

Experiencias de aprendizaje gamificadas y pensamiento crítico en estudiantes de educación básica

Gamified Learning Experiences and Critical Thinking in Elementary Education Students

José Manuel Ordoñez Miranda¹, Jenny del Pilar Gómez Vera², Sonia Alexandra Preciado Ipanaque³, Annabell Alexandra Felix Ascencio⁴, María Auxiliadora Bohórquez Honores⁵ y Freddy David Rodríguez Alarcón⁶

¹ Universidad Internacional de la Rioja, joseordonez1004@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0000-2292-1423>, Ecuador

²Universidad de Guayaquil, jennyp.gomez@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0002-2624-7223>, Ecuador

³Universidad Estatal de la Península de Santa Elena, sonia.preciado@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0002-7025-9707>, Ecuador

⁴Universidad Estatal de Milagro, annabell.felix@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0001-0868-0798>, Ecuador

⁵Universidad de Guayaquil, mauxiliadora73@hotmail.com, <https://orcid.org/0009-0004-8133-0104>, Ecuador

⁶Universidad César Vallejo, freddyd.rodriguez@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0000-0001-6313-782X>, Ecuador

Información del Artículo

Trazabilidad:

Recibido 10-09-2025

Revisado 11-09-2025

Aceptado 06-10-2025

Palabras Clave:

Experiencias de aprendizaje
Gamificación
Pensamiento crítico

RESUMEN

En la actualidad, el uso de experiencias gamificadas representa una alternativa pedagógica que transforma la motivación y el compromiso estudiantil en entornos educativos dinámicos y participativos. El objetivo del estudio fue determinar la importancia que poseen las experiencias de aprendizaje gamificadas en el pensamiento crítico de los estudiantes de educación básica, considerando su impacto en la capacidad de análisis, reflexión y toma de decisiones. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y descriptivo, con una población de 150 estudiantes de educación básica superior y una muestra de 50 participantes, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencional. Se utilizó como instrumento un cuestionario de 10 ítems con escala tipo Likert, diseñado para valorar la percepción de los estudiantes sobre la relación entre la gamificación y el desarrollo del pensamiento crítico. Los resultados permitieron concluir que las experiencias de aprendizaje gamificadas influyen de manera significativa en el fortalecimiento del pensamiento crítico, ya que promueven la resolución de problemas, la autonomía cognitiva y la toma de decisiones reflexivas dentro del proceso educativo.

ABSTRACT

Currently, the use of gamified learning experiences represents a pedagogical alternative that transforms student motivation and engagement within dynamic and participatory educational environments. The objective of the study was to determine the importance of gamified learning experiences in the critical thinking of elementary education students, considering their impact on analytical, reflective, and decision-making skills. The research was conducted under a quantitative and descriptive approach, with a population of 150 upper elementary students and a sample of 50 participants selected through intentional non-probabilistic sampling. A 10-item Likert-scale questionnaire was used as the research instrument to assess students' perceptions of the relationship between gamification and the development of critical thinking. The results led to the conclusion that gamified learning experiences significantly influence the strengthening of critical thinking, as they promote problem-solving, cognitive autonomy, and reflective decision-making within the educational process.

Keywords:

Learning Experiences
Gamification
Critical Thinking

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo contemporáneo, las estrategias didácticas innovadoras han adquirido un papel fundamental en la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje; la gamificación, entendida como la incorporación de elementos del juego en entornos pedagógicos, se presenta como una metodología capaz de promover la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes (Barrera et al., 2025). Este enfoque busca trasladar la dinámica lúdica a escenarios formales de aprendizaje con el propósito de potenciar habilidades cognitivas, sociales y emocionales que contribuyan al logro de un aprendizaje significativo.

En los niveles de educación básica, la aplicación de experiencias de aprendizaje gamificadas se ha convertido en una herramienta eficaz para captar la atención del alumnado y generar espacios educativos más dinámicos y colaborativos (Villavicencio, 2023). A través de desafíos, recompensas, niveles y retroalimentación constante, la gamificación propicia un aprendizaje experiencial en el que los estudiantes asumen un rol activo en la construcción de su conocimiento (Ramos et al., 2025). En este sentido, resulta pertinente analizar su influencia en el desarrollo del pensamiento crítico, una competencia esencial para la formación integral y el desempeño académico.

