

DISCE

REVISTA CIENTÍFICA EDUCATIVA Y SOCIAL

Gamificación y Pensamiento Crítico: Una Propuesta para el Aprendizaje Significativo en Bachillerato

Objetivo Principal

Diseñar e implementar un modelo de intervención educativa basado en gamificación para fortalecer el pensamiento crítico como eje del aprendizaje significativo en estudiantes de bachillerato.

Población Objetivo

60 estudiantes de bachillerato (15-18 años) de una institución educativa en Quito, Ecuador, divididos en grupos experimental y de control de 30 participantes cada uno.

Metodología

Enfoque mixto cuasi-experimental con elementos gamificados como puntos, insignias y desafíos colaborativos durante un semestre académico completo.

28%

Incremento en Pensamiento Crítico

El grupo experimental mostró una mejora significativa en las puntuaciones del test de pensamiento crítico comparado con el 9% del grupo control.

35%

Aumento en Motivación Intrínseca

Mejora en percepciones de autonomía y competencia, validada por mayor reflexión metacognitiva y colaboración.

85%

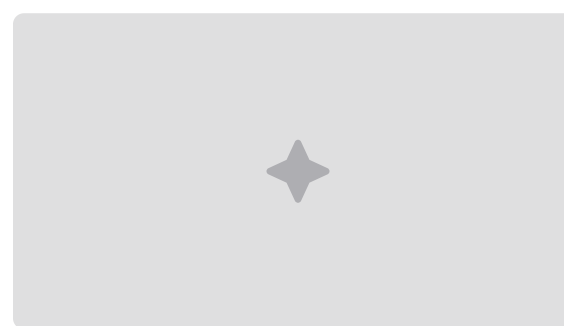
Participación en Desafíos

De los estudiantes completaron desafíos adicionales voluntarios, resultando en 22% de mejora en aplicación de conceptos.

Fundamento Teórico

La propuesta se ancla en tres pilares interconectados: la gamificación como herramienta motivacional que integra mecánicas de juego para incrementar participación; el pensamiento crítico como proceso deliberado de razonamiento que involucra análisis, evaluación e inferencia; y el aprendizaje significativo basado en la teoría de Ausubel, donde el conocimiento nuevo se integra efectivamente en estructuras cognitivas existentes.

La intersección de estos elementos, respaldada por la teoría de la autodeterminación, demuestra que la gamificación satisface necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación social, facilitando la transición de motivaciones extrínsecas a intrínsecas.



01

Fase de Diseño

Desarrollo de actividades gamificadas con docentes, incorporando misiones narrativas, leaderboards y badges alineados con objetivos curriculares de bachillerato.

02

Fase de Implementación

12 sesiones semanales de 90 minutos con desafíos gamificados que promueven pensamiento crítico, como debates simulados con recompensas por argumentos fundamentados.

03

Fase de Evaluación

Administración post-test y análisis mediante estadística inferencial, análisis temático inductivo y triangulación metodológica para validar resultados.

04

Fase de Diseminación

Generación de recomendaciones para escalabilidad, incluyendo informes y talleres para otras instituciones educativas en Quito.

"Los estudiantes describieron las sesiones gamificadas como '**desafíos que me hacen cuestionar mis ideas iniciales**', destacando cómo los escenarios narrativos incentivaron la identificación de suposiciones y la evaluación de alternativas, procesos clave del pensamiento crítico."

Conclusiones e Implicaciones

Esta propuesta confirma que la gamificación actúa como catalizador efectivo para el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo, ofreciendo un modelo replicable que aborda problemáticas locales como la baja retención de conocimientos. Los resultados superan estudios similares en e-learning gamificado, posiblemente debido a la integración de elementos narrativos adaptados al currículo local que potenciaron la conexión personal y retención a largo plazo.

Contribución Educativa

Herramienta inclusiva que adapta el aprendizaje a diferentes estilos cognitivos, reduciendo brechas educativas y fomentando equidad en entornos socioeconómicamente diversos.

Impacto Regional

Modelo aplicable en contextos andinos urbanos como Quito, contribuyendo a mejorar la calidad educativa mediante metodologías activas alineadas con directrices UNESCO.

Proyección Futura

Potencial de escalabilidad con tecnologías emergentes como realidad aumentada para amplificar efectos en poblaciones más amplias del siglo XXI.