

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

**LA GAMIFICACIÓN Y SU APLICACIÓN EN LA EDUCACIÓN
INCLUSIVA EN BÁSICA MEDIA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

AUTOR: MONICA ALEXANDRA PAIDA PAIDA

TUTORA: LCDA. MARIA ISABEL ALVAREZ LOZANO, MGS

AZOGUES - ECUADOR

2023-2024

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

LA GAMIFICACIÓN Y SU APLICACIÓN EN LA EDUCACIÓN
INCLUSIVA EN BÁSICA MEDIA

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

AUTOR: MONICA ALEXANDRA PAIDA PAIDA

TUTORA: LCDA.MARIA ISABEL ALVAREZ, MGS

AZOGUES - ECUADOR

2023-2024

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO

Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

Monica Alexandra Paidá Paidá portadora de la cédula de ciudadanía N° **0302699871**. Declaro ser el autor de la obra: “**La Gamificación y su Aplicación en la Educación Inclusiva en Básica Media**”, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Azogues, 05 de marzo de 2024

F: 

Monica Alexandra Paidá Paidá

C.I. **0302699871**

RECOMENDACIÓN FAVORABLE DEL DIRECTOR

Azogues, 30 de enero de 2024

Lic. María Isabel Álvarez Lozano, Mgs, en mi calidad de Directora del Trabajo de Titulación " **La Gamificación y su Aplicación en la Educación Inclusiva en Básica Media** " elaborado por la estudiante de la Carrera de Educación en la Unidad Académica de Educación: **Monica Alexandra Paidá Paidá**, con cédula de ciudadanía N°0302699871;

Informo:

Que, para la elaboración del Diseño que se adjunta, se realizó el debido asesoramiento y las observaciones respectivas de los aspectos técnicos estipulados en la norma vigente; por lo tanto, se recomienda favorablemente la presentación del mismo para su aprobación.



.....
Lic. María Isabel Álvarez Lozano, Mgs.
DIRECTORA

LA GAMIFICACIÓN Y SU APLICACIÓN EN LA EDUCACIÓN INCLUSIVA EN BÁSICA MEDIA

Monica Alexandra Paidá Paidá
Universidad Católica de Cuenca
Unidad Académica de Educación
Azogues - Ecuador

Dedicatoria

Llena de emoción, dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación académica.

A mis queridos padres Rosa y Víctor, por ser el pilar más importante de mi vida que a pesar de la distancia me han sabido inculcar y formarme con buenos valores, hábitos y sentimientos, por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional, lo cual me ha servido para salir adelante en los momentos más difíciles.

A mi mamita María, quien se ha convertido en mi segunda madre que con la sabiduría de Dios y su ejemplo de vida me ha enseñado a ser quien soy hoy, cabe recalcar que sin su apoyo nada de esto sería posible.

A mi hermano que siempre ha estado junto a mi brindándome su apoyo, muchas de las veces poniéndose en el rol de padre.

A mi familia en general, porque me han brindado consejos, apoyo, confianza y por compartir conmigo momentos buenos y malos, y lo más importante es que me han contado sus experiencias de vida, mismas que me han servido de ejemplo para luchar contra la vida y la sociedad.

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco infinitamente a Dios por la salud, ser mi guía y mi fiel compañero en cada paso de mi proceso educativo, por haberme dado fuerzas y valor para culminar esta etapa de mi vida,

A mis queridos padres por ser mis mayores inspiraciones, mi gratitud hacia ustedes por el sacrificio que han hecho para brindarme una educación de calidad que es indescriptible. Gracias por cada palabra de aliento y por su constante recordatorio de que puedo lograr cualquier cosa que me proponga, sin duda el mejor regalo que ustedes me pueden dar es la educación.

A mi mami María, por cuidarme, educarme, enseñarme y apoyarme en cada decisión. Gracias mamita por traerme sabiduría, alegría y amor a mi vida, sé que no me diste la vida, pero estoy segura que me enseñaste a vivirla.

A mi hermano por las risas y alegrías que compartimos juntos, gracias por ser mi mejor amigo.

Agradezco infinitamente a la Universidad Católica de Cuenca campus Azogues por abrirme las puertas y brindarme la oportunidad de conseguir una carrera profesional, a mis profesores y tutora gracias por su tiempo, apoyo y sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional.

Finalmente, un Dios les pague a todos y cada uno de ustedes por el apoyo, la paciencia, el amor y la confianza.

