiento. Ahora bien, no es la asignatura la que promueve o no el desarrollo del pensamiento crítico sino la actividad en sí.

En la siguiente tabla se presentan los resultados de la pregunta 6: ¿Por qué recomendaría gamificar en el aula?

Tabla 6. Recomendaciones para gamificar en el aula.

Ítems	f	%
Genera aprendizajes significativos.	22	55
Motiva al estudiante.	10	25
Aumenta la participación.	4	10
Desarrolla habilidades comunicativas.	2	5
Se adapta a diversos niveles educativos y asignaturas.	2	5
No he utilizado la técnica.	0	0
Total	40	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.



Figura 6. Plataformas digitales para gamificar.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.

Según los datos observados, 22 docentes que representan el 55% utilizan la gamificación porque genera aprendizajes significativos, 10 docentes que es el 25% la utilizan porque permite motivar al estudiante, 4 docentes que significa el 10% afirma que la desarrolla en clase porque aumenta la participación.

Al respecto se evidencia que los docentes encuestados son conscientes de los beneficios que

genera utilizar la técnica de la gamificación durante los procesos educativos, pero lo que más les llama la atención es que es utilizada porque promueve aprendizajes significativos, motiva en el desarrollo de las clases y la participación activa; por ende jugar es una actividad innata del ser humano que le permite descubrir y aprender, y es la gamificación una técnica que aporta enormes ventajas en los procesos educativos porque combina el juego con la tecnología y la educación.

En la siguiente tabla se presentan los resultados de la pregunta 7: ¿Considera que la gamificación aporta al desarrollo del pensamiento crítico?

Tabla 7. La gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico.

Ítems	f	%
Sí	10	25
A veces	15	37,5
No	15	37,5
Total	40	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.



Figura 7. La gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.

Según los datos observados, 10 de los profesionales que corresponde al 25% consideran que la gamificación aporta en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, 15 docentes que es el 37,5% consideran que a veces y en un mismo porcentaje manifiestan que nunca.

Con respecto a la pregunta, pocos docentes manifiestan que la gamificación desarrolla el

pensamiento crítico, en un mayor porcentaje afirma que esta técnica no es de utilidad para que los estudiantes puedan analizar, comprender y tomar decisiones. Es así que, se deduce que hace falta formación en metodologías que permita a los docentes tener una visión más amplia sobre las ventajas que ofrece la gamificación y la forma en que se la puede emplear para obtener resultados significativos.

En la siguiente tabla se presentan los resultados de la pregunta 8: ¿Qué plataforma de gamificación recomendaría usted para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes?

Tabla 8. Plataformas para desarrollar el pensamiento crítico.

Ítems	f	%
Educaplay	20	50
Quizziz	11	27,5
Genially	6	15
Cerebrti	3	7,5
Total	40	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.



Figura 8. Plataformas para desarrollar el pensamiento crítico.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.

Según los datos, 20 docentes que representan el 50% manifiestan que la herramienta tecnológica que más utilizan es el Educaplay, 11 docentes que es el 27% afirman que emplean el quizziz y el porcentaje restante manifiesta que utiliza el genially y el cerebriti para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes mediante la gamificación.

Para los docentes encuestados las dos plataformas más utilizadas en la gamificación para desarrollar el pensamiento crítico son el Educaplay y Quizziz; también, mencionaron el Genially y el Cerebriti pero en un menor porcentaje. Además, se les preguntó si conocían o utilizaban otra plataforma, pero no contestaron a la interrogante.

En la siguiente tabla se presentan los resultados de la pregunta 9: ¿Cuáles de las siguientes estrategias para desarrollar el pensamiento crítico se adaptarán a la gamificación?

Tabla 9. Estrategias para desarrollar el pensamiento crítico.

Ítems	f	%
Diálogo participativo	21	52,5
Preguntas generadoras	8	20
Controversias constructivas	6	15
Debate socrático	5	12,5
Total	40	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.



Figura 9. Estrategias para desarrollar el pensamiento crítico.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.

Al analizar los datos, se observa que 21 docentes que representan el 52% utiliza el diálogo participativo como estrategia para desarrollar el pensamiento crítico; 8 docentes que son el

20% emplea las preguntas generadoras; 6 docentes que significan el 15% manifiestan que generan controversias constructivas; y, 5 estudiantes que es el 13% desarrolla un debate.

Se puede observar que los docentes tienen como tendencia, en el desarrollo del pensamiento crítico, utilizar la estrategia del diálogo participativo y en menor porcentaje el debate socrático. Si bien éstas no se relacionan de manera directa con la gamificación, son utilizadas con la finalidad de despertar habilidades críticas y lógicas en el estudiantado.

