



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

EL IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO CRÍTICO EN ESTUDIANTES DE DÉCIMO CURSO DE
EGB DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL "BENITO JUÁREZ"

AUTOR (A)

Núñez Taípe Wagner Fernando

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO

Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TUTOR (A)

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.

Santa Elena, Ecuador



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.
TUTOR**

**Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.
ESPECIALISTA**

**Lic. Alex López Ramos, Mgtr.
ESPECIALISTA**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por WAGNER FERNANDO NÚÑEZ TAIPE, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.
C.I. 0602173080
TUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, WAGNER FERNANDO NÚÑEZ TAIPE

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **El impacto de la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de décimo curso de EGB de la Institución Educativa Fiscal "Benito Juárez"**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024



Firmado electrónicamente por:
WAGNER FERNANDO
NUNEZ TAIPE

WAGNER FERNANDO NÚÑEZ TAIPE
C.I. 1713285466
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, WAGNER FERNANDO NÚÑEZ TAIPE

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024



Firmado electrónicamente por:
WAGNER FERNANDO
NÚÑEZ TAIPE

WAGNER FERNANDO NÚÑEZ TAIPE
C.I. 1713285466
AUTOR (A)



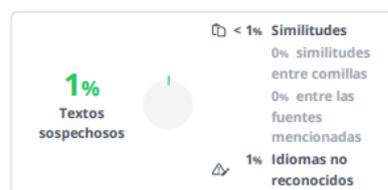
**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado, **El impacto de la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de décimo curso de EGB de la Institución Educativa Fiscal "Benito Juárez"**, presentado por el estudiante, WAGNER FERNANDO NÚÑEZ TAIPE fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 1%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Componente Práctico del Examen
Complexivo_Fernando Núñez



Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.
C.I. 0602173080
TUTOR (A)

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a mi madre por su inquebrantable apoyo, sus consejos y su confianza en mí, que han sido un pilar fundamental en mi vida. A mi familia, por su apoyo y sus enseñanzas, especialmente a Valeria, quien me ha ayudado de forma incondicional en todo momento. También, agradezco a Dios por darme fortaleza y salud en los momentos difíciles, siendo la base de mi fuerza para llevar a cabo este proyecto. Asimismo, quiero expresar mi gratitud a la Universidad Estatal Península de Santa Elena por brindarme la oportunidad de formarme como Magister en Educación Básica, proporcionándome un espacio de aprendizaje y crecimiento.

A mis respetados profesores, les agradezco profundamente por su orientación experta, su dedicación a la enseñanza y por compartir su sabiduría, que fueron fundamentales para la realización de este trabajo. Reconozco el liderazgo del coordinador Fabián Domínguez, que con su oportuna información ha sido de gran ayuda en el proceso de titulación de maestría. Este logro no habría sido posible sin el respaldo y la colaboración de todos ustedes. Aprecio profundamente la oportunidad de crecer y aprender en este entorno educativo enriquecedor.

Wagner Fernando Núñez Taipe

DEDICATORIA

Con todo mi amor y gratitud, dedico este trabajo a mi madre, Marcia Lupe Taipe Benavides, cuyo amor, sacrificio y dedicación han sido mi brújula en este arduo camino académico desde el primer día que me tuvo en sus brazos. A ella le debo cada logro y aprendizaje. Su apoyo incondicional y sus sabios consejos han sido mi fuerza para alcanzar esta meta tan anhelada. También, a mi hijo Said, quien ha sido mi motor y mi inspiración en este proceso de formación profesional. Finalmente, dedico este trabajo a toda mi familia por su apoyo, comprensión y aliento constante, reconociendo que, sin ellos, este logro no habría sido posible. Mi eterna gratitud les acompaña.

Wagner Fernando Núñez Taipe

ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
CERTIFICACIÓN	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL.....	IX
Resumen	X
Abstract	XI
TEMA.....	1
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	1
INTRODUCCIÓN	1
ESTUDIO DEL ARTE.....	2
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	4
PROPUESTA DE SOLUCIÓN	5
CONCLUSIONES	7
Referencias bibliográficas	8

Resumen

El estudio investiga el impacto de la gamificación en el pensamiento crítico de estudiantes de décimo curso en la Institución Educativa Fiscal "Benito Juárez". Se aborda la necesidad de nuevas metodologías educativas para potenciar habilidades críticas en un mundo cambiante. Se revisan investigaciones que vinculan la gamificación con el pensamiento crítico, destacando la falta de estudios específicos en el contexto de la institución. La propuesta de solución presenta el juego educativo "Desafío Crítico", que incluye elementos de gamificación como narrativa, desafíos variados, incentivos y retroalimentación. Se espera que esta implementación mejore el pensamiento crítico de los estudiantes y su participación en el aprendizaje. Por lo que la gamificación se presenta como una estrategia efectiva para potenciar a los estudiantes a un cambio en el ámbito educativo. Además, la propuesta ofrece una estrategia viable para fortalecer el pensamiento crítico en el aula.