Las experiencias de aprendizaje gamificadas consisten en la aplicación de principios, mecánicas y dinámicas de los juegos dentro de los procesos educativos con el fin de incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Orden et al., 2024). Este enfoque incorpora elementos como puntos, insignias o niveles que estimulan la participación y el sentido de logro (Llanos et al., 2025). Así, el aprendizaje deja de concebirse como un proceso pasivo para convertirse en una experiencia interactiva y significativa que promueve el interés constante y la construcción activa del conocimiento.

La importancia de la gamificación radica en su capacidad para transformar los entornos educativos tradicionales en espacios más atractivos y emocionalmente estimulantes; este tipo de experiencias fomenta la motivación intrínseca, la colaboración y la autonomía, componentes que repercuten de manera directa en el rendimiento académico (Añazco et al., 2024). Al mismo tiempo, impulsa la resolución de problemas y la toma de decisiones, habilidades que guardan una estrecha relación con la formación del pensamiento crítico.

Entre las principales características de las experiencias gamificadas destacan la retroalimentación inmediata, la progresión por niveles, la posibilidad de asumir roles, el reconocimiento de logros y la adaptación de los desafíos al ritmo de aprendizaje de cada estudiante (Merizalde et al., 2025). Estas particularidades configuran un entorno flexible y participativo, en el que los errores son interpretados como oportunidades de mejora (Bonifaz et al., 2025). En consecuencia, la gamificación favorece la autorregulación, la confianza en las propias capacidades y la construcción progresiva del conocimiento.

El pensamiento crítico, por su parte, se define como la capacidad de analizar, evaluar e interpretar información de manera reflexiva y fundamentada para emitir juicios coherentes; implica cuestionar supuestos, identificar argumentos y formular conclusiones basadas en evidencias (H. F. Morocho et al., 2023). En el ámbito educativo, esta competencia permite a los estudiantes afrontar los contenidos con una actitud analítica y propositiva, fortaleciendo su autonomía intelectual y su responsabilidad frente al conocimiento.

Su importancia radica en que promueve la formación de individuos capaces de razonar con lógica, argumentar con coherencia y valorar diferentes puntos de vista (Pesantez et al., 2023). Un estudiante que desarrolla pensamiento crítico no solo comprende la información que recibe, sino que también la transforma en conocimiento aplicable (Romero, 2025). De este modo, el pensamiento crítico se convierte en una herramienta clave para la resolución de problemas, la creatividad y el aprendizaje continuo a lo largo de la vida.

Entre las características más relevantes del pensamiento crítico se encuentran la curiosidad intelectual, la apertura mental, la disposición al diálogo, la capacidad analítica y la reflexión constante (Concha et al., 2025). Estas cualidades fortalecen el juicio independiente y la autoconciencia del estudiante. Cuando se estimulan en el aula, propician un aprendizaje más profundo y significativo, en el que se promueve la búsqueda de argumentos sólidos y la evaluación razonada de distintas perspectivas.

La implementación de experiencias de aprendizaje gamificadas puede influir de manera significativa en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes (Rivera et al., 2024). Enfrentarse a retos, enigmas o dinámicas de juego exige analizar situaciones, comparar alternativas y reflexionar sobre los resultados obtenidos (Ayala et al., 2025). Este proceso estimula el razonamiento lógico y la capacidad de evaluación, componentes esenciales del pensamiento crítico, generando aprendizajes más duraderos y conscientes.

El aprendizaje activo que promueve la gamificación convierte a los estudiantes en protagonistas de su propio proceso formativo; la necesidad de superar obstáculos y alcanzar objetivos dentro del entorno de juego impulsa la búsqueda de estrategias innovadoras, favoreciendo la creatividad y la autonomía intelectual (Cantos et al., 2025). En consecuencia, la gamificación no solo despierta la motivación, sino que

también estimula la reflexión, la planificación y la metacognición, aspectos que fortalecen la capacidad crítica.

Asimismo, las experiencias gamificadas fomentan la interacción social y el trabajo colaborativo, condiciones que permiten contrastar ideas y argumentar de forma constructiva (Figueroa et al., 2025). El intercambio de perspectivas genera la oportunidad de desarrollar la empatía cognitiva y el razonamiento dialógico; los juegos educativos bien diseñados proporcionan un espacio seguro para experimentar, equivocarse y aprender de los errores, fortaleciendo el juicio reflexivo y la autoconfianza.