En la siguiente tabla se presentan los resultados de la pregunta 10: ¿De los siguientes aspectos, ¿cuál considera Usted es una limitante para desarrollar el pensamiento crítico mediante la gamificación?

Tabla 10. Limitante para desarrollar el pensamiento crítico mediante la gamificación.

Ítems	f	%
Falta de recursos tecnológicos	21	52,5
Poco o nulo conocimiento de las plataformas	10	25
Tiempo limitado	9	22,5
Total	40	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.



Figura 10. Limitantes para desarrollar el pensamiento crítico con gamificación.
Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de la Escuela Alonso de Mercadillo.

Al analizar los datos se observa que 21 docentes que representan el 52% mencionan que una de las limitantes para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes mediante la

gamificación es la falta de recursos tecnológicos; 10 docentes que es el 25% se limita por el poco o nulo conocimiento de las plataformas digitales y 5 docentes que es el 13% considera que el tiempo es muy limitado para generar espacios gamificados.

Los docentes comentan que las limitaciones para desarrollar el pensamiento crítico mediante la gamificación son la falta de recursos tecnológicos, esto es interesante destacar porque la gamificación es la utilización del juego pero empleando plataformas digitales; sin embargo, se pueden emplear de manera asíncrona para que las actividades las realice desde casa. Otra limitante es el poco o nulo conocimiento sobre el funcionamiento de las plataformas digitales lo que implica que no se propongan actividades gamificadas. En un menor porcentaje afirma que el tiempo es escaso lo que limita proponer y desarrollar actividades lúdicas con el fin de despertar el pensamiento crítico en el estudiantado.

En el siguiente apartado se presentan los resultados de la pregunta 11, la misma que fue abierta y buscaba el aporte de los maestros en cuanto a las estrategias que recomendaría para articular el pensamiento crítico mediante la gamificación, al respecto, los docentes de la escuela Alonso de Mercadillo mencionan que las estrategias para articular el pensamiento crítico y la gamificación deben basarse en el trabajo grupal mediante la utilización de plataformas digitales, actividades que permitan desarrollar opiniones, generar preguntas de razonamiento; la lúdica desarrollar actividades que propicien la reflexión y el análisis que permitan a los estudiantes actuar de manera autónoma, entre otras.

7. Discusión

Para el desarrollo de este apartado se ha procedido a identificar constructos, los que permitirán articular de mejor manera la discusión.

La gamificación y pensamiento crítico en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Uno de los retos de los profesores siempre fue la incorporación de las TIC en el aula, de hecho, en tiempo pre pandemia era punitivo disponer de un dispositivo móvil en el aula, de ahí que la tecnología se limitaba a la presentación de diapositivas. Ahora bien, la pandemia permitió que la educación, de forma abrupta, de un salto gigantesco al mundo tecnológico; es así que, los docentes en esta época rompieron paradigmas y se involucraron en el aprendizaje de nuevas herramientas digitales como un recurso para la enseñanza, de tal forma que les permita impartir clases de forma remota (Crespo y Palaguachi, 2022). En este aspecto, también se potencializaron algunas técnicas como la gamificación, que no eran consideradas hasta el momento. En la actualidad es empleada por muchos docentes para desarrollar clases motivadoras considerando los beneficios que esta aporta a su práctica profesional.

Sin embargo, aunque los docentes conocen que emplear la gamificación permite desarrollar aprendizajes significativos en espacios lúdicos; no se constituye en el eje principal para motivar a los estudiantes, aspecto que resulta contradictorio con las nuevas tendencias en educación; más bien como forma de motivación, emplean dinámicas de expresión corporal y preguntas generadoras, dejando en última instancia la gamificación. Para Focubierta *et al.* (2016), hay una diferencia clara entre juego y gamificación; el primero es un producto que ya existe; es decir, un producto acabado y concreto, mientras que, la gamificación parte desde una intención didáctica, es una actividad con distintos elementos y niveles, pero que tiene la finalidad de que los estudiantes jueguen en un proceso de aprendizaje.

En cuanto a la definición de gamificación, no reconocen lo que es esta técnica y la confunden con implementar el juego por el juego, cuando específicamente la gamificación emplea los elementos del juego para la adquisición de aprendizajes. Entonces, se puede afirmar que emplear, cualquier juego no es gamificación; sino que, utilizar esta técnica conlleva un proceso planificado donde se puedan adaptar elementos como las dinámicas, mecánicas y componentes asociados con las TIC que precisamente permite cumplir con los objetivos que sean propuesto en la secuencia didáctica.