Palabras claves: gamificación, pensamiento crítico, aprendizaje.

Abstract

This study investigates the impact of gamification on the critical thinking of tenth graders at the "Benito Juárez" Public School. It addresses the need for new educational methodologies to enhance critical thinking skills in a changing world. The study reviews research linking gamification to critical thinking, highlighting the lack of specific studies in the context of the institution. The proposed solution presents the educational game "Critical Challenge", which includes gamification elements such as narrative, varied challenges, incentives, and feedback. It is expected that this implementation will improve students' critical thinking and participation in learning. Therefore, gamification is presented as an effective strategy to empower students to change in the educational field. In addition, the proposal offers a viable strategy to strengthen critical thinking in the classroom.

Keywords: gamification, critical thinking, learning

TEMA

” EL IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN ESTUDIANTES DE DÉCIMO CURSO DE EGB DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL "BENITO JUAREZ

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo se encuentra orientado a la línea de investigación denominada proceso de enseñanza y aprendizaje y a la sub-línea estrategias educativas y autorregulación académica

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación titulado " El impacto de la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico” se llevó a cabo en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, durante el periodo lectivo 2023-2024 en la Institución Educativa Fiscal “Benito Juárez”. Este estudio se enmarcó en la necesidad de explorar nuevas metodologías educativas que potencien el pensamiento crítico en los estudiantes, con el fin de prepararlos de manera más independiente y eficaz en el mundo contemporáneo, a través de una revisión bibliográfica exhaustiva de la información.

La gamificación, entendida como “una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados” (Unir, 2020, p.1), ofrece un entorno propicio para el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. En este contexto, se analizaron estrategias de gamificación en el aula que contribuyen significativamente al desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes. Esto, a través de la implementación de actividades gamificadas en distintas áreas del currículo escolar. Este proyecto se estructura en torno a la revisión del estado del arte acerca de la gamificación y el pensamiento crítico, abordando las investigaciones más relevantes y las teorías fundamentales que respaldan la integración de ambas en el ámbito educativo.

Además, contempló la descripción detallada de una situación problemática en el aula, acompañada de un análisis minucioso de sus causas y efectos, así como de las posibles soluciones. A partir de la implementación de actividades gamificadas y la observación de su impacto en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes, se extrajeron conclusiones fundamentadas que permitieron comprender mejor los mecanismos involucrados y proporcionar recomendaciones prácticas para la mejora continua del aprendizaje. Por último,

este proyecto contribuyó significativamente al cuerpo de conocimientos sobre la integración de la gamificación y el pensamiento crítico en la educación, ofreciendo perspectivas valiosas para la mejora continua del proceso de enseñanza y aprendizaje.

ESTUDIO DEL ARTE

En la era digital, el uso de la gamificación se ha destacado como una herramienta efectiva para potenciar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes. Por lo que la gamificación se define como “forma de adquisición de conocimiento y competencias a través del juego” (Marrón y Vivaracho, 2018, p. 1). Entonces, estos juegos pueden incluir puntos, niveles, desafíos, recompensas, competiciones, entre otros, que se aplican en la educación para mejorar el proceso de enseñanza.

En este contexto, el pensamiento crítico, que se enfoca en “evaluar la fortaleza y pertinencia de una afirmación, teoría o idea a través de un proceso de cuestionamiento y toma de perspectiva, lo cual puede o no resultar en una afirmación o teoría posiblemente novedosa” (Giménez, 2023, p. 1). Emerge como una competencia fundamental para enfrentar los desafíos de la sociedad contemporánea. Tomando en cuenta lo anterior, se ha profundizado en distintas investigaciones para aportar información al presente estudio. Por ejemplo, la investigación de Escobar et al. (2022), que se llevó a cabo en la Universidad Nacional “Toribio Rodríguez de Mendoza” en el año 2022 es fundamental para valorar el pensamiento crítico como innovación educativa en los/as estudiantes universitarios por medio del aprendizaje basado en problemas.

