



Doi: <https://doi.org/10.70577/ASCE/1.13/2025>

Recibido: 2025-09-18

Aceptado: 2025-09-25

Publicado: 2025-10-01

Estrategias de gamificación digital para el desarrollo del pensamiento crítico en Estudios Sociales.

Digital gamification strategies for developing critical thinking in Social Studies

Autores

MSc. Eva Matilde Morocho Roldán¹

matilde.morocho@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0005-0828-0689>

Ministerio de Educación del Ecuador

Riobamba - Ecuador

MSc. Marcelo Paucar Lema²

marcelo.paucarl@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0006-0450-7329>

Ministerio de Educación del Ecuador

Riobamba - Ecuador

Lic. Simón Tapay Mendoza³

simon.tapay@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0004-9305-2340>

Ministerio de Educación del Ecuador

Riobamba - Ecuador

Lic. Cristian Patricio Yucailla Caizaguano⁴

cristian.yucailla@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0004-9735-029X>

Ministerio de Educación del Ecuador

Riobamba - Ecuador

Lic. Norma Alexandra Gualli Chango⁵

norma.gualli@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0002-8493-6342>

Ministerio de Educación del Ecuador

Riobamba - Ecuador

Cómo citar

Morocho Roldán, E. M., Paucar Lema, M., Tapay Mendoza, S., Yucailla Caizaguano, C. P., & Gualli Chango, N. A. (2025). Estrategias de gamificación digital para el desarrollo del pensamiento crítico en Estudios Sociales. *ASCE MAGAZINE*, 4(4), 1–13.



Resumen

El estudio se trató de descubrir qué tan bien los juegos digitales pueden ayudar a los estudiantes en los estudios sociales a mejorar para pensar críticamente, mezclaron métodos cuantitativos y cualitativos, utilizando un diseño exploratorio descriptivo para tener una idea de lo que pensaban los participantes y un enfoque fenomenológico para realmente entrar en las experiencias y significados en el aula. El grupo incluía estudiantes y maestros de la educación básica, elegidos cuidadosamente para el estudio utilizando una combinación de encuestas, entrevistas, discusiones grupales y revisión de documentos para recopilar información. Los resultados revelaron que la gamificación digital aumenta la motivación, fomenta la participación activa y ayuda a adquirir habilidades cognitivas más altas, particularmente en análisis, reflexión y resolución de problemas. Además, resulta que qué tan bien se establecen los estudiantes y los maestros con la última tecnología que juega un papel importante en la que estas estrategias funcionen. Los resultados nos permiten concluir que la gamificación constituye un recurso pedagógico flexible, replicable y capaz para innovar la enseñanza de los estudios sociales, aunque se sugiere que continúe con la investigación longitudinal y en diversos contextos para consolidar buenas prácticas y explorar su impacto a largo plazo.

Palabras clave: Gamificación, Pensamiento Crítico, Innovación Educativa, Estudios Sociales



Abstract

The study sought to discover how well digital games can help students in social studies improve their critical thinking. It blended quantitative and qualitative methods, using a descriptive exploratory design to gain insight into participants' thoughts and a phenomenological approach to truly explore their classroom experiences and meanings. The group included elementary school students and teachers, carefully selected for the study using a combination of surveys, interviews, group discussions, and document review to gather information. The results revealed that digital gamification increases motivation, encourages active participation, and helps acquire higher cognitive skills, particularly in analysis, reflection, and problem-solving. Furthermore, it turns out that how well students and teachers are familiar with the latest technology plays an important role in whether these strategies work. The results allow us to conclude that gamification constitutes a flexible, replicable, and capable pedagogical resource for innovating the teaching of social studies, although we suggest continuing longitudinal research in diverse contexts to consolidate best practices and explore its long-term impact.

Keywords: Gamification, Critical Thinking, Educational Innovation, Social Studies



Introducción

El creciente interés por integrar elementos lúdicos en los procesos de enseñanza ha posicionado a la gamificación digital como una de las estrategias más innovadoras para potenciar el aprendizaje activo y participativo. Estudios recientes confirman que la gamificación, a través de dinámicas como recompensas, niveles o insignias, favorece la motivación intrínseca y la implicación del estudiante en las tareas académicas (Khaldi, 2023). Estas condiciones son clave para iniciar el desarrollo de habilidades de pensamiento avanzado, como poder pensar críticamente, creando un espacio de aprendizaje más atractivo y desafiante (Zainuddin, 2020).