Entonces es muy importante emplear la gamificación en el desarrollo de sus clases porque genera aprendizajes significativos de acuerdo al contenido y destreza que se desarrolla, los estudiantes por su parte hacen uso de las habilidades comunicativas que poseen y a la vez se motivan participando sin realizar esfuerzos aparentes.

Estrategias asociadas a la gamificación para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes.

El desarrollo integral del estudiante es uno de los fines de la educación, se expresa tanto en la constitución como en la ley, pero ¿cómo le doy vida a ese requerimiento? A través de los diferentes niveles de planificación, de hecho, el currículo ecuatoriano expresa que los docentes deben fomentar una metodología centrada en la participación donde se favorezca el desarrollo del pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado. Con esta premisa, se evidencia que el diálogo participativo y las preguntas generadoras son dos estrategias que utilizan los docentes para crear espacios donde se fomente las capacidades de los estudiantes para sostener un desarrollo de sus capacidades enmarcando aquellos procesos cognitivos que serán de gran utilidad en el ejercicio de acciones que realiza en su vida cotidiana.

Sin embargo, los docentes, que forman parte de esta investigación no emplean la gamificación como una técnica que permita desarrollar el pensamiento crítico, pues no consideran las ventajas que aporta en los procesos educativos, además un 52% menciona que hay limitantes como la falta de recursos tecnológicos y efectivamente esto impide que se ejecuten actividades con esta técnica puesto que la gamificación es el uso del juego mediante plataformas digitales. Por ello, en ese mismo porcentaje manifiestan que una de las estrategias más utilizadas para desarrollar el pensamiento crítico es el diálogo participativo, un 20% emplea preguntas generadoras, un 15% utiliza controversias constructivas y 13% desarrolla debates socráticos.

En ese sentido, los docentes deben incluir técnicas donde interpretan ideas y situaciones, realicen análisis y evalúen desde un aspecto activo y participativo como el que emplean en la gamificación donde mediante el juego didáctico los estudiantes pueden demostrar ciertas características que van a la par con el pensamiento crítico, tal cual lo manifiesta Hidalgo (2015), el individuo plantea preguntas, cuestionamientos y problemas que formula con mucha claridad, identifica la información relevante, interpreta ideas abstractas, las conclusiones y soluciones son sustentadas, analiza las situaciones desde diversas perspectivas, evalúa las causas y se comunica de manera afectiva.

La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje orientado a desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes.

La gamificación, junto a las plataformas digitales, pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar el pensamiento crítico, a pesar de que la mayoría de docentes afirman no haber utilizado la técnica para estos fines. Cuando se pregunta qué plataforma digital recomienda para el desarrollo del pensamiento crítico afirman que el Educaplay, el Quizziz y el Genailly siendo las más mencionadas en una gama de posibilidades.

En la actualidad, los docentes conocen y manejan las diversas herramientas tecnológicas, aunque siguen siendo un recurso, al ser utilizado correctamente dan lugar a que los procesos formativos tomen rumbos eficientes. Es así que, desde la educación, se puede incluir actividades orientadas al desarrollo del pensamiento crítico porque son recursos novedosos que al interactuar con los pares facilitan acercamiento con la realidad y por ende, los espacios comunicacionales, a partir de criterios y premisas razonables. Mediante la gamificación, el estudiantado aprende a ser activo y crítico a través del hacer y el reflexionar; educar el gusto por el buen diseño; transferir el conocimiento aprendido a problemas que se presenten más adelante, entre otros.

La gamificación es la estrategia metodológica en la cual se puede sentar las bases para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes, considerando que, para emplear la gamificación, los docentes deben crear espacios idóneos para que el estudiantado pueda desarrollar habilidades que le permitan cuestionarse el porqué de los sucesos o fenómenos, a través de juegos que motivan la participación de los estudiantes.

8. Conclusiones

La gamificación es una técnica que, aplicada correctamente en los procesos de enseñanza aprendizaje, permite que los estudiantes desarrollen el pensamiento crítico para ser capaces de poner en práctica habilidades como identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., garantizando procesos activos y participativos, con actitud positiva y motivación para cumplir con las actividades previstas.

La familiarización consciente de las herramientas tecnológicas permite a los docentes aplicar estrategias innovadoras con resultados positivos. En ese sentido, para desarrollar el pensamiento crítico, las plataformas digitales como quizziz, educaplay, genially entre otros, son recursos que si no se trabajan adecuadamente no cumplirán con el objetivo propuesto.