La Gamificación y su Aplicación en la Educación Inclusiva en Básica Media

Monica Alexandra Paidá Paidá, María Isabel Álvarez Lozano

Universidad Católica de Cuenca, monica.paida.71@est.ucacue.edu.ec

Resumen

Actualmente la sociedad vive inmersa en una época de grandes cambios y el surgimiento de herramientas gamificadas, hace que la gamificación convierta las actividades no lúdicas en algo divertido. La presente investigación tiene como objetivo analizar la aplicación de la gamificación en el proceso del interaprendizaje en educación inclusiva en básica media. El trabajo se centra en la metodología de tipo meta análisis, que se lleva a cabo considerando los diversos parámetros que conforman la metodología PRISMA, que permitió concretar estudios fiables y debidamente validados, los cuales contribuyeron con información necesaria. El acopio y gestión de información se realizó desde las bases de datos de la Universidad Católica de Cuenca en SciELO, Redalyc, Dialnet, tesis, etc. Cabe recalcar que el proceso de búsqueda sobre los estudios necesarios en la revisión sistemática de la actualidad, se encuentra ubicado en un diagrama de flujo. Entre los resultados más relevantes se encuentra que tanto docentes como estudiantes consideran que la implementación de la gamificación en el ámbito educativo aporta significativamente al desarrollo y a la adquisición de un aprendizaje significativo. El 88% mencionan que generalmente se interesan en que los docentes hagan uso de la gamificación y desarrollen dinámicas de juegos en sus aulas. En conclusión, el uso de estas herramientas digitales es de vital importancia para mejorar así la educación inclusiva y por ende impulsando a los docentes y a los estudiantes al uso de las estrategias didácticas y herramientas tecnológicas que llamen la atención de los mismos.

Palabras clave: educación inclusiva, gamificación y su aplicación, estrategias educativas, motivación

Abstract

Currently, society is immersed in an era of significant change, and the emergence of gamified tools makes gamification turn non-playful activities into something enjoyable. This research aims to analyze the application of gamification in the interlearning process in inclusive education in middle school. The work focuses on meta-analysis methodology and consider the various parameters of the PRISMA methodology, which enables reliable and properly validated studies that contribute with necessary information. was collected and managed from the Catholic University of Cuenca databases in SciELO, Redalyc, Dialnet, and theses. It should be emphasized that the search process for the studies needed in the systematic review is located in a flowchart. Among the most relevant results is that teachers and students consider that implementing gamification in the educational environment significantly contributes to developing and acquiring meaningful learning. About 88% of students and teachers mentioned that they are generally interested in teachers using gamification and developing game dynamics in their classrooms. In conclusion, using these digital tools is essential to improve inclusive education and encourage teachers and students to use didactic strategies and technological tools that draw their attention.

Keywords: inclusive education, gamification, and its application, educational strategies, motivation

Tabla de Contenido

Introducción	1
Gamificación en la educación	4
Estrategias de la gamificación	5
1. Dinámicas.....	5
2. Mecánicas.....	5
3. Componentes del juego	6
¿Cómo aplicar la gamificación en el entorno de aprendizaje?	6
Herramientas de la gamificación.....	7
- Kahoot como herramienta de gamificación	7
- Educaplay.....	8
- WordWall.....	10
Educación inclusiva	10
Metodología	11
Protocolo y registro	11
Fuentes de información	12
Proceso de extracción de datos.....	14
Diagrama de búsqueda.....	15
Resultados.....	16
Discusión	23
Conclusiones	25
Referencias bibliográficas	26
Anexos	28

Introducción

Actualmente la educación enfrenta nuevos retos, entre ellos la inserción de recursos tecnológicos e innovadores en los procesos educativos en todos los niveles, dentro de este margen se halla la educación inclusiva en la cual la gamificación como técnica de enseñanza basada en el juego es una tendencia que cada vez se va implementando en los diferentes entornos de aprendizaje.

Investigaciones realizadas en Europa por Ródenas y Suárez (2023) en donde demuestra que estudiantes de educación primaria con estudiantes entre 6 y 12 años con necesidades educativas específicas de apoyo educativo, con experiencias gamificadas en el área de matemática, los resultados se evidencian una elevada tasa de motivación y buen rendimiento académico cuando se pone en práctica los problemas teóricos del aprendizaje basado en el juego y la gamificación, más aún cuando esta permite la inclusión educativa y hacer efectivo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje [DUA].