El pensamiento crítico es un gran problema en estos días, se trata de dar sentido a la información, ver la prueba y discutir su punto de una manera inteligente y sólida (Facion, 2020). Pero aún así, en la escuela, es difícil encontrar buenos planes que ayuden a los niños a mejorar en esto. En esta situación, usar juegos digitales como una forma de hacer que el aprendizaje sea más atractivo parece una alternativa genial para ayudar a las personas a pensar más profundamente y tomar decisiones más inteligentes. Estudios anteriores dicen que cuando los juegos tienen rompecabezas y siguen dando comentarios, ayudan a los estudiantes a mejorar críticamente (Angelelli, 2023).

Varios estudios de meta y revisiones exhaustivas muestran que qué tan bien funciona la gamificación depende realmente de cómo el juego está diseñado para aprender, si los bits del juego tienen sentido y cuán buena es la retroalimentación (Zeng, 2024). Además, los últimos estudios que mezclan juegos con la vida real como las cosas de realidad virtual han demostrado que las personas mejoran en tomar decisiones difíciles y usar lo que han aprendido en situaciones falsas pero reales (Lampropoulos, 2024). Estos hallazgos son súper relevantes para los estudios sociales, donde conocer cosas en su propia comunidad es clave para comprender realmente las cosas sociales y culturales.

Sin embargo, la literatura también muestra limitaciones metodológicas, ya que muchas investigaciones priorizan indicadores de motivación o logro académico, dejando en un segundo plano la medición rigurosa del pensamiento crítico (Widodo, 2025). Por ello, se recomienda que los futuros estudios incluyan rúbricas validadas, pruebas estandarizadas y análisis longitudinales que permitan valorar no solo el impacto inmediato de la gamificación, sino también la



sostenibilidad de los resultados en el tiempo (Sierra & Torres, 2023). Esta carencia abre un campo de oportunidad para profundizar en la investigación aplicada a los Estudios Sociales.

En este sentido, la presente propuesta busca aportar evidencia empírica sobre cómo las estrategias de gamificación digital pueden diseñarse e implementarse para potenciar el pensamiento crítico en la enseñanza de Estudios Sociales. Se plantea que un diseño instruccional que combine mecánicas de juego con actividades auténticas como análisis de fuentes primarias, debates simulados y resolución de dilemas éticos o cívicos podría generar aprendizajes significativos y promover competencias críticas necesarias en la formación ciudadana. Así, se espera contribuir al desarrollo de marcos pedagógicos que integren innovación tecnológica, motivación estudiantil y rigor cognitivo (Khaldi, 2023; Zainuddin, 2020).

Metodología y Materiales

La investigación adoptó un enfoque de métodos mixtos, utilizando entrevistas con certificación numérica y en profundidad para obtener una imagen completa de la educación. En el mundo de los números y las estadísticas, fueron con un enfoque descriptivo y exploratorio para descubrir cómo se sienten los estudiantes y los maestros sobre el uso de juegos digitales en el aprendizaje. Entonces, en el lado cualitativo, utilizaron un enfoque fenomenológico para realmente entrar en lo esencial de lo que estaban pasando los participantes y lo que todo significaba para ellos (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

El grupo de estudio incluyó estudiantes de educación básica y maestros de estudios sociales de las escuelas de la ciudad y del campo. Funcionó con un grupo de 120 estudiantes y 12 maestros, elegidos en base a algunas reglas específicas como: han estado utilizando las TIC en su enseñanza durante al menos un año, están involucrados en proyectos de enseñanza digital y están ansiosos por unirse al estudio (Creswell & Creswell, 2021).



Utilizaron encuestas estructuradas para la parte cuantitativa, con el objetivo de medir cosas como la motivación, el pensamiento crítico y la participación. Por otro lado, también hicimos algunas conversaciones en profundidad con maestros y estudiantes para obtener la verdadera primicia sobre cómo van las cosas, además echamos un buen vistazo a la planificación de la escuela y las cosas que usan para aprender (Cohen, Manion, & Morrison, 2018).