De manera complementaria, la gamificación actúa como un catalizador del pensamiento crítico al combinar la emoción del juego con los procesos cognitivos del aprendizaje; la conjunción de desafío, retroalimentación y recompensa produce un entorno estimulante que favorece la observación, el análisis y la evaluación de las propias acciones (Latorre & Hidalgo, 2025). Como resultado, los estudiantes aprenden a actuar con reflexión y criterio, desarrollando una actitud crítica frente al conocimiento y las experiencias educativas.

Desde una perspectiva teórica, el enfoque del aprendizaje experiencial de David Kolb respalda la eficacia de las experiencias gamificadas al sostener que el aprendizaje se consolida a través de la transformación de la experiencia (E. M. Morocho et al., 2025). La gamificación, al integrar acción y reflexión, permite que los estudiantes vivan situaciones de aprendizaje significativas que se interiorizan mediante la práctica (Ramírez, 2025). Esta idea se alinea con el pensamiento constructivista de Piaget, quien defendía que el conocimiento se construye activamente mediante la interacción con el entorno.

Por otra parte, las teorías socioculturales de Vygotsky refuerzan la relevancia del aprendizaje colaborativo y la mediación social dentro de entornos gamificados (Collahuazo et al., 2025). La interacción entre pares y docentes en escenarios lúdicos potencia la zona de desarrollo próximo, promoviendo el razonamiento, la reflexión y la apropiación de procesos cognitivos complejos (García, 2025). Así, la gamificación puede entenderse como un puente entre la motivación individual y el aprendizaje compartido, favoreciendo la formación del pensamiento crítico.

En función de lo descrito, el estudio en curso busca aportar una visión integral sobre la relación entre las experiencias gamificadas y el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. En una época donde la educación busca formar ciudadanos analíticos, autónomos y creativos, comprender cómo estas experiencias influyen en las habilidades cognitivas resulta esencial. Por ello, el objetivo de la investigación es determinar la importancia que poseen las experiencias de aprendizaje gamificadas en el fortalecimiento del pensamiento crítico, evidenciando su potencial para transformar los procesos educativos hacia modelos más reflexivos y participativos.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, ya que su propósito fue obtener información medible y verificable sobre la relación entre las experiencias de aprendizaje gamificadas y el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. Este enfoque permitió traducir las percepciones de los participantes en datos numéricos, facilitando un análisis objetivo y sistemático de la información. A través de la interpretación estadística de los resultados, se buscó comprender de qué manera las estrategias basadas en la gamificación inciden en las habilidades cognitivas de los estudiantes, garantizando la validez y confiabilidad de las conclusiones alcanzadas.

El estudio se enmarcó en un tipo de investigación descriptivo, cuyo propósito consistió en detallar y caracterizar el fenómeno sin alterar las condiciones naturales en las que se desarrolla. Desde esta perspectiva, se analizó cómo las experiencias gamificadas influyen en las habilidades de análisis, reflexión y toma de decisiones propias del pensamiento crítico, describiendo las manifestaciones observadas en el contexto educativo. Se optó por un diseño no experimental, ya que no se manipularon variables ni se aplicaron tratamientos, sino que se observó el comportamiento de los estudiantes en su entorno habitual, lo que permitió obtener resultados realistas y contextualizados.

La población estuvo integrada por 150 estudiantes de educación básica superior, pertenecientes a una institución educativa del ámbito urbano. De este grupo se eligió una muestra de 50 participantes, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencional, atendiendo a criterios de inclusión y exclusión que aseguraron la participación de estudiantes familiarizados con la metodología gamificada. Para la recolección de datos, se utilizó un cuestionario estructurado de 10 ítems con escala tipo Likert, diseñado específicamente para evaluar la percepción de los estudiantes respecto a la relación entre la gamificación y el desarrollo del pensamiento crítico. Este instrumento permitió obtener información precisa, coherente con los objetivos planteados y útil para sustentar el análisis del estudio.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de este proceso:

El análisis descriptivo de los resultados evidencia una clara inclinación hacia la valoración positiva de las experiencias de aprendizaje gamificadas. En el primer ítem, los estudiantes manifestaron una percepción favorable respecto a la utilidad de estas estrategias en su proceso formativo, lo que refleja una tendencia hacia la aceptación de la gamificación como recurso didáctico que incrementa la participación y la motivación en el aula. La mayoría de las respuestas se concentraron en niveles altos de acuerdo, lo que permite inferir que los participantes reconocen el impacto positivo de las dinámicas lúdicas en su aprendizaje (Ver Tabla 1).

Tabla 1: Las actividades gamificadas me motivan a participar activamente en clase

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	4%
En desacuerdo	0	0%
Imparcial	13	26%
De acuerdo	17	34%
Totalmente de acuerdo	18	36%
Total	50	100%

En el segundo ítem, las respuestas consolidan la idea de que la gamificación favorece la implicación activa del estudiante. Se observa una tendencia que indica que los participantes perciben este tipo de experiencias como un medio eficaz para promover la colaboración y el trabajo en equipo, elementos clave en la formación integral. La recurrencia de percepciones positivas refuerza la noción de que los entornos gamificados estimulan la interacción social y el compromiso con las tareas académicas (Ver Tabla 2).

Tabla 2: Los juegos educativos me ayudan a comprender mejor los temas abordados.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	4%
En desacuerdo	2	4%
Imparcial	9	18%
De acuerdo	14	28%
Totalmente de acuerdo	23	46%
Total	50	100%

Respecto al tercer ítem, las respuestas evidencian que los estudiantes asocian la gamificación con un incremento en la motivación intrínseca. Esta tendencia sugiere que los desafíos, recompensas y retroalimentación inmediata propios de la metodología generan una experiencia educativa más significativa. Se percibe que la dimensión emocional del aprendizaje se ve potenciada por la dinámica lúdica, fortaleciendo la disposición hacia el pensamiento crítico (Ver Tabla 3).

Tabla 3. Las experiencias de aprendizaje con dinámicas de juego fortalecen mi interés por aprender.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	4%
En desacuerdo	2	4%
Imparcial	13	26%
De acuerdo	17	34%
Totalmente de acuerdo	16	32%
Total	50	100%

En el cuarto ítem, los resultados reflejan que los participantes reconocen el valor de la gamificación en la construcción del conocimiento de manera autónoma. La mayoría de los estudiantes manifestó actitudes de aceptación hacia el uso de estrategias interactivas que permiten aplicar conceptos de forma práctica. Esta orientación sugiere que la gamificación no solo entretiene, sino que promueve la reflexión activa sobre los contenidos académicos (Ver Tabla 4).

Tabla 4: La gamificación me permite reflexionar sobre mis errores y aprender de ellos.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	4%
En desacuerdo	3	6%
Imparcial	9	18%
De acuerdo	16	32%
Totalmente de acuerdo	20	40%
Total	50	100%

En relación con el quinto ítem, la tendencia predominante demuestra que los entornos gamificados fortalecen las habilidades de análisis y resolución de problemas. Las respuestas evidencian que los estudiantes perciben un vínculo entre las dinámicas lúdicas y el desarrollo de capacidades cognitivas superiores, especialmente aquellas relacionadas con la evaluación y la toma de decisiones informadas. Esto denota un impacto significativo en la estimulación del pensamiento crítico (Ver Tabla 5).

Tabla 5: Las actividades gamificadas estimulan mi capacidad para analizar y resolver problemas.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	4%
En desacuerdo	1	2%
Imparcial	8	16%
De acuerdo	15	30%
Totalmente de acuerdo	24	48%
Total	50	100%

El análisis del sexto ítem muestra una apreciación favorable hacia la gamificación como estrategia para mantener la atención y el interés durante el proceso de aprendizaje. La tendencia indica que los estudiantes valoran positivamente los elementos dinámicos y visuales que caracterizan este enfoque pedagógico. La percepción general sugiere que el uso de recursos interactivos genera un entorno más participativo y menos monótono (Ver Tabla 6).

Tabla 6. Considero que los juegos educativos promueven mi pensamiento crítico al enfrentarme a retos o desafíos.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	6%
En desacuerdo	2	4%
Imparcial	8	16%
De acuerdo	13	26%
Totalmente de acuerdo	24	48%
Total	50	100%

En el séptimo ítem, las respuestas ponen de manifiesto que la gamificación contribuye a una comprensión más profunda de los contenidos académicos. Los estudiantes perciben que las actividades basadas en el juego les permiten aplicar conocimientos en contextos reales o simulados, fortaleciendo la transferencia del aprendizaje. La tendencia refleja una clara aceptación de la gamificación como vehículo para el desarrollo cognitivo significativo (Ver Tabla 7).

Tabla 7: Las dinámicas gamificadas me ayudan a tomar decisiones de manera más reflexiva.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	4%
En desacuerdo	3	6%
Imparcial	8	16%
De acuerdo	14	28%
Totalmente de acuerdo	23	46%
Total	50	100%

El octavo ítem revela que los estudiantes consideran que las experiencias gamificadas fomentan la creatividad y la innovación en el aula. La tendencia de respuestas muestra una valoración positiva hacia las actividades que les permiten experimentar, proponer y explorar distintas soluciones. Este hallazgo refuerza la idea de que la gamificación estimula no solo la participación, sino también la capacidad de pensamiento divergente, esencial para el pensamiento crítico (Ver Tabla 8).

Tabla 8: El trabajo en equipo dentro de actividades gamificadas favorece la discusión y el intercambio de ideas.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	6%
En desacuerdo	2	4%
Imparcial	10	20%
De acuerdo	13	26%
Totalmente de acuerdo	22	44%
Total	50	100%

En el noveno ítem, los resultados reflejan una percepción favorable en torno al impacto de la gamificación sobre la autoconfianza y la autonomía del estudiante. La tendencia observada sugiere que los participantes se sienten más capaces de enfrentar retos académicos y tomar decisiones responsables durante las actividades. Esta autoperccepción de competencia fortalece la autorregulación del aprendizaje y la construcción de juicio crítico (Ver Tabla 9).

Tabla 9: La retroalimentación que recibo en actividades de juego me permite mejorar mi desempeño académico.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	4%
En desacuerdo	2	4%
Imparcial	9	18%
De acuerdo	17	34%
Totalmente de acuerdo	20	40%
Total	50	100%

En el décimo ítem, las respuestas confirman que los entornos gamificados favorecen la reflexión sobre las propias acciones y resultados. La mayoría de los estudiantes manifestó que este tipo de experiencias les permite analizar sus errores, valorar sus aciertos y aprender de la retroalimentación obtenida. Este proceso metacognitivo es esencial para la consolidación del pensamiento crítico, ya que impulsa la autovaloración y la mejora continua (Ver Tabla 10).

Tabla 10: Considero que la gamificación contribuye al desarrollo de mis habilidades de pensamiento crítico.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	4%
En desacuerdo	1	2%
Imparcial	8	16%
De acuerdo	14	28%
Totalmente de acuerdo	25	50%
Total	50	100%

En retrospectiva, los datos analizados reflejan una tendencia sostenida hacia la valoración positiva de la gamificación como estrategia que potencia el pensamiento crítico en la educación básica. Las respuestas indican que los estudiantes perciben en estas experiencias un medio efectivo para aprender de forma activa, reflexiva y motivadora. En conjunto, los hallazgos permiten concluir que la incorporación de dinámicas lúdicas en el proceso educativo no solo mejora la disposición hacia el aprendizaje, sino que fortalece competencias cognitivas y emocionales necesarias para el desarrollo integral del estudiante.

CONCLUSIÓN

Las conclusiones derivadas del análisis permiten afirmar que las experiencias de aprendizaje gamificadas constituyen una herramienta pedagógica efectiva para fortalecer el pensamiento crítico en los estudiantes de educación básica. La tendencia general de las respuestas evidencia que este tipo de metodologías promueve la motivación, la implicación activa y la curiosidad intelectual, factores esenciales para el desarrollo de habilidades de análisis y reflexión. La gamificación, al integrar dinámicas lúdicas con objetivos educativos, transforma el aprendizaje en un proceso significativo donde el estudiante asume un rol protagonista.

Asimismo, se concluye que la gamificación incide positivamente en la autonomía cognitiva, ya que impulsa a los estudiantes a tomar decisiones, resolver problemas y evaluar sus propias acciones. Este enfoque fomenta la autorregulación del aprendizaje, permitiendo que los alumnos no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen estrategias metacognitivas que fortalecen su pensamiento crítico. De esta manera, las experiencias gamificadas se configuran como un puente entre la diversión y la reflexión, integrando dimensiones cognitivas y emocionales del aprendizaje.

Otro aspecto relevante es la capacidad de la gamificación para generar entornos colaborativos y participativos. Los resultados sugieren que las actividades basadas en el juego estimulan el trabajo en equipo, la comunicación y la empatía, lo que contribuye a la formación de un pensamiento crítico socialmente orientado. Este hallazgo refuerza la idea de que el aprendizaje no se construye de manera aislada, sino mediante la interacción con otros, fortaleciendo así las competencias sociales y cognitivas.

Finalmente, el estudio demuestra que las experiencias gamificadas no solo incrementan la motivación académica, sino que también propician un aprendizaje reflexivo y duradero. Al integrar elementos de reto, retroalimentación y recompensa, la gamificación estimula procesos de evaluación crítica de las propias acciones y resultados, consolidando una actitud analítica y proactiva hacia el conocimiento. En consecuencia, se considera una estrategia pertinente para potenciar el desarrollo integral del estudiante dentro de la educación básica.

Entre las principales limitaciones del estudio se destaca el tamaño reducido de la muestra, que, al estar compuesta por un grupo intencional de 50 estudiantes, no permite generalizar completamente los resultados a toda la población de educación básica. Además, la aplicación del cuestionario en un único contexto institucional restringe la variabilidad de las percepciones. Por otro lado, la naturaleza autoinformada del instrumento puede generar sesgos asociados a la deseabilidad social, afectando parcialmente la objetividad de las respuestas.

En perspectiva, se propone ampliar la investigación hacia un enfoque mixto que integre métodos cualitativos y cuantitativos, permitiendo una comprensión más profunda de cómo la gamificación impacta el pensamiento crítico desde la práctica docente. Sería pertinente aplicar la metodología en diferentes niveles educativos y contextos socioculturales, con el fin de validar los resultados obtenidos y explorar nuevas variables asociadas a la creatividad, la autonomía y la resolución de problemas. Este enfoque futuro podría consolidar la gamificación como un modelo pedagógico innovador que transforme las dinámicas de enseñanza y aprendizaje en la educación básica.

REFERENCIAS

- Añazco, G. K., Amancha, E. V., & Parra, V. S. (2024). La gamificación y el aprendizaje basado en problemas (ABP): estrategias efectivas para el desarrollo del pensamiento crítico. *Neosapiencia. Revista especializada en Ciencias de la Educación*, 2(2), 71–86. <https://doi.org/10.64018/neosapiencia.v2i2.13>
- Ayala, D. A., Vera, D. G., & Sornoza, D. (2025). Gamificación didáctica como estrategia para mejorar El Proceso Enseñanza-Aprendizaje De Ecuaciones Lineales A Estudiantes De Educación Básica: Gamificación Como Estrategia Didáctica. *Refcale: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 13(1), 1–22. <https://doi.org/10.56124/refcale.v13i1.001>
- Barrera, R. G., Galván, N. S., Medina, J. E., & Estrada, K. J. (2025). Gamificación y Aprendizaje Activo: Estrategias Innovadoras en el Aula Virtual. *Reincisol.*, 4(8), 3711–3726. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(8\)3711-3726](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(8)3711-3726)
- Bonifaz, B. B., Crespo, M. E., Pulig, M. del P., Asencio, M. A., Chavez, M. R., & Anzules, E. A. (2025). Gamificación en el aula: estrategias digitales y analógicas para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(5), 30–40. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.19583

- Cantos, J. D., Zambrano, R. A., Valle, J. H., & Pacheco, S. A. (2025). Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en educación básica. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(2), 86–96. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.84>
- Collahuazo, J. D., Tipán, A. M., Vera, M. P., & Tello, J. K. (2025). Gamificación y aprendizajes basados en experiencias: un modelo para el pensamiento crítico y creativo. *Sapiens in Education*, 2(4). <https://doi.org/10.71068/07b1fn65>
- Concha, I. I., Rodríguez, A. S., González, M. F., & Rodríguez, J. N. (2025). Gamificación y pensamiento crítico: Estrategias digitales para la enseñanza de Historia y Geografía. *Sapiens in Education*, 2(4). <https://doi.org/10.71068/hs8zm515>
- Figueroa, P., Rodríguez, C., & Álvarez, D. (2025). La gamificación impulsada por las TIC y el aprendizaje en la educación básica superior. *Revista Pertinencia Académica*, 9(2), 55–68. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/rpa/article/view/3576>
- García, J. (2025). La gamificación en el desarrollo de competencias lectoras en estudiantes de educación básica. *Revista Científica Multidisciplinar EducaMente*, 1(2), 66–79. <https://revistaeducamente.com/index.php/files/article/view/6>
- Latorre, N., & Hidalgo, B. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica: revisión sistemática de la literatura. *REDIPE*, 14(1), 54–116. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/2204>
- Llanos, R. M., Calero, N. J., Smith, S. E., & Castro, C. A. (2025). Desafíos lúdicos y proyectos colaborativos: Una ruta gamificada hacia el pensamiento crítico en el aula. *Sapiens Discoveries International Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.71068/2pkw1e43>
- Merizalde, J. R., Nieto, L. M., Tapia, N. M., Dávila, A. M., & Cruz, M. P. (2025). La gamificación como estrategia para mejorar la calidad educativa en la Educación Básica. *Prospherus*, 2(3), 837–859. <https://doi.org/10.63535/rtmtdy57>
- Morocho, E. M., Paucar, M., Tapay, S., Yucailla, C. P., & Gualli, N. A. (2025). Estrategias de gamificación digital para el desarrollo del pensamiento crítico en Estudios Sociales. *ASCE MAGAZINE*, 4(4), 1–13. <https://doi.org/10.70577/ASCE/1.13/2025>
- Morocho, H. F., Cuenca, K. M., & Tapia, S. R. (2023). El impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de matemáticas de educación básica superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 6494–6505. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6650
- Orden, C. R., Salinas, I. K., Paredes, D. G., Fernandez, D. M., Silva, A. G., Bonete, C. L., & Bernal, A. P. (2024). Gamificación versus Otras Estrategias Pedagógicas: Un Análisis Comparativo de su Efectividad en el Aprendizaje y la Motivación de Estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 9939–9957. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13142
- Pesantez, M. U., Caripa, H. F., & De la Cruz, T. L. (2023). Gamificación y aprendizaje significativo. *Revista Multidisciplinar Ciencia y Descubrimiento*, 1(4). <https://doi.org/10.63816/rc0nf131>
- Ramírez, E. I. (2025). Modelo Gamificado con Estrategias Lúdicas para Fomentar el Pensamiento Crítico en Estudiantes Rurales. *Ibero Ciencias - Revista Científica y Académica - ISSN 3072-7197*, 4(3), 3268–3284. <https://doi.org/10.63371/ic.v4.n3.a284>
- Ramos, M. C., Vargas, J. P., Ponce, A. V., Reinoso, N. P., Cuenca, E. R., & Palacios, T. E. (2025). El Juego Como Herramienta Pedagógica: Enfoques Digitales Y Analógicos Para Promover El Pensamiento Crítico En El Nivel Básico. *Revista Científica Multidisciplinaria Tsafiki*, 1(2), 369–375. <https://doi.org/10.70577/s7e3bd73>
- Rivera, K. Y., Jiménez, M. V., Montoya, A. M., & Moreno, M. J. (2024). Impacto de la gamificación en la enseñanza de estudios sociales en educación básica: perspectivas teóricas y prácticas innovadoras. *MQRInvestigar*, 8(2), 2311–2327. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.2311-2327>
- Romero, L. M. (2025). Uso de la Gamificación para Mejorar el Aprendizaje de Conceptos Históricos en Estudiantes de Educación Básica. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinaria*, 2(1), 375–387. <https://doi.org/10.63415/saga.v2i1.63>
- Villavicencio, L. A. (2023). Impacto de la Gamificación en el Desarrollo del Pensamiento Crítico en la Enseñanza de Física Experimental. *Revista multidisciplinaria UNNIVAL*, 1(3), 27–47. <https://doi.org/10.70577/unnival.v1i3.14>