Por otro lado, esta evaluó las interacciones de las competencias transversales de los 512 estudiantes de la universidad mediante el empleo de un formulario en Google Forms como herramienta de recolección de datos, se buscó obtener información acerca de las variables relacionadas con la gamificación y las competencias transversales. Los resultados obtenidos de esta evaluación demostraron que la aplicación de la gamificación como estrategia motivacional incrementa el interés de los estudiantes por la materia de matemáticas, lo que les permite desempeñar un papel más activo en su propio proceso de aprendizaje. En resumen, se evidencia el potencial de la gamificación como recurso que posibilita que cualquier docente adquiera y refuerce habilidades vinculadas con la diversidad, la capacidad de trabajo en equipo y el compromiso socio-cultural en los estudiantes.

Por otra parte, dentro de la investigación de Bellido - Gonzales y Janampa Ancajima (2020), se pudo evidenciar que su objetivo era comprobar si la metodología llamada

gamificación, junto a tecnologías de la información y comunicación (TIC), puede ayudar a los estudiantes de primaria a desarrollar el pensamiento crítico. Desde este punto de vista, el estudio señaló cuatro contribuciones significativas: una comprensión más profunda y completa del entorno educativo complejo, un efecto positivo en la mejora de enfoques educativos adaptados al contexto, una mayor integración entre la teoría y la práctica, y una facilitación del acceso a un imaginario simbólico que ayuda a entender mejor una realidad educativa específica.

Como consecuencia, tanto docentes como estudiantes identifican numerosos beneficios de la gamificación, incluyendo el fomento de una mayor participación y colaboración en el salón de clases, así como un incremento en la motivación para aprender y el disfrute durante las actividades educativas. En resumen, la inclusión de juegos en el proceso de enseñanza ofrece una amplia gama de oportunidades, dado que los alumnos muestran una mayor predisposición para prestar atención y comprometerse con el estudio cuando se incorpora el elemento lúdico.

En otro contexto, Jiménez (2022), en su proyecto de investigación propone como objetivo formular una estrategia didáctica para promover la competencia de pensamiento crítico en la asignatura de estudios sociales a través de la metodología de gamificación. Por consiguiente, el estudio se concentra en el empleo del juego como un medio para transformar la educación, siendo utilizado por los educadores con el fin de ampliar el conocimiento de los estudiantes.

Además, adopta un enfoque cualitativo que facilita un diagnóstico mediante entrevistas, observación participante y pruebas diagnósticas, los cuales fueron empleados para evaluar el nivel de desarrollo de la competencia en pensamiento crítico y cognitivo de los estudiantes de décimo año de educación general básica. En conclusión, la aplicación de estrategias como foros, debates y gamificación resultó en un notable aumento en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.

Así mismo, García – Hernández et al. (2021), en su estudio realizado con maestros de primaria; promueve y enseña a tener una mirada crítica frente a los contenidos mediáticos y describir las características de la materia electiva. Por esta razón, su metodología se enfocó en examinar las características y el diseño de videojuegos comerciales, los cuales están dirigidos principalmente hacia el entretenimiento. El objetivo final fue explorar las potenciales

oportunidades para fomentar el pensamiento crítico en los videojuegos con los que los jóvenes suelen interactuar. Como resultado, se destacó la importancia de promover los videojuegos como herramientas de comunicación interactiva, que demandan habilidades de alfabetización y capacitación en el desarrollo de capacidades de pensamiento crítico, tales como el análisis, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En el ámbito educativo, la gamificación ha surgido como una estrategia innovadora para motivar a los estudiantes y mejorar su participación en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, aún persisten interrogantes sobre la efectividad de la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico, Ya que este, “se caracteriza además de sus habilidades cognitivas, también por su disposición y la manera en que se enfrenta a los retos de la vida” (Aymes, 2012, p. 6), siendo una habilidad esencial para el análisis, la evaluación y la resolución de problemas. Aunque se ha observado un aumento en la popularidad de la gamificación en entornos educativos, la investigación sistemática que aborde específicamente cómo esta técnica puede influir en el pensamiento crítico de los estudiantes es limitada.

La complejidad del pensamiento crítico y la diversidad de enfoques pedagógicos en la gamificación hacen que la comprensión de su relación sea un desafío significativo. Por lo que “su principal función no es generar ideas sino revisarlas, evaluarlas y repasar qué es lo que se entiende, se procesa y se comunica mediante los otros tipos de pensamiento (verbal, matemático, lógico, etcétera)” (Aymes, 2012, p. 4). Entonces, el pensamiento crítico es esencial para la comprensión profunda y la evaluación de las ideas existentes, y que complementa y enriquece otros tipos de pensamiento como el verbal, el matemático y el lógico.