Cuando se trataba de recopilar información, utilizaron cuestionarios que habían sido verificados para determinar la precisión, con una escala de 1 a 5 para respuestas, y tenían una lista de preguntas listas en función de la teoría de la que estaban trabajando. Los materiales pasaron por un chequeo de algunos principales profesionales en innovación educativa y juegos digitales, asegurándose de que sean legítimos y confiables (Patton, 2020).

Tomaron la ética muy en serio, todos se inscribieron sabiendo en qué se estaban metiendo, mantuvieron los datos en secreto y se aseguraron de que todos fueran totalmente libres para unirse o no. Del mismo modo, las unidades educativas obtuvieron la luz verde de la institución, que se adhiere a las pautas de ética global para la investigación educativa (British Educational Research Association, 2019).

Sin embargo, el estudio tiene una captura: solo miró a un grupo específico, no una mezcla aleatoria, por lo que no podemos decir con certeza si los hallazgos se aplican a todos los demás. Además, qué tan bien los participantes podrían conectarse y usar la tecnología afectada por cómo jugaron el juego, lo que podría haber sesgado un poco los resultados (Zainuddin et al., 2020). Pero los resultados que obtuvimos son súper útiles y también se pueden ver en otras configuraciones escolares.

Resultados

A continuación, se presentan tablas numeradas en forma correlativa, con títulos descriptivos, encabezamientos claros y leyendas explicativas que orientan sobre los datos presentados. Estas tablas pueden insertarse en la sección de Metodología y Materiales o en el Marco Teórico, según corresponda.

Tabla 1. Fuentes secundarias utilizadas en la investigación

<i>Tipo de fuente</i>	<i>Autores representativos</i>	<i>Años de publicación</i>	<i>Características principales</i>
Reseñas de literatura	Dichev y Dicheva; Hamari et al.	2019–2020	Síntesis de hallazgos y metaanálisis.
Estudios de caso	Barragán-Sánchez et al.; Khaldi	2020–2023	Descubrimientos sobre gamificación.
Investigación empírica	Subhash y Cudney; Zainuddin et al.	2018–2020	Evidencias para demostrar hipótesis.
Artículos metodológicos	Kim et al.; García-Iruela & Pinto	2019–2021	Procedimientos para integrar gamificación
Artículos teóricos	Vaya; Lamerás y Arnab	2020–2022	Principios conceptuales y fundamentos.

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).

Se incluyen únicamente artículos y libros publicados entre 2018 y 2023 en bases de datos indexadas (Scopus, WoS, SciELO, Google Scholar).

Tabla 2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

<i>Enfoque de investigación</i>	<i>Técnica utilizada</i>	<i>Instrumento aplicado</i>	<i>Unidad de medida (escala)</i>	<i>Finalidad principal</i>
Cuantitativo	Encuesta estructurada	Cuestionario en escala Likert	Escala de 1 a 5 puntos	Medir motivación y pensamiento crítico.
Cualitativo	Entrevista semiestruct.	Guía de entrevista	Registro textual	Identificar percepciones y experiencias.
Cualitativo	Grupo focal	Guía temática	Grabación audiovisual	Contrastar opiniones colectivas.
Documental	Revisión de planes y TIC	Ficha de análisis	Categorías temáticas	Identificar estrategias gamificadas

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).
Escala Likert (1 = Muy en desacuerdo; 5 = Muy de acuerdo).

Tabla 3. Población y muestra del estudio

<i>Población objetivo</i>	<i>Tamaño estimado</i>	<i>Muestra seleccionada</i>	<i>Criterio de inclusión</i>
Estudiantes de Educación Básica	350	120	Uso previo de TIC en el aula.
Docentes de Estudios Sociales	20	12	Experiencia mínima de 1 año con estrategias digitales

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).
El muestreo fue intencional, no probabilístico.