Se concluye que, los docentes desarrollan el pensamiento crítico mediante el diálogo participativo, preguntas generadoras, controversias constructivas y diálogo socrático. La gamificación no está entre las técnicas que se utilizan para este fin por la falta de recursos tecnológicos, poco o nulo conocimiento de las plataformas digitales y el tiempo limitado. Por tal motivo, no se aprovechan las ventajas que ofrece esta técnica en los procesos educativos con relación al fortalecimiento de habilidades acerca del pensamiento que deben ampliarse en el alumnado.

9. Recomendaciones

La formación profesional en estrategias innovadoras es esencial para dinamizar los procesos educativos, en ese sentido, se recomienda a los directivos de la institución persuadir para que la planta docente constantemente asista a capacitaciones sobre gamificación con la finalidad que adquieran una gama de posibilidades en la forma de emplearla correctamente para desarrollar el pensamiento crítico en el alumnado.

Se recomienda a los docentes formar equipos de trabajo con el objetivo de compartir estrategias que permitan el desarrollo del pensamiento crítico, además de analizar la documentación generada por el Ministerio de Educación que se enfoca en este tema. Asimismo, es necesario formar equipos de trabajo porque el compartir conocimiento se genera nuevas pautas que se pueden utilizar para desarrollar el pensamiento crítico con la gamificación, por ello, se recomienda al Director de la Institución que, en los espacios de formación docente, se capacite sobre técnicas innovadoras para que los docentes generen actividades gamificadas orientadas al desarrollo del pensamiento crítico en todas las asignaturas; esto será de gran utilidad porque el estudiantado tendrá la posibilidad de razonar, argumentar, evaluar y comunicar sus ideas de forma justificada.

La gamificación en los procesos educativos no debe considerarse “el juego por el juego” sino que esta técnica debe promover espacios para que los estudiantes desarrollen el pensamiento crítico en un momento donde predomine la razón cuando se tenga que tomar decisiones en el transcurso de las actividades mediante un análisis profundo de su propia reflexión como los de la reflexión ajena. En conclusión, el pensamiento crítico se debe desarrollar generando espacios gamificados donde el estudiante razone, revise y evalúe sobre lo que entiende para procesar y comunicar esas ideas que se han generado por sí mismos.

10. Bibliografía

- Bello, R. (2005), Educación Virtual: Aulas sin Paredes. <https://bit.ly/2YGsirw>
- Beza, O. (2011), Gamification – How games can level up our everyday life? Universidad de Amsterdam, Holanda.
- Contreras, R. y Eguia, J.L. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universidad Autònoma de Barcelona. Recuperado de https://www.academia.edu/22834718/Gamificaci%C3%B3n_en_aulas_universitarias
- Cortizo, J., Carrero F, Pérez J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. En VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011, Universidad Europea de Madrid.
- Denny, P. (2013). The effect of virtual achievements on student engagement. En Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). Gamification: Toward a definition. En Proceedings of CHI 2011. Gamification workshop. May 7-12, Vancouver.
- Ennis, R. (1985): A logical basis for measuring critical thinking skills, en Educational Leadership, 43(2), pp. 44-48.
- Foncubierta, J., Rodríguez, C. (2016). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Editorial Edinumen. Recuperado de: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf.
- Furedy, C. (1985). “Critical thinking. Toward research and dialogue”, en Donald, J. y Sullivan, A. (Eds.): Using research to improve teaching and learning, No. 23. (pp. 51-69). San Francisco, Jossey-Bass.
- Gómez, L. (2010). Características de los ambientes híbridos de aprendizaje: estudio de caso de un programa de posgrado de la Universidad de los Andes. *Revista de Universidad y Sociedad Del Conocimiento*, 7(1).

Herranz, E. (2013). Gamification, I Feria Informática (febrero 2013), Universidad Carlos III Madrid España.

Hidalgo, M., Garcia, A (2015). Y tú, ¿gamificas?. III Jornadas de formación de profesores de ELE en Hong Kong (13-14 de marzo de 2015)

Johnson, L., et al. “NMC Horizon Report: Edición sobre Educación Superior 2013”, traducción al español realizada por la Universidad Internacional de La Rioja, España (www.unir.net), Austin, Texas: The New Media Consortium, 2013, consultado el 15 de enero de 2022, en <http://www.nmc.org/pdf/2013-Horizon-Report-HE-ES.pdf>.

Liberio A., Xiomara P., (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397. Epub 02 de diciembre de 2019. Recuperado en 23 de mayo de 2022, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es.

López, V.; Doménech-Casal, J., (2018). Juegos y gamificación en las clases de ciencia: una oportunidad para hacer mejor clase o para hacer mejor ciencia?. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, Foz do Iguaçu, v. 02, n. 01, p. 34-44, jan./jun.,2018.

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.

Pérez, E. y Gértrudix-Barrio, F., (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 0(28), 203-227. doi:<https://doi.org/10.18172/con.4741>

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: W.W. Norton & Co.

Piette, J. (1998). “Una educación para los medios centrada en el desarrollo del pensamiento crítico”, en Gutiérrez, A. (Coord.): *Formación del profesorado en la sociedad de la información*. Segovia, Diputación Provincial de Segovia y Escuela Universitaria de Magisterio de la Universidad de Valladolid.

Rodríguez, F. y Santiago R., (2015). Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Grupo Océano. ISBN: 978-84-944394-5-2

Saiz, C. y Rivas S. (2008): “Intervenir para transferir en pensamiento crítico”, en Praxis, 10 (13), pp. 129-149.

Villarini, A. (2018). Teoría y pedagogía del pensamiento crítico. Universidad de Puerto Rico.

Salvat, B. (2017). Videogames: concepts, history and its potential as a tool for education. Obtenido de videogames: concepts, history and its potential as a tool for education.: <https://academic.microsoft.com/#/detail/1863057638>

UNIR, (13 de octubre de 2020). *La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla*. <https://bit.ly/3axC9Cs>

Valle, M. (2012). El desarrollo del pensamiento crítico en Lengua y Literatura y su incidencia en el proceso de asimilación. Universidad Técnica de Ambato.

Werbach, K., Hunter, D. (2012). Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos. Madrid. Ediciones Pearson.

11. Anexos

Anexo 1: Propuesta.

PAUTAS METODOLÓGICAS PARA ARTICULAR LA GAMIFICACIÓN CON EL PENSAMIENTO CRÍTICO

Beneficiarios: Docentes de la escuela Alonso de Mercadillo.

Responsable: Diana Yazmín Mejía Molina.

Línea de investigación de la Maestría: Resultados y fundamentos de las prácticas educativas orientadas a la innovación en la Educación Básica.

Objetivos

Objetivo general

Proponer pautas metodológicas para articular la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje orientado a desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja.

Objetivos específicos

Sistematizar las pautas metodológicas que permitan desarrollar el pensamiento crítico a través de la gamificación.

Socializar al director de la institución las pautas metodológicas para gamificar en el aula con la finalidad de desarrollar el pensamiento crítico.

Resultados

En el primer objetivo específico que se enfoca en sistematizar las pautas metodológicas que permitan desarrollar el pensamiento crítico a través de la gamificación, el resultado obtenido es el siguiente:

- Identificar las pautas metodológicas para articular la gamificación con el desarrollo del pensamiento crítico.

El segundo objetivo específico que se encamina en socializar al director de la institución las pautas metodológicas para gamificar en el aula con la finalidad de desarrollar el pensamiento crítico, tiene como resultado:

- Explicar la importancia de conocer las pautas metodológicas para articular la gamificación con el desarrollo del pensamiento crítico.

Metodología

Para cumplir el primer objetivo denominado sistematizar las pautas metodológicas que permitan desarrollar el pensamiento crítico a través de la gamificación, se realizaron las siguientes actividades:

- Enlistar pautas metodológicas que permitan desarrollar el pensamiento crítico.
- Añadir plataformas que permitan gamificar para desarrollar el pensamiento crítico.
- Redactar en un decálogo las pautas metodológicas acordes a la temática planteada.

En el objetivo referente a socializar al director de la institución las pautas metodológicas para gamificar en el aula con la finalidad de desarrollar el pensamiento crítico, se realizaron las actividades:

- Presentar un oficio al director para socializar el decálogo de las pautas metodológicas.
- Dialogar con el director de la institución las pautas metodológicas para gamificar en el aula.
- Coordinar posibles actividades posteriores al diálogo que permitan profundizar en la temática.

Recursos

- Fotocopias.
- Impresoras.
- Recursos humanos (directivo e investigadora)

Anexos

- 1. Listado de pautas metodológicas*
- 2. Matriz de operativización*

Listado de pautas metodológicas

En el desarrollo del pensamiento crítico se debe considerar que es una habilidad que necesita ser desarrollada en un contexto donde se combina conocimiento complejos y actitudes para elaborar un juicio adecuado y funcional que le servirá al estudiante tomar decisiones, razonar,