Por otra parte, existe una brecha en la literatura que investigue de manera sistemática cómo los diferentes elementos de la gamificación, como los incentivos, los desafíos y la retroalimentación, pueden influir en las habilidades de pensamiento crítico de los estudiantes. Además, la adaptabilidad de la gamificación a diferentes contextos educativos y niveles de enseñanza añade una capa de complejidad a la comprensión de su impacto en el desarrollo del pensamiento crítico.

Por otro lado, según Guayara-Murillo et al. (2018) “en el aula se dedica poco tiempo a la realización de experiencias educativas significativas, además se emplean estrategias didácticas que poco favorecen la participación del estudiante” (p. 6). Por lo que la falta de

consenso sobre qué enfoques de gamificación son más efectivos para promover el pensamiento crítico y cómo se pueden integrar mejor en el currículo escolar representa un vacío en la investigación. Esta falta de claridad dificulta a los educadores la toma de decisiones informadas sobre cómo implementar la gamificación de manera más efectiva para apoyar el desarrollo del pensamiento crítico en sus estudiantes.

Adicionalmente, en el Colegio Benito Juárez, la falta de evidencia y recursos sobre cómo la gamificación puede impactar específicamente en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes plantea desafíos adicionales. Los educadores de esta institución se enfrentan a la necesidad de comprender cómo adaptar y personalizar las estrategias de gamificación para satisfacer las necesidades y características únicas de sus alumnos. Esta tarea se ve complicada por la falta de investigación específica que aborde las particularidades del contexto educativo del Colegio Benito Juárez en relación con la implementación de la gamificación y su influencia en el pensamiento crítico.

Formulación del problema

¿Cómo puede la gamificación ser diseñada e implementada de manera efectiva en el ámbito educativo para potenciar el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, considerando la diversidad de enfoques pedagógicos y la adaptabilidad a diferentes contextos y niveles de enseñanza de los estudiantes de décimo año de la Institución Educativa Fiscal “Benito Juárez” en la ciudad de Quito, periodo 2023-2024?

Sistematización del problema

- ¿Cómo diseñar estrategias de gamificación efectivas para potenciar el pensamiento crítico en estudiantes de décimo año de la Institución Educativa Fiscal "Benito Juárez" de Quito durante el periodo 2023-2024?
- ¿Qué enfoques pedagógicos son más adecuados para implementar la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de décimo año de la Institución Educativa Fiscal "Benito Juárez" de Quito durante el periodo 2023-2024?

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Descripción de la Propuesta:

Objetivo: El objetivo principal de esta propuesta es diseñar e implementar un juego educativo basado en la gamificación, llamado "Desafío Crítico", con el fin de desarrollar y fortalecer las

habilidades de pensamiento crítico en los estudiantes de décimo año de educación general básica.

Elementos de la Gamificación:

1. **Narrativa Atractiva:** El juego se desarrollará en un contexto temático emocionante y relevante para los estudiantes, como una aventura en un mundo misterioso donde deben resolver enigmas y desafíos intelectuales.
2. **Desafíos Variados:** Se presentarán una variedad de desafíos que requieran diferentes aspectos del pensamiento crítico, como análisis, evaluación, resolución de problemas y toma de decisiones.
3. **Incentivos y Recompensas:** Se otorgarán puntos, insignias o niveles a medida que los estudiantes avancen en el juego y superen los desafíos. Además, se establecerán recompensas tangibles, como reconocimientos especiales o privilegios en el aula.
4. **Retroalimentación Constructiva:** Se proporcionará retroalimentación inmediata y constructiva a los estudiantes sobre su desempeño en cada desafío, destacando áreas de mejora y ofreciendo orientación para el desarrollo de habilidades.

Diseño del Juego:

- **Fase de Inicio:** Introducción a la historia y los objetivos del juego, así como una explicación de cómo se aplicará el pensamiento crítico en cada desafío.
- **Fases de Desafío:** Serie de desafíos progresivamente más complejos que requerirán diferentes aspectos del pensamiento crítico, como la resolución de problemas, el análisis de información y la evaluación de argumentos.
- **Fase de Reflexión:** Al final de cada desafío, se promoverá una reflexión guiada sobre las estrategias utilizadas, los errores cometidos y las lecciones aprendidas en relación con el pensamiento crítico.
- **Competencia Amistosa:** Se fomentará la colaboración y la competencia entre los estudiantes, permitiéndoles trabajar en equipos para resolver desafíos y comparar sus puntajes y logros.

Implementación y Evaluación:

- Implementación en el Aula: El juego "Desafío Crítico" se incorporará como una herramienta complementaria en las lecciones regulares, con sesiones designadas para la participación en el juego y discusiones posteriores.
- Evaluación del Impacto: Se recopilarán datos sobre el rendimiento académico y el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes antes y después de la implementación del juego. También se realizarán encuestas y entrevistas para recabar la retroalimentación de los estudiantes sobre su experiencia con la gamificación.

Resultados Esperados: Se espera que la implementación de "Desafío Crítico" conduzca a una mejora significativa en las habilidades de pensamiento crítico de los estudiantes, así como a un aumento en su motivación y participación en el proceso de aprendizaje. Además, “el pensamiento crítico ayuda a impulsar a que el estudio que se realiza sea más analítico y profundo, lo cual hace que este estudio sea más confiable” (Mackay- Castro et., al 2018, p. 1). Con el objetivo de que los estudiantes desarrollen una comprensión más profunda de la importancia del pensamiento crítico en su vida académica y más allá.

CONCLUSIONES

- La gamificación muestra un potencial transformador en la educación al promover mayor participación y comprensión en los estudiantes mediante elementos lúdicos. Mejora no solo el rendimiento académico, sino también habilidades cognitivas, emocionales y sociales, adaptándose a distintos contextos educativos y niveles. En resumen, ofrece una sólida base para potenciar el pensamiento crítico en el ámbito educativo.
- En resumen, aunque la gamificación en la educación es una herramienta prometedora para motivar a los estudiantes, su efectividad para fomentar el pensamiento crítico aún está en cuestión. La investigación sobre cómo la gamificación influye en esta habilidad es limitada, lo que dificulta su integración efectiva en el currículo escolar y plantea desafíos para los educadores, especialmente en contextos específicos como el Colegio Benito Juárez. Se necesita más investigación para comprender mejor cómo adaptar las estrategias de gamificación y satisfacer las necesidades de los estudiantes en diferentes entornos educativos.

- La propuesta orientada al "Desafío Crítico" emerge como una solución concreta para fortalecer el pensamiento crítico en secundaria, integrando elementos de gamificación como narrativa atractiva y retroalimentación constructiva. Promueve colaboración y reflexión entre estudiantes, anticipando una mejora en su actitud hacia el aprendizaje. En síntesis, ofrece una estrategia viable para potenciar el pensamiento crítico en el aula a través de la gamificación.

Referencias bibliográficas

- Aymes, G. L. (2012). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e investigación*, 37(22), 41-60. https://educacion.to.uclm.es/pdf/revistaDI/3_22_2012.pdf
- Bellido Gonzales, J. A., & Janampa Ancajima, R. *Desarrollo del pensamiento crítico a través de la gamificación en estudiantes de primaria*.
<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/653939>
- Escobar, B. R. P., Carhautocto, G. R., Salazar, C. A. H., & Sánchez, W. A. C. (2022). Competencias transversales en el contexto educativo universitario: Un pensamiento crítico desde los principios de gamificación. *Revista Prisma Social*, (38), 158-178. <https://revistaprismasocial.es/article/view/4786>
- García-Hernández, M., Porto-Currás, M., & Hernández-Valverde, F. J. (2021). Propuesta metodológica para la implementación de herramientas de gamificación en la formación de Maestros de Primaria. *Research in Education & Learning Innovation Archives (REALIA)*, (26). <https://biblioteca.isfodosu.edu.do/opac-tmpl/files/tc/PropuestaMetodologicaImplementacionHerramientasGamificacionFormaci%C3%B3nMaestrosPrimaria.pdf>
- Giménez, V. (18 de Diciembre de 2023). *BID*. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/que-es-pensamiento-critico/>
- Guayara Murillo, G., Cortés Hernández, C. I., González Ruiz, J. N., & Sierra Bocanegra, D. M. (2018). La gamificación como estrategia de enseñanza en el área de Ciencias Naturales. <https://repositorio.uniandes.edu.co/entities/publication/cb8c2274-28bf-4a25-810e-5f4e2b68bda9>
- Jiménez Ajavi, E. G. (2022). *Estrategia didáctica para promover la competencia de pensamiento crítico en estudios sociales en los estudiantes de octavo año de la unidad educativa PCEI Imbabura Unedi a través de la metodología de gamificación* (Master's thesis). <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12643>

Mackay Castro, Rubén, Franco Cortazar, Diana Elizabeth, & Villacis Pérez, Pamela Wendy. (2018). El pensamiento crítico aplicado a la investigación. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(1), 336-342.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000100336&lng=es&tlng=es.

Marrón, A. M. P., & Vivaracho, C. E. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *ReVisión*, 11(1), 8.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6264619>

UNIR. (2020). ¿Qué es la gamificación en el aula y cómo aplicarla? *UNIR*.

<https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>