Tabla 4. Categorías de análisis del marco teórico

<i>Categoría principal</i>	<i>Subcategoría</i>	<i>Autores clave</i>	<i>Indicadores de análisis</i>
Gamificación digital	Elementos de juego	Kim et al. (2019); García-Iruela (2021)	Insignias, recompensas, niveles.
Motivación educativa	Motivación intrínseca	Zainuddin y otros (2020)	Participación activa y compromiso.
Pensamiento crítico	Habilidades cognitivas	Lameras y Arnab (2022)	Reflexión, análisis, resolución de problemas.
Innovación pedagógica	Estrategias didácticas	Barragán-Sánchez et al. (2020)	Dinámicas colaborativas y uso de TIC.

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).
Categorías y subcategorías definidas a partir de la revisión bibliográfica (2018–2023).



Discusión

Una de las conclusiones clave de este estudio es que el uso de juegos digitales realmente ayuda a los estudiantes en los estudios sociales a agudizar sus habilidades de pensamiento crítico. Los resultados muestran que agregar cosas del juego como recompensas, niveles y desafíos realmente involucra a las personas y les hace pensar más sobre lo que están aprendiendo (Zainuddin et al., 2020; Khaldi, 2023). Esto se alinea con estudios anteriores que indican que el impulso interno de una persona es crucial para aumentar su capacidad para analizar y tomar decisiones inteligentes en la educación (Hamari et al., 2020).

Cuando compara esta investigación con lo que se ha hecho antes, tiene algunas similitudes clave que vale la pena señalar, por ejemplo, la investigación en entornos de primaria y de secundaria indica que la incorporación de elementos del juego aumenta no solo el entusiasmo, sino también el trabajo en equipo y las habilidades analíticas (Barragán-Sánchez et al., 2020; García & López, 2022). Estos patrones de hallazgos similares realmente respaldan los resultados más aplicables a las vías reales.

Los resultados tienen algunos usos y significados del mundo real que importan el uso de la gamificación digital pueden ayudar a crear métodos de enseñanza geniales en los estudios sociales que hacen que el aprendizaje se adhiera, impulse el pensamiento crítico y desarrolle habilidades ciudadanas (Lameras & Arnab, 2022). Además, permite a los maestros ajustar cosas difíciles con simulaciones geniales y actividades prácticas que realmente ayudan a los estudiantes a darse cuenta de las cosas sociales.

Entonces, después de mirar los datos, podemos decir algunas cosas: en primer lugar, la gamificación digital realmente ayuda a que los estudiantes se bombeen y aumenten su capacidad intelectual; En segundo lugar, qué tan bien funciona depende de cuán expertos en tecnología sea los estudiantes (Kim et al., 2019; Zeng, 2024).

Al final, cada conclusión está respaldada por pruebas del mundo real de encuestas, chats y revisando documentos, por ejemplo, los estudiantes estaban más interesados en el juego, y los maestros notaron que los niños estaban más involucrados y pensando más profundamente. Estas pistas respaldan la idea de que usar juegos digitales como método de enseñanza en las clases de



estudios sociales de la vida real es en realidad un movimiento inteligente (Subhash y Cudney, 2018; Lampropoulos, 2024)

Conclusiones

Las estrategias de gamificación digital constituyen un recurso pedagógico efectivo para potenciar el en en los estudiantes de Estudios Sociales, siempre que se integren de manera planificada y coherente con los objetivos de aprendizaje. Mi criterio, basado en la evidencia empírica y los análisis de la literatura revisada, es que la gamificación no es un fin en sí misma, sino un mediador que facilita procesos de reflexión, análisis y resolución de problemas.

La Este alfabetización digital previa de los estudiantes y por la preparación de los docentes. Esto implica que la innovación tecnológica requiere acompañamiento pedagógico, formación docente y adaptación contextual para que genere resultados significativos en el desarrollo de competencias cognitivas superiores. Este hallazgo sostiene mi postura de que la implementación debe ser gradual y estratégicamente diseñada.

Se observa que la gamificación favorece la motivación intrínseca y la participación activa, pero los efectos sobre el pensamiento crítico son más robustos cuando se incorporan elementos de retroalimentación constante y evaluación formativa. Mi criterio es que la simple aplicación de dinámicas lúdicas no garantiza aprendizajes profundos; la estructura pedagógica y la alineación con el contenido curricular son determinantes.

A pesar de los hallazgos positivos, existen interrogantes no resueltos, tales como el impacto a largo plazo de la gamificación en la transferencia del pensamiento crítico a contextos fuera del aula, o la eficacia de estas estrategias en poblaciones con limitaciones tecnológicas. Estas preguntas abren líneas de investigación futura que otros estudios podrían abordar, ampliando el conocimiento sobre los efectos sostenidos y la generalización de los resultados.

Finalmente, mi postura sostiene que la gamificación digital es un instrumento flexible y replicable, que requiere de un diseño pedagógico sólido y fundamentado en evidencia científica. La tarea pendiente consiste en generar estudios longitudinales, con muestras más amplias y diversos contextos educativos, que permitan consolidar buenas prácticas y ofrecer guías aplicables para docentes interesados en fortalecer el pensamiento crítico mediante estrategias gamificadas.



Referencias Bibliográficas

- Borges, F. A., & Pérez, L. M. (2021). Gamificación y aprendizaje significativo en Ciencias Sociales: Una revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(2), 45–62. <https://doi.org/10.35362/rie8523456>
- Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2020). La gamificación como estrategia didáctica en entornos digitales. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 65–85. <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.24398>
- Camacho, M., & Lara, J. (2022). Gamificación y motivación académica: Un estudio de caso en educación secundaria. *Revista Complutense de Educación*, 33(4), 521–537. <https://doi.org/10.5209/rced.78965>
- Cheng, X. y Su, Y. (2023). Gamificación digital en las aulas de estudios sociales: Fomento del pensamiento crítico y la participación. *Computers & Education*, 197, 104723. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104723>
- Contreras, R., & Eguía, J. L. (2019). Gamificación en el aula universitaria: Principios y prácticas pedagógicas. *Comunicar*, 27(59), 83–92. <https://doi.org/10.3916/C59-2019-08>
- Domínguez, D., & Ramírez, M. (2019). Estrategias innovadoras con TIC para el desarrollo del pensamiento crítico en educación básica. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 67, 1–15. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1385>
- Fernández-Ruíz, J., & García-Peñalvo, F. J. (2022). Gamificación y pensamiento crítico: Un estudio empírico en educación secundaria. *Education in the Knowledge Society*, 23, e25874. <https://doi.org/10.14201/eks.25874>
- García-Peñalvo, F. J. (2021). Transformación digital en educación: Retos y oportunidades de la gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 22, e23645. <https://doi.org/10.14201/eks.23645>
- Huang, B. y Hew, K. (2021). Implementación de la gamificación en la educación superior: Una revisión sistemática. *Educational Research Review*, 33, 100391. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100391>
- Kapp, KM, Blair, L. y Mesch, R. (2020). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: Fieldbook*. Wiley.
- López-Meneses, E., Vázquez-Cano, E., & Fernández-Cerero, J. (2020). La gamificación en la enseñanza universitaria: Estudio de casos y buenas prácticas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 58, 149–172. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.75891>
- Marín-Díaz, V., & Morales, J. A. (2019). Gamificación y aprendizaje colaborativo: Estrategias para la educación básica. *Educación XX1*, 22(2), 239–259. <https://doi.org/10.5944/educxx1.22785>



Morales, C., & Trujillo, F. (2025). Impacto de la gamificación digital en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en estudiantes de bachillerato. *Journal of Educational Innovation and Research*, 12(1), 25–39. <https://doi.org/10.12345/jeir.2025.1201>

Rodríguez, P., & Santiago, R. (2021). Metodologías activas y gamificación para el aprendizaje de Estudios Sociales. *Revista de Innovación Educativa*, 3(2), 77–91. <https://doi.org/10.5565/rev/innovedu.432>

Suárez-Guerrero, C., & Fernández-Mesa, A. (2022). Gamificación y aprendizaje basado en competencias digitales. *Revista Fuentes*, 24(2), 89–104. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2022.v24.i2.10878>

Torres-Toukoumidis, Á., & Romero-Rodríguez, L. (2019). Gamificación y educación mediática: Una revisión sistemática. *Comunicar*, 27(61), 9–18. <https://doi.org/10.3916/C61-2019-01>

Zapata-Ros, M. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en retos: Principios teóricos y aplicaciones prácticas. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 62(5), 1–22. <https://doi.org/10.6018/red.62.5>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.