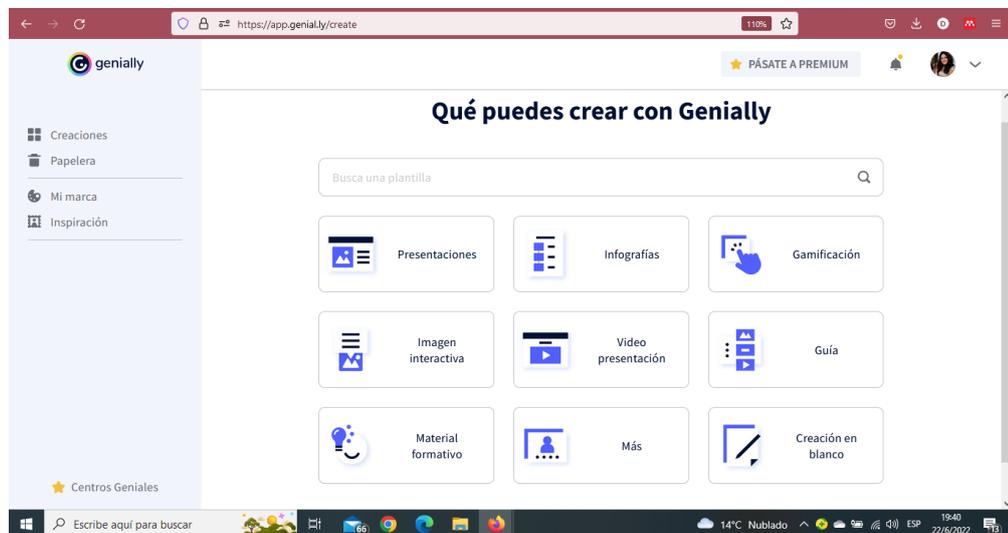
argumentar y comunicar ideas en los contextos que se desenvuelva en su vida cotidiana. Para que los docentes apliquen metodologías es necesario coincidir en algunas pautas que deben ser analizadas desde la realidad de cada grupo, por ello, se propone un decálogo que guiará en estos procesos formativos.

1. Diseñar situaciones de aula gamificadas que le permita aplicar, ejercitar, verificar y evaluar el desarrollo del pensamiento crítico.
2. Realizar actividades concretas utilizando una plataforma digital que le motive al estudiante desarrollar en poco tiempo obteniendo resultados positivos.
3. Ir trabajando en conjunto con las demás asignaturas para que el estudiante no lo vea como un apartado no relevante y que no es evaluado, sino que es parte de la formación continua que recibe a diario.
4. En los Planes de Unidad Didáctica PUD es necesario que los docentes articulen momentos donde se desarrolle el currículo formal y el pensamiento crítico, enfocándose en ejecutar habilidades que le sean útiles para la vida.
5. Las asignaturas como Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales y Estudios Sociales tienen sus propios contenidos, pero la impartición de los mismos podemos aprovecharlos para convertirlos en un conocimiento de carácter lógico, creativo, responsables y metacognitivo que son las dimensiones para el desarrollo del pensamiento crítico.
6. Considerando el punto anterior, eso no quiere decir que se deba excluir el resto de competencias propias de las asignaturas, sino que al pedirle a un estudiante que reflexione y exprese críticamente su opinión sobre determinado caso no solo estamos desarrollando su pensamiento crítico, sino también la competencia comunicativa y otras que son propias de la formación integral.
7. En ese sentido, la gamificación toma especial importancia porque al fomentar actividades donde se evidencie los elementos del juego, implica que el estudiantado no solo desarrollará el pensamiento crítico, sino que se desenvolverá de manera natural en un espacio donde debe tomar decisiones, comunicarse asertivamente con sus compañeros para transmitir sus ideas, evaluar las posibles jugadas que haga para completar la actividad, buscar estrategias de solución, entre otras.
8. Se pueden considerar las siguientes estrategias metodológicas para desarrollar el pensamiento crítico en el estudiantado.
 - La pregunta como método didáctico.
 - El diálogo participativo y estructurado.

- El aprendizaje experiencial.
 - El aprendizaje cooperativo y dinámico.
 - La simulación.
 - Enseñar mediante auto instrucciones.
 - Casos prácticos.
 - Rutinas de pensamiento.
 - El debate estructurado.
 - La tertulia pedagógica.
9. Las plataformas digitales que se pueden adaptar a las metodologías anteriormente descritas, son aquellas que los docentes ya han utilizado para otros fines pero que al aplicarlas correctamente de forma gamificada podemos cumplir los objetivos propuestos para cumplir el desarrollo del pensamiento crítico.

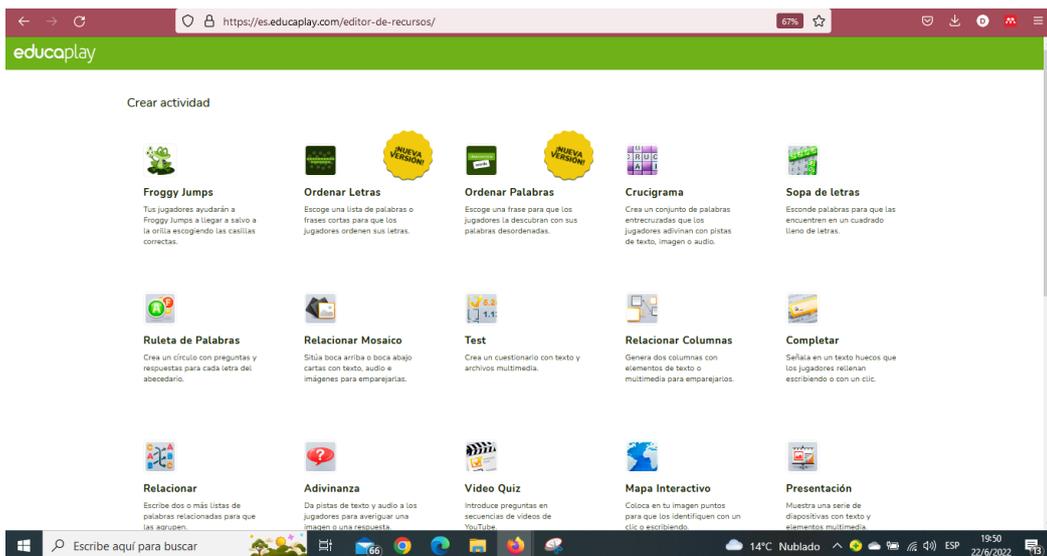
- Genially: <https://genial.ly/es/>

Es una aplicación muy interesante que tiene un apartado propiamente para gamificar, ahí se encuentran plantillas ya diseñadas que el docente debe adaptar de acuerdo a las necesidades del docente.



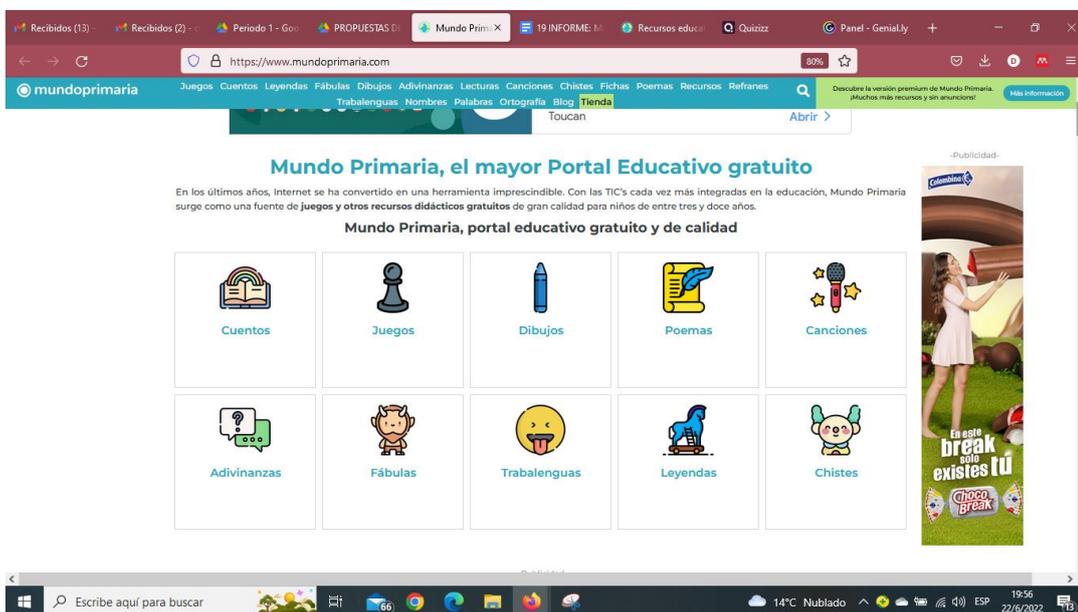
- Educaplay: <https://es.educaplay.com/>

Es una plataforma para que los docentes puedan crear diferentes tipos de actividades entretenidas y gamificadas con diferentes escenarios como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.



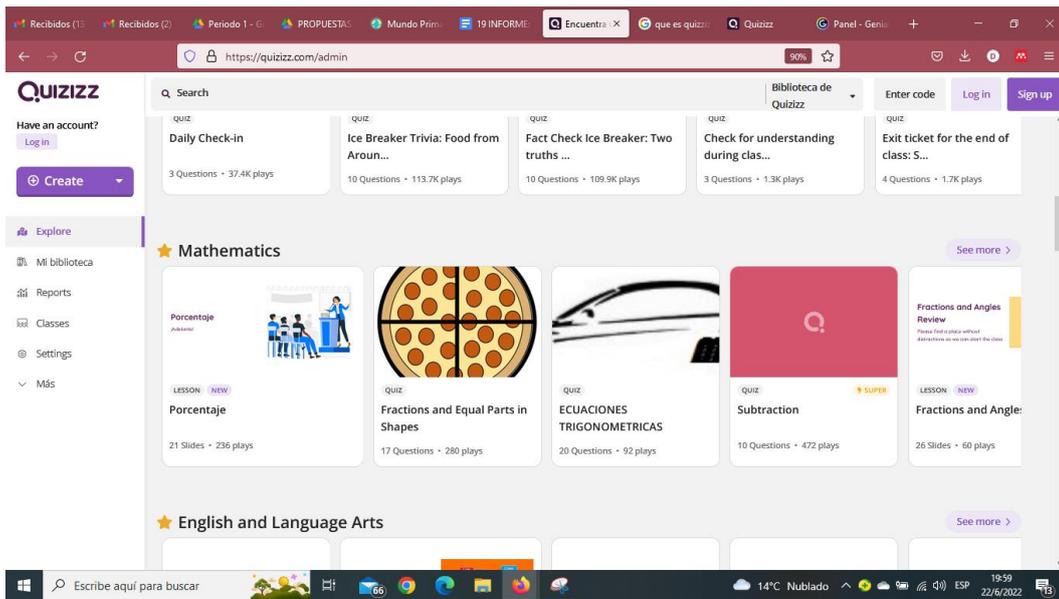
- Mundo primaria: <https://www.mundoprimary.com/>

Este sitio web es muy interesante porque tiene diverso material didáctico para emplear en los procesos educativos de una forma original y dinámica, porque aprender siempre puede ser divertido. Desde esta plataforma se proponen actividades que resultan atractivas y entretenidas para el estudiante y que le servirán tanto como para repasar como para aprender cosas nuevas.



- Quizizz: <https://quizizz.com/>

Es una plataforma que permite a los estudiantes participar de manera gamificada. El software se usa en clase, tareas grupales, revisión previa a la prueba, evaluaciones formativas y exámenes sorpresa. Resulta útil para evaluar a los estudiantes a través de cuestionarios personalizables, que se pueden crear desde cero o con preguntas ya existentes en la herramienta.



10. La gamificación permite al docente tener una comunicación bidireccional muy fluida con sus estudiantes, creando una dinámica de interacción más cerrada, posibilitando una mejor reflexión de contenidos, usando los elementos del juego para consolidar marcos de retroalimentación académica y un espacio adecuado para desarrollar el pensamiento crítico.

Este decálogo que se ha propuesto da a los docentes de la escuela Alonso de Mercadillo diversas pautas metodológicas que permitan articular la gamificación con el desarrollo del pensamiento crítico.

3. *Matriz de operativización*

El objetivo general es proponer pautas metodológicas para articular la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje orientado a desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja.

Tabla 11. Matriz de operativización

Objetivos	Actividad	Recursos	Responsible	Medios de verificación	Resultados
Sistematizar las pautas metodológicas que permitan desarrollar el pensamiento crítico a través de la gamificación.	Revisar la bibliografía para construir un decálogo con pautas metodológicas para desarrollar el pensamiento a través de la gamificación.	Resultados de encuestas aplicadas a docentes y bibliografía investigada.	Diana Mejía	Decálogo con pautas metodológicas.	Identificar las pautas metodológicas para articular la gamificación con el desarrollo del pensamiento crítico.
Socializar las pautas metodológicas que son necesarias para gamificar en el aula con el objetivo de desarrollar el pensamiento crítico.	Diálogo con el Director de la escuela Alonso Mercadillo para comentarle los resultados de la investigación.	Pautas metodológicas	Diana Mejía	Oficio al Director con el decálogo para que comparta con los docentes de su institución.	Explicar la importancia de conocer las pautas metodológicas para articular la gamificación con el desarrollo del pensamiento crítico.

Anexo 2: Certificación de traducción del resumen

Loja, 06 de julio de 2022

Yo, Mgtr. Claudia Viviana Suárez Carrión, con cédula de identidad 1104344617, licenciada en Ciencias de la Educación mención Idioma Inglés, registrado en el Senescyt con número 1008-2016-1684116, certifico que:

Tengo el conocimiento y dominio de los idiomas español e inglés y que se ha procedido con la traducción del resumen del trabajo de titulación denominado **Gamificación y el pensamiento crítico en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la escuela “Alonso de Mercadillo” de la ciudad de Loja.**, de autoría de la estudiante **Diana Yazmín Mejía Molina** con C.I.: 1104725013.

Atentamente



Claudia Viviana Suárez Carrión
Traductora