En México, según el Instituto Nacional de Estadística Geográfica e Información [INEGI], en el 2018, se reportó que 7.8 millones de personas tenían alguna discapacidad. En el ámbito educativo hasta el 2016, el 49,6% de las personas con discapacidad en edad escolar asistían a la escuela, y de este porcentaje, el 40.9% no contaban con las habilidades necesarias para comunicarse (Castaneda y Márquez, 2021).

En la ciudad de Azogues, durante la ejecución de las prácticas preprofesionales se ha observado que los docentes no utilizan la gamificación en los procesos de interaprendizaje en estudiantes regulares y en procesos inclusivos, lo que ocasiona que los estudiantes presentan poco interés por el aprendizaje, la desmotivación por que reciben los conocimientos de manera tradicional, el cansancio y el aburrimiento constante en la realización de las tareas, escasa concentración por el mismo hecho de que las actividades no son atractivas.

La presente investigación es de vital importancia en el ámbito educativo por que mejora el interaprendizaje en estudiantes que estén bajo los procesos de inclusión, eliminando las barreras y aumentando oportunidades de aprendizaje, recalando que cada institución debe plantear y buscar nuevas estrategias que serán útiles y fáciles para lograr un rendimiento académico mucho más satisfactorio en cada alumno que presente alguna necesidad educativa o estilo de aprendizaje. Además, afirman que la gamificación refuerza las habilidades importantes dentro del ámbito educativo. (Sánchez, 2019).

El propósito de esta investigación es analizar la aplicación de la gamificación en el proceso del interaprendizaje en educación inclusiva en básica media. sistematizando los referentes teóricos bibliográficos de la gamificación y su aplicación en el proceso del interaprendizaje en educación inclusiva en básica media. Identificar la utilización de la gamificación y su aplicación en educación inclusiva. Elaborar un artículo académico de la gamificación y su aplicación en la educación inclusiva en básica media.

La gamificación y su aplicación en el proceso de interaprendizaje es importante utilizar por ser una técnica bastante favorable para la enseñanza y aprendizaje inclusiva en la educación actual, la cual traslada la mecánica de los juegos en la comunidad educativa, que ayuda al estudiante a obtener conocimientos, mejorar sus habilidades, mantiene la motivación, facilita la interacción de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en las personas que lo usan.

Como manifiesta Zepeda et al., (2016), el objetivo de la investigación fue determinar si la gamificación tiene éxito en hacer que los estudiantes pasen de un estado pasivo a uno activo durante las clases. Los resultados mostraron que la aplicación de la gamificación aumenta la participación de los estudiantes a través de la acumulación de puntos, aumentando la motivación, el compromiso, el esfuerzo, la colaboración y el interés de los estudiantes. Al mismo tiempo, el 85% de los alumnos lograron puntajes promedios excelentes comparables a sus compañeros, aumentando la interacción grupal y mejorando el rendimiento académico. Es así como se destaca la evidencia la efectividad de la gamificación y su aplicación con motivación e interés para lograr un interaprendizaje mutuo activo entre los educandos. (p.322)

Este estudio es de gran importancia práctica debido a que impulsa al uso de metodologías activas, rutinas de pensamientos y uso de tecnologías como elementos relevantes para desarrollar un interaprendizaje duradero y motivacional. Para ello, Gómez (2019) menciona que la gamificación permite al educando a autorregular su desempeño, tomar decisiones, enfrentar a diferentes situaciones problemáticas y la reelaboración de sus estrategias para actuar en la solución de diferentes tipos de tareas en las que se les incluyen las de la vida práctica. (p.163)

Se destaca una investigación realizada en México por Sánchez (2019), en el que se describe la teoría de Jean Piaget [1936], explica esencialmente como los niños son capaces de construir modelos mentales sobre el mundo en el que viven. En el campo de la educación proporciona una base teórica para implementar diversos métodos de aprendizaje que los estudiantes desean poner a prueba con su aplicación en entornos académicos. Por lo tanto, esta teoría puede aplicarse en el contexto educativo para comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje en diferentes niveles de estudios que tiene el alumno, y de esta manera construyan su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno. (p.1)

Aunque Piaget no desarrolló originalmente su teoría para comprender los propósitos educativos o el proceso de enseñanza, sin embargo, hoy en día se utiliza como base teórica para pedagogías que buscan conexiones entre las teorías constructivistas del aprendizaje. Sánchez (2019)

La gamificación promueve el aprendizaje activo y significativo al involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas y desafiantes. Por consiguiente, esta metodología puede promover el aprendizaje y la inclusión social, independientemente de sus capacidades y características personales, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo.

Gamificación en la educación

La gamificación es un elemento clave en el proceso del interaprendizaje con el fin de generar un nuevo conocimiento histórico en el marco de la mediación pedagógica. Por tanto, se define como un proceso de alfabetización en la competencia digital para apropiarse de recursos tecnológicos e integrarlos a instituciones educativas a través de procesos pedagógicos, basados en un conjunto de recursos tecnológicos tales como: Juegos, blogs, etc. Permite obtener un aprendizaje significativo, y a su vez favorece la motivación (Cascante y Granados, 2018).

La implementación de la gamificación y su aplicación en la Educación Inclusiva en básica media, fomenta la rapidez y la interacción entre los estudiantes de las instituciones educativas, con o sin inclusión, para garantizar que todos los estudiantes se integren sin discriminación y tengan una experiencia de aprendizaje satisfactoria. De esta manera, se pretende impulsar la utilización adecuada de las diversas herramientas tecnológicas, como la gamificación, que han sido implementadas en diversos niveles y áreas de educación; así como concienciar al personal docente a que realicen capacitaciones constantemente y se implementen desde las políticas legales de los derechos de la educación inclusiva (Cascante y Granados, 2018).

La gamificación y su aplicación a la educación es una tendencia cada vez más utilizadas en los entornos de aprendizaje en todos los niveles educativos. Con este objetivo se pretende destacar el uso de gamificación como un medio para fomentar la inclusión de los estudiantes en general. Se reconoce a la inclusión educativa como un modelo de actuación que apuesta por ofrecer una enseñanza de excelencia, que evidencia la diversidad, un valor inherente y enriquecedor (Rodríguez et al., 2019).

Estrategias de la gamificación

Las estrategias de gamificación contribuyen al desarrollo, tanto de competencias específicas como transversales en procesos del interaprendizaje; se emplean para promover la conducta que despierte el interés del estudiante por adquirir conocimientos. En consecuencia, los elementos a tener en cuenta para la elaboración de las estrategias de gamificación se clasifican en tres categorías que se interrelacionan entre sí: las dinámicas, mecánicas y los componentes del juego (Guevara, 2018).

1. Dinámicas

Las dinámicas dentro de la educación son un método de enseñanza que se basa en actividades estructuradas con un propósito variable, en el que los estudiantes aprenden en un ambiente de alegría y diversión. Estas dinámicas se fundamentan en la formación a través de la experiencia vivencial y se utilizan principalmente para lograr el desarrollo de competencias y habilidades de los participantes, fomentar el trabajo en equipo. La mejora de las relaciones interpersonales y aumenta la satisfacción de los individuos. Por otra parte, es importante que el maestro elija una dinámica de aprendizaje apropiada para el grupo escolar, considerando la edad y el progreso de los estudiantes (García et al., 2020).

2. Mecánicas

Están relacionadas con la motivación y el comportamiento de los alumnos. De hecho, son las competencias básicas del juego, representan las reglas y las recompensas que hacen que los juegos se conviertan en desafíos, provocando emociones que un sistema gamificado busca generar en los estudiantes o participante (Chaves, 2019).

Las principales son:

- **Acumulación de puntos:** la obtención de puntos permite retroalimentar a los participantes para mejorar sus habilidades e incentivarlos a continuar. Estos pueden ser

intercambiables por premios o estatus por lo que consigue que el jugador se esfuerza más en la resolución.

- **Niveles:** según el conocimiento que van alcanzando, pueden ir escalando la dificultad y el estatus.
- **Obtención de premios:** es un elemento con gran capacidad de despertar el interés de manera positiva en los estudiantes. Además, el maestro puede diseñar una acreditación como, por ejemplo: diploma, trofeo o una medalla.
- **Clasificaciones:** el deseo de superación del participante de verse en los primeros puestos, le hará trabajar más duro para conseguirlo. Cabe recalcar que se debe tener cuidado con la competitividad entre los jugadores. También permite al docente diferenciar a los alumnos con desempeños no favorables, para que a su vez se realice la retroalimentación adecuada.
- **Desafíos:** permiten la competición entre los jugadores para obtener los puntajes más altos, donde el jugador con mayor puntaje será recompensado.
- **Retos y misiones:** es recomendable para juegos donde varios grupos compiten entre ellos y resolverán el mismo desafío. Al finalizar cada reto es recomendable diseñar una recompensa.

3. Componentes del juego

Son herramientas y recursos que se utiliza para elaborar las actividades que se desarrollan en la práctica de la gamificación como, por ejemplo: logros, puntos, niveles, combates o colecciones (Chaves, 2019).

¿Cómo aplicar la gamificación en el entorno de aprendizaje?

Para utilizar la gamificación en el aula implica poner en práctica los funcionamientos de los distintos juegos existentes en un contexto pedagógico, en el que se debe aprovechar de

los elementos o factores como la motivación, interacción social; por lo tanto, el estudiante debe estar continuamente activo, demostrando mayor interés por los juegos (Idrovo 2018).

Herramientas de la gamificación

Hoy nos encontramos en una educación en donde el rol del maestro se convierte en un orientador su cuya primordial tarea es guiar el aprendizaje autónomo de sus educandos, mediante el aprendizaje basado en proyectos, preparación de micro actividades motivantes fuera y dentro de clases. De esta manera el estudiante lleva un conocimiento previo, mismo que se traducirá en un excelente aprovechamiento de su tiempo en horas de clases, y de esta manera el docente pueda realizar actividades para potencializar el aprendizaje del alumno (Müller, 2019).

- Kahoot como herramienta de gamificación

Kahoot es una plataforma web de origen noruego, su lanzamiento se dio en el año 2011 actualmente cuenta con más 30 millones de usuarios. Esta herramienta integra el juego como elemento importante dentro del ámbito educativo para la actividad docente en el aula, haciendo que el alumno aprenda de manera motivacional, pero teniendo en cuenta la conciencia de que lo está haciendo desde una perspectiva lúdica. El principal objetivo de esta plataforma es incrementar la satisfacción del educando, así como también una mayor implicación en su propio aprendizaje. (Álvaro et al., 2022)

Kahoot es una herramienta educativa en la que el docente puede diseñar y plantear cuestionarios, debates, encuestas, exámenes y otras actividades de forma que los estudiantes puedan interactuar de manera fácil y rápida desde sus dispositivos móviles, para contestar a las preguntas planteadas. Es una página web de acceso libre y gratuito para ello el docente una vez que diseña la actividad dará a conocer el PIN del juego o directamente el respectivo link para que los estudiantes puedan ingresar sin problema alguno y realizar la actividad de manera fácil. De esta forma se puede hacer que el aprendizaje se convierta en un juego, es decir, algo

divertido, ameno y gratificante para compartir conocimientos a través de un juego que el profesor o ellos mismo lo puedan diseñar. Por otro lado, sirve para evaluar, autoevaluarse o como repaso de un tema determinado.

- **Educaplay**

Educaplay se constituye como un recurso didáctico de valor para el aprendizaje de los estudiantes contribuye a mejorar el interaprendizaje, dado la cantidad de elementos que pueden ser utilizados de manera simultánea, combinando imágenes multimedia, textos entre otros recursos. Es por ello que se le considera como una herramienta apta para el aprendizaje, debidamente al ambiente motivacional que se crea, la dinámica que se logra entre docente-estudiantes y estudiantes a estudiantes, así como una dinámica bien organizada en el desarrollo de las actividades y es adaptable a cualquier momento de la sesión de aprendizaje en otras plataformas como Zoom, Google Meet. (Oviedo y Galarza 2015)

Actividades complementarias haciendo uso de Educaplay

El uso de la plataforma Educaplay es sencillo, y contiene tutoriales multimedia que ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso por primera vez, así como también permite descargar la actividad en formato flash o PDF para poder desarrollarla sin conexión a internet. Según Collaguazo (2017) las principales actividades creativas que los estudiantes pueden realizar en Educaplay son: Elaboración de adivinanzas, crucigramas, sopa de letras, completar textos, diálogos, dictados, ordenar letras, ordenar palabras, video quiz entre otras.

- ❖ **Adivinanzas:** Desarrolla la creatividad, el estudiante desarrolla el lenguaje, memoria y razonamiento.
- ❖ **Crucigramas:** esta actividad permite utilizar definiciones de palabras escritas, en sonidos o mediante imágenes.

- ❖ **Sopa de letras:** se debe colocar el título como punto principal, es una actividad interactiva de entretenimiento, se utiliza dos métodos para poder completar espacios en blancos, habilidades utilizando el teclado. Para que las preguntas sean dificultosas para el estudiante se debe configurar de la siguiente manera:
 - No se debe poner pistas en las palabras a buscar.
 - Solo exhibir el número de caracteres de las palabras a buscar.
 - Exponer a la derecha las palabras que tengan que encontrar en la sopa de letras.
 - Tiempo
- ❖ **Dialogo:** Permite el intercambio de información ya sea de forma oral o escrita, lectura entre dos o más sujetos, actividad ideal para juego de roles, desarrollar competencias comunicativas.
- ❖ **Dictados:** habilidades en la escritura, además de favorecer la ortografía.
- ❖ **Ordenar letras:** actividad en donde se ordena las letras se presentan desordenadas, para formar una frase o palabra.
- ❖ **Ordenar palabras:** esta actividad se presenta en forma desordenada, para que el estudiante forme una frase o párrafo. Para ello existen varias formas para ordenar el párrafo que son: arrastrar, pulsando la letra o mediante sonidos.
- ❖ **videoquiz:** Son los contenidos educativos que existen en la red además estos son infinitos ya que YouTube cuenta con un numero de videos educativos de alta calidad. Dentro de esta actividad primeramente se añade varios contenidos permitiendo intercalar las preguntas con los videos. Para desarrollar esta actividad existen varias formas de elegir la respuesta ya sea observando el video y escoger la respuesta correcta o también se la puede escribir.

- **WordWall**

Actualmente se cree que los estudiantes necesitan adquirir diferentes tipos de conocimientos, por lo que es importante que los profesores utilicen la tecnología para reforzar el aprendizaje. Entre estas ideas destaca la herramienta wordwall porque es apta para todas las materias y al ser interactiva y multiplataforma se puede crear actividades que permitirán a los docentes presentar mejores contenidos para un mejor aprendizaje. (Ordoñez y Medina, 2022)

WordWall permite usar, editar e imprimir plantillas creadas por otros usuarios, esta herramienta se puede utilizar en muchas áreas del conocimiento dependiendo del nivel educativo, la especialización se produce continuamente y cada día se revelan nuevas herramientas. Las aplicaciones innovadoras que apoyan el aprendizaje se convierten en un desafío para los docentes que necesitan saber utilizar y presentar los diferentes recursos a sus alumnos. En este caso, WordWall se puede utilizar desde cualquier dispositivo con acceso a internet, lo que la convierte en una herramienta fácil de usar y de fácil acceso.

Educación inclusiva

La educación inclusiva se refiere a los estudiantes con problemas de aprendizaje, y tiene como objetivo garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a una educación de calidad. Asegurando la eliminación de las barreras y aumentando su participación para lograr un aprendizaje óptimo y sin tener problemas, en donde las instituciones educativas deben realizar cambios tanto en los contenidos como en la infraestructura, especialmente en el entorno de aprendizaje.

Tenesaca et al. (2020) señala que la Educación Inclusiva es un proceso educativo en el que estudiantes con y sin discapacidad y de diferentes condiciones culturales, personales y sociales puedan aprender y acceder a la escuela juntos sin sufrir ningún tipo de discriminación, con un acceso escolar factible, basado en la igualdad de oportunidades y la

participación. Al mismo tiempo, los procesos inclusivos en estudiantes con necesidades educativas especiales se han convertido en tema de discusión e investigación. (p.11)

La educación inclusiva es un proceso dinámico, abierto y flexible que reconoce y valora la diversidad de niños, niñas y adultos sin hacer distinciones de ningún tipo. En base a que el futuro de la sociedad es fruto de su educación, por lo tanto, las instituciones educativas deben poner mayor interés por brindar una educación igualitaria, con calidad y calidez.

La educación inclusiva específicamente pretende atender a las necesidades de todos los niños, niñas, jóvenes y adultos considerando especialmente aquellos casos en los que puede existir un riesgo de exclusión social. No se trata solo de prestar atención a personas con discapacidad sino a todos sin distinguir por la raza, la condición social, la cultura o la religión, la economía entre otros aspectos.

Metodología

Protocolo y registro

La ejecución de la presente investigación es de tipo meta análisis, se lleva a cabo considerando los diversos parámetros que conforman la metodología PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews), por cuanto no se encontró ningún protocolo de desarrollo debidamente registrado. Es por ello que se desarrolló el siguiente diseño metodológico:

Criterios de elegibilidad

Los estudios seleccionados para el desarrollo del presente trabajo de revisión bibliográfica; se ajustan a los siguientes criterios de inclusión:

- Publicaciones en las que se incluyen las palabras claves: educación inclusiva, gamificación y su aplicación, estrategias educativas, motivación.

- Publicaciones que daten desde el 2018, es decir, que han sido publicadas desde hace 5 años atrás.
- Publicaciones realizadas de manera individual y grupal, desde una perspectiva científica, un enfoque cualitativo y una perspectiva sanitaria.
- Publicaciones con resultados fiables y que se adapten al objetivo deseado con la revisión sistemática.
- Publicaciones que incluyan artículos científicos, protocolos de investigación, ensayos académicos, tesis y otros estudios que tengan una validez científica adecuada.

Criterios de exclusión:

- Publicaciones desarrolladas empíricamente con referencias desactualizadas y resultados carentes de validación.
- Investigaciones no publicadas en revistas científicas.
- Estudios incompletos o sin referencias bibliográficas renovadas.

Fuentes de información

El proceso de búsqueda y selección de estudios se realizó durante el semestre académico octubre 2022- marzo 2023 con la asignatura de trabajo de integración curricular I, y dando por finalidad en el periodo académico de septiembre 2023-febrero 2024 con la asignatura de trabajo de integración curricular II, utilizando las siguientes fuentes de información Scielo, Redalyc, Scopus, Dialnet, Google Académico, Tesis y Libros publicados en las plataformas y repositorios ya mencionados, consultas en bases digitales de la Universidad Católica de Cuenca [UCACUE], artículos publicados en revistas de alto impacto y publicaciones electrónicas originales de estudios científicos e información actualizada en el área del conocimiento. Esto nos permitió obtener información verídica y confiable que fue útil para concretar el objetivo de la revisión sistemática.

Búsqueda

Para desarrollar esta revisión sistemática se utilizó una estrategia de búsqueda con los siguientes aspectos:

- El proceso de búsqueda se llevó a cabo de manera ordenada, lógica y secuencial utilizando las fuentes de información antes mencionadas para asegurar la confiabilidad y validez de los resultados obtenidos.
- Las variables que formaron parte de los temas propuestos se utilizaron de forma independiente para ampliar el proceso de búsqueda.
- Los estudios que cumplieron con los criterios de elegibilidad se descargaron y se referenciaron en Mendeley.
- Se hizo énfasis en la investigación científica abordada desde un enfoque benéfico.

Selección general de estudios

Primeramente, se procedió a acceder a las fuentes de información previamente mencionadas, posteriormente se procedió a la exploración correspondiente mediante diversos operadores lógicos, lo cual permitió obtener una amplia variedad de investigaciones, las cuales fueron filtradas según los parámetros establecidos en la estrategia de búsqueda. Los primeros estudios que se incluyeron fueron aquellos que cumplían con un año de publicación específicos e incluían palabras claves.

Las publicaciones que surgieron de este primer filtro, fueron examinadas con atención minuciosa en el estudio, donde se examinaron los elementos como la coherencia del tema o título del estudio; el idioma en el que se haya publicado, fiabilidad de sus contenidos y resultados.

Estas publicaciones preseleccionadas fueron analizadas en dos lecturas posteriores, lo cual posibilitó dejar de lado aquellos estudios que se entren duplicados, que han sido llevados a cabo de forma empírica, con deficiencias en su abstract y contenido, sin resultados que permitan alcanzar el objetivo e interrogante planteados en la revisión sistemática.

Proceso de extracción de datos

Los estudios que cumplieron con los distintos parámetros establecidos en los criterios de elegibilidad, fueron descargados en el Gestor Bibliográfico Mendeley, herramienta que ayudó a extraer información para su posterior análisis y síntesis.

La información extraída se relaciona con las variables del tema propuesto, ya sea en su forma original o tras las modificaciones respectivas. Los datos fueron estructurados en función de los indicadores que forman parte de la matriz de resultados.

Síntesis de resultados

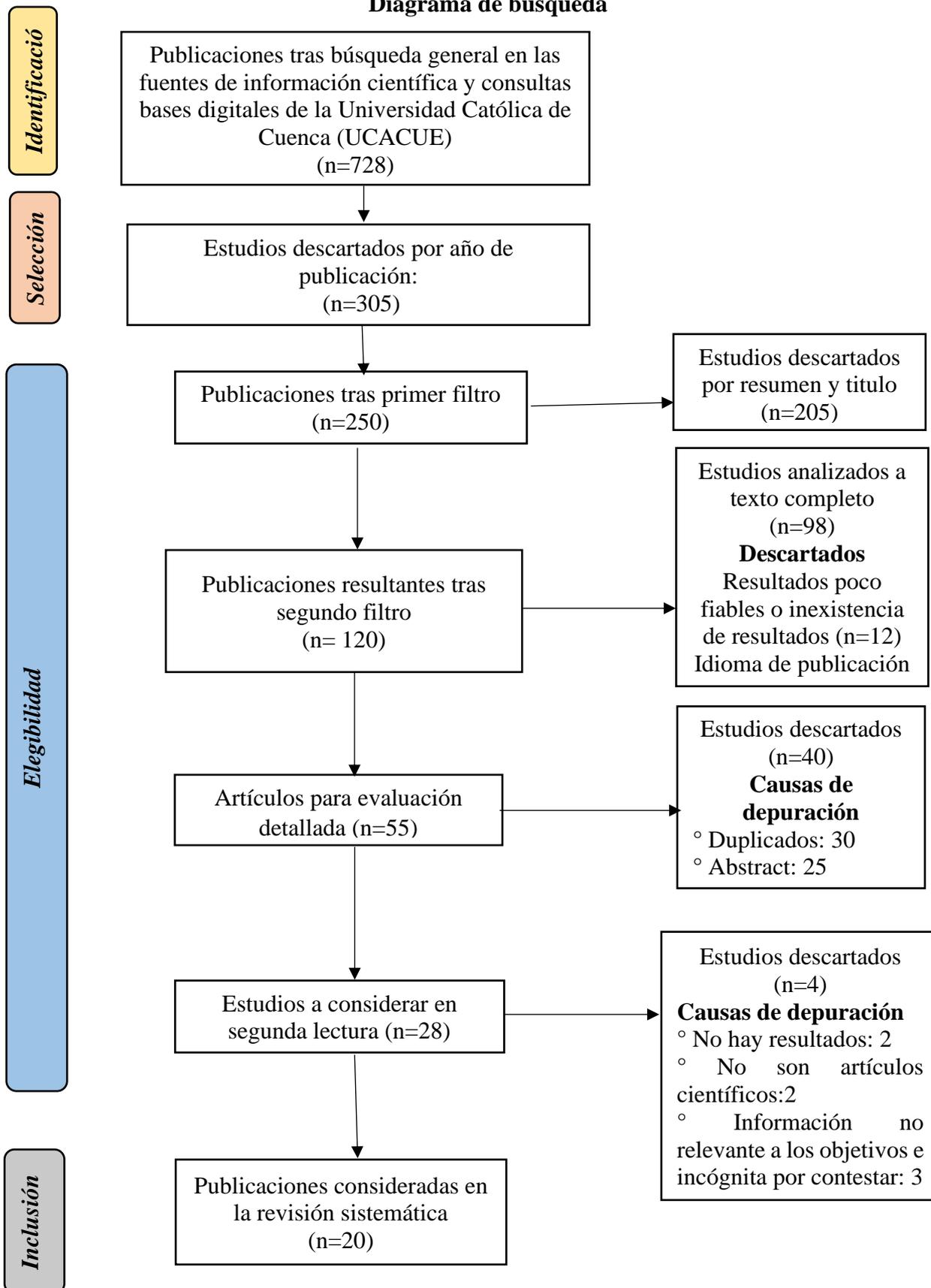
El proceso utilizado para la búsqueda y depurar los estudios necesarios en la revisión sistemática de la actualidad, se encuentra ubicado en un diagrama de flujo estructurado, herramienta que posibilitó comprender las acciones llevadas a cabo de forma detallada.

Asimismo, todos los estudios que formaron parte de la revisión sistemática, proporcionaron datos e información fiable, la cual fue organizada en categorías y posteriormente discutida de forma ordenada y secuencial, brindando respuesta a la cuestión planteada.

Análisis adicionales

No fue necesario abordar ningún análisis adicional durante el desarrollo de la presente revisión sistemática, ya que la metodología PRISMA permitió concretar estudios fiables y debidamente validados, los cuales contribuyeron con información necesaria para dar contestación a la incógnita propuesta.

Diagrama de búsqueda



Fuente: Paida Monica (2023)

Características de los estudios

La caracterización de los 20 artículos seleccionados, se llevó a cabo considerando los siguientes indicadores: Título de estudio; Autor y año; Diseño de investigación; Resultados e interpretación

Resultