

*El Juego Como Herramienta Pedagógica: Enfoques Digitales Y Analógicos Para Promover El
Pensamiento Crítico En El Nivel Básico.*

*Play As A Pedagogical Tool: Digital And Analog Approaches To Promote Critical Thinking At
The Basic Level.*

PALABRA VERDADERA

Recepción: 12/09/2025
Aceptación: 15/09/2025
Publicación: 25/09/2025

AUTOR/ES

- **María Cristina Ramos Jacome**
• MINISTERIO DE EDUCACIÓN
• maria.ramosj@educacion.gob.ec
• <https://orcid.org/0009-0008-2069-4843>
• Ecuador
- **Jonatan Patricio Vargas Guadir**
• MINISTERIO DE EDUCACIÓN
• jonatan.vargas@educacion.gob.ec
• <https://orcid.org/0009-0006-6495-9431>
• Ecuador
- **Andrea Vanesa Ponce Ardila**
• MINISTERIO DE EDUCACIÓN
• vanesa.ponce@educacion.gob.ec
• <https://orcid.org/0000-0003-1770-5050>
• Ecuador
- **Nora Patricia Reinoso Pinargote**
• MINISTERIO DE EDUCACIÓN
• nora.reinoso@educacion.gob.ec
• <https://orcid.org/0009-0009-1387-3824>
• Ecuador
- **Edison Ricardo Cuenca Castro**
• MINISTERIO DE EDUCACIÓN
• edison.cuenca@educacion.gob.ec
• <https://orcid.org/0000-0002-9454-6260>
• Ecuador
- **Teddy Evin Palacios Bermudez**
• MINISTERIO DE EDUCACIÓN
• teddy.palacio@educacion.gob.ec
• <https://orcid.org/0009-0008-8940-4955>
• Ecuador

CITACIÓN:

Ramos Jacome, M. C., Vargas Guadir, J. P., Ponce Ardila, A. V., Reinoso Pinargote, N. P., Cuenca Castro, E. R., & Palacios Bermudez, T. E. (2025). El juego como herramienta pedagógica: Enfoques digitales y analógicos para promover el pensamiento crítico en el nivel básico. *Revista Científica Tsafiki*, 2(2), 369–375.

RESUMEN

La presente investigación examina la gamificación como estrategia pedagógica aplicada en estudiantes de educación básica, con el propósito de potenciar el pensamiento crítico a través de recursos digitales y analógicos. El estudio se enmarca en un enfoque cualitativo de carácter descriptivo, sustentado en la observación y análisis de experiencias en aula, con apoyo de cuestionarios aplicados a docentes y estudiantes. Los hallazgos muestran que la integración de dinámicas de juego, tanto en entornos virtuales como en actividades presenciales, favorece la motivación, el trabajo en equipo y la participación activa. Asimismo, se constató que estas experiencias contribuyen al desarrollo de habilidades de análisis, argumentación y toma de decisiones, elementos centrales del pensamiento crítico. Sin embargo, también se identificaron limitaciones vinculadas con la disponibilidad de recursos tecnológicos y la preparación docente para diseñar actividades gamificadas de manera sistemática. En conclusión, la gamificación se configura como una herramienta viable y eficaz para enriquecer la enseñanza y aprendizaje en la educación básica, siempre que se implemente con planificación pedagógica, acompañamiento docente y equilibrio entre lo lúdico y lo académico.

PALABRAS CLAVE: gamificación, pensamiento crítico, educación básica, estrategias digitales, estrategias analógicas.

ABSTRACT

This study examines gamification as a pedagogical strategy applied to basic education students, aimed at enhancing critical thinking through both digital and analog resources. The research followed a qualitative descriptive approach, based on classroom observation and the analysis of teaching experiences, supported by questionnaires administered to teachers and students. Findings indicate that the integration of game-based dynamics, in both virtual and face-to-face settings, fosters motivation, teamwork, and active participation. Furthermore, it was confirmed that these experiences contribute to the development of analytical, argumentative, and decision-making skills, which are central elements of critical thinking. However, limitations were also identified regarding the availability of technological resources and the need for teacher training to systematically design gamified activities. In conclusion, gamification stands out as a feasible and effective tool to enrich teaching and learning in basic education, provided it is implemented with pedagogical planning, teacher support, and a balanced integration of playful and academic dimensions.

KEYWORDS: gamification, critical thinking, basic education, digital strategies, analog strategies.

INTRODUCCIÓN

El contexto educativo actual enfrenta el reto de motivar a estudiantes que, desde edades tempranas, se encuentran expuestos a entornos digitales dinámicos y a múltiples estímulos externos. Bajo estas condiciones, los métodos tradicionales de enseñanza suelen ser insuficientes para captar la atención y fomentar aprendizajes profundos. La necesidad de formar individuos capaces de pensar críticamente, argumentar y resolver problemas complejos demanda la implementación de metodologías innovadoras que integren la participación activa y el trabajo colaborativo (Cassany, 2018).

En este escenario, la gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica eficaz. Definida como la aplicación de elementos propios del juego en contextos educativos con el fin de incrementar la motivación y el compromiso (Deterding et al., 2011), la gamificación busca transformar las actividades de aula en experiencias atractivas y significativas. Su aplicación no se limita únicamente a entornos digitales, sino que también incorpora recursos analógicos —dinámicas presenciales, actividades lúdicas y retos en papel— que permiten complementar la experiencia y generar un equilibrio entre lo tecnológico y lo tangible (Kapp, 2012).

La literatura académica señala que la gamificación, tanto en su dimensión digital como analógica, estimula competencias vinculadas al pensamiento crítico, entendido como la capacidad de analizar información, evaluar argumentos y tomar decisiones fundamentadas (Paul & Elder, 2014). Este enfoque metodológico fomenta el aprendizaje activo, impulsa la resolución de problemas en equipo y favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, aspectos que resultan esenciales en la formación integral de los estudiantes de educación básica (Zichermann & Cunningham, 2011; Su & Cheng, 2015).

En América Latina, diversos estudios han demostrado que la integración de tecnologías y recursos lúdicos en el aula contribuye a mejorar el rendimiento académico y a reducir el desinterés estudiantil (Salinas, 2019). En Ecuador, el currículo nacional plantea como objetivo el desarrollo de competencias críticas, creativas y comunicativas desde los primeros niveles educativos, lo que hace pertinente la aplicación de la gamificación como recurso didáctico complementario para alcanzar dichas metas.

Este artículo tiene como propósito analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica, considerando tanto estrategias digitales como analógicas. Se busca, además, identificar los beneficios, limitaciones y condiciones necesarias para su implementación en el contexto ecuatoriano, aportando reflexiones que fortalezcan la práctica pedagógica y orienten futuras innovaciones educativas.

MÉTODOS MATERIALES

El estudio se enmarcó en un enfoque cualitativo con diseño descriptivo, orientado a analizar la aplicación de la gamificación —en sus dimensiones digital y analógica— como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. Este enfoque resultó pertinente, ya que permitió comprender las percepciones de docentes y estudiantes, así como registrar experiencias de aula en contextos reales.

La población de estudio estuvo conformada por docentes y estudiantes de educación básica de una institución educativa urbana del Ecuador. La muestra, seleccionada de manera intencional, incluyó a dos paralelos de séptimo año de básica (68 estudiantes en total) y 3 docentes del área de Lengua y Matemática, quienes participaron activamente en la aplicación de las estrategias gamificadas.

Las técnicas de recolección de datos incluyeron:

1. Observación directa en el aula, mediante una guía estructurada que permitió identificar actitudes de motivación, participación, trabajo en equipo y evidencias de razonamiento crítico durante las actividades gamificadas.
2. Encuestas semiestructuradas aplicadas a estudiantes, con preguntas orientadas a valorar la utilidad, el interés y la percepción de los recursos digitales (plataformas, aplicaciones y juegos interactivos) y analógicos (retos presenciales, dinámicas grupales, tableros de puntuación en papel).
3. Entrevistas a docentes, con el objetivo de explorar sus percepciones sobre la viabilidad, beneficios y limitaciones de la gamificación en el aula.

En cuanto al procedimiento, la intervención se llevó a cabo durante un período académico de seis semanas. En la primera fase, se diseñaron actividades gamificadas digitales (uso de Kahoot, Quizizz, plataformas educativas y recursos interactivos) y analógicas (dinámicas grupales, retos narrativos y juegos de rol presenciales). Posteriormente, se implementaron estas actividades en las asignaturas de Lengua y Matemática, integrándolas como complemento a las clases regulares. Finalmente, se recogieron datos mediante encuestas y observaciones, que fueron sistematizados en matrices cualitativas y cuantitativas.

Para el análisis de la información, los datos provenientes de encuestas fueron procesados mediante estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes), mientras que las observaciones y entrevistas se sometieron a un proceso de codificación temática, identificando categorías emergentes relacionadas con la motivación, la participación activa, la colaboración y el desarrollo del pensamiento crítico. La triangulación entre fuentes (estudiantes, docentes y observaciones) permitió garantizar la validez y la confiabilidad de los hallazgos.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

La implementación de estrategias gamificadas, tanto digitales como analógicas, permitió identificar cambios significativos en la motivación, la participación estudiantil, el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de trabajar en equipo. A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes, organizados en cuatro dimensiones clave.

Tabla 1. Motivación hacia las actividades gamificadas.

Indicador	Bajo	Medio	Alto
Interés por las actividades digitales (plataformas y apps)	10.3%	22.1%	67.6%
Interés por las actividades analógicas (dinámicas presenciales)	12.0%	25.0%	63.0%
Percepción de la gamificación como estrategia motivadora	8.8%	20.6%	70.6%

Análisis:

La motivación estudiantil fue uno de los aspectos más impactados por la gamificación. Más del 67% de los estudiantes mostraron un alto interés en las actividades digitales, lo que confirma que las plataformas interactivas generan un ambiente atractivo para los adolescentes. Sin embargo, las actividades analógicas también registraron un nivel alto de aceptación (63%), lo que sugiere que la combinación equilibrada de recursos digitales y presenciales refuerza la motivación en el aula.

Tabla 2. Participación activa en el aula.

Indicador	Bajo	Medio	Alto
Nivel de participación en dinámicas digitales	11.8%	26.5%	61.7%
Nivel de participación en dinámicas analógicas	13.2%	23.5%	63.3%
Incremento en la disposición a intervenir en clase	10.3%	19.1%	70.6%

Análisis:

La participación de los estudiantes se incrementó notablemente, con más del 60% alcanzando niveles altos en las dinámicas digitales y analógicas. El dato más relevante corresponde al 70.6% de estudiantes que manifestaron una mayor disposición a intervenir en clase después de las experiencias gamificadas. Esto confirma que el juego, tanto digital como presencial, facilita la superación de la timidez y promueve un ambiente de confianza para la expresión de ideas.

Tabla 3. Desarrollo del pensamiento crítico.

Indicador	Bajo	Medio	Alto
Capacidad de analizar problemas propuestos en juegos	14.7%	25.0%	60.3%
Habilidad para argumentar respuestas	11.8%	27.9%	60.3%

Capacidad para tomar decisiones fundamentadas 13.2% 23.5% 63.3%

Análisis:

La gamificación contribuyó de manera clara al fortalecimiento del pensamiento crítico. Más del 60% de los estudiantes alcanzaron niveles altos en la capacidad de análisis y argumentación, mientras que un 63.3% demostró mayor habilidad para tomar decisiones fundamentadas. Estos resultados evidencian que el diseño de problemas y retos en las dinámicas gamificadas permitió que los estudiantes ejercitaran habilidades cognitivas superiores, alineadas con los planteamientos de Paul y Elder (2014).

Tabla 4. Trabajo en equipo durante las actividades gamificadas

Indicador	Bajo	Medio	Alto
Nivel de cooperación en actividades digitales	10.3%	29.4%	60.3%
Nivel de cooperación en actividades analógicas	8.8%	27.9%	63.3%
Percepción de mejora en la colaboración grupal	7.4%	25.0%	67.6%

Análisis:

Los resultados muestran que la gamificación fortaleció las dinámicas de cooperación en el aula. En particular, un 67.6% de los estudiantes manifestó que las actividades gamificadas mejoraron su capacidad para trabajar en equipo, consolidando la idea de que el juego no solo incentiva la competencia sana, sino también la colaboración. Este hallazgo coincide con lo señalado por Kapp (2012), quien sostiene que la gamificación fomenta tanto la motivación individual como el sentido de pertenencia en el grupo.

Los resultados permiten concluir que la gamificación, aplicada en formatos digitales y analógicos, representa una estrategia eficaz para dinamizar la enseñanza en educación básica. La motivación y la participación experimentaron mejoras significativas, mientras que el pensamiento crítico y el trabajo en equipo se consolidaron como competencias clave estimuladas por el uso de mecánicas de juego. No obstante, los docentes coincidieron en señalar la necesidad de fortalecer su formación en el diseño de experiencias gamificadas y de asegurar el acceso equitativo a recursos tecnológicos, condiciones fundamentales para la sostenibilidad de la propuesta en el contexto ecuatoriano.

CONCLUSIONES

La investigación permitió evidenciar que la gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas propias del juego en el aula, constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. La combinación de recursos digitales (plataformas interactivas, aplicaciones educativas y cuestionarios en línea) con herramientas analógicas (dinámicas presenciales, juegos de rol y tableros de puntuación) generó un impacto positivo en la motivación, la participación activa, la

capacidad de análisis y la colaboración entre pares.

En términos de motivación académica, los resultados muestran que más del 65% de los estudiantes alcanzó niveles altos de interés tanto en las actividades digitales como en las analógicas, lo que confirma que la gamificación incrementa la disposición hacia el aprendizaje. Este hallazgo es relevante porque rompe con la visión de que el uso de tecnologías es el único medio para captar la atención de los estudiantes; las actividades presenciales también demostraron ser un recurso válido para fomentar el entusiasmo y el compromiso escolar.

Respecto a la participación, la gamificación contribuyó a crear un ambiente de confianza que estimuló la intervención en clase y la interacción entre compañeros. Este resultado refuerza la importancia de diseñar experiencias que transformen la dinámica pasiva de las aulas en escenarios de diálogo, construcción conjunta y protagonismo estudiantil.

En lo relativo al pensamiento crítico, los estudiantes mostraron avances significativos en la capacidad de analizar problemas, argumentar soluciones y tomar decisiones fundamentadas. Estos hallazgos confirman que la gamificación, al plantear retos y escenarios de resolución, no se limita a ser un recurso motivador, sino que actúa como un medio para estimular habilidades cognitivas superiores, alineándose con los objetivos curriculares nacionales que buscan formar ciudadanos críticos, reflexivos y capaces de enfrentar situaciones reales.

El trabajo en equipo emergió como otra de las competencias fortalecidas por las actividades gamificadas. El predominio de niveles altos de cooperación sugiere que la metodología no solo fomenta la competencia sana, sino que también promueve la colaboración, el respeto mutuo y la construcción colectiva del conocimiento. Esto cobra especial importancia en el marco de la educación básica, donde se busca consolidar habilidades socioemocionales junto con las cognitivas.

No obstante, el estudio también reveló limitaciones importantes. Entre ellas destacan la necesidad de formación docente en el diseño e implementación de experiencias gamificadas, la planificación rigurosa de las actividades para garantizar un equilibrio entre lo lúdico y lo académico, y la desigualdad en el acceso a recursos tecnológicos en ciertos contextos educativos. Estos factores constituyen retos que deben ser atendidos para asegurar la sostenibilidad de la propuesta.

Implicaciones pedagógicas y recomendaciones

1. Formación docente: es fundamental implementar programas de capacitación continua que doten a los maestros de competencias en diseño de experiencias gamificadas, tanto en entornos digitales como analógicos.

2. Planificación pedagógica: la gamificación debe integrarse al currículo con objetivos claros, vinculando los contenidos académicos con los retos y dinámicas propuestas, evitando caer en actividades meramente recreativas.
3. Equilibrio metodológico: se recomienda combinar recursos digitales y presenciales, de manera que se aprovechen las ventajas de ambos entornos y se garantice la inclusión de estudiantes con acceso limitado a tecnología.
4. Políticas institucionales: las autoridades educativas deben promover lineamientos que fomenten la innovación pedagógica, destinando recursos a la adquisición de tecnologías y a la elaboración de materiales analógicos que faciliten la gamificación.
5. Evaluación auténtica: se sugiere incorporar instrumentos como rúbricas, portafolios y proyectos, que permitan valorar no solo el aprendizaje de contenidos, sino también las competencias críticas, comunicativas y colaborativas desarrolladas en el proceso.

En síntesis, la gamificación digital y analógica representa una herramienta de gran potencial para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje en educación básica. Su efectividad radica en la capacidad de motivar, involucrar y desafiar a los estudiantes en la construcción de saberes significativos. Sin embargo, su éxito a largo plazo dependerá de la articulación entre planificación pedagógica, formación docente y políticas educativas que respalden la innovación en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cassany, D. (2018). *Laboratorio lector*. Paidós.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Paul, R., & Elder, L. (2014). *Critical thinking: Tools for taking charge of your learning and your life*. Pearson.
- Salinas, J. (2019). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 61(2), 1–15. <https://doi.org/10.6018/red/61/2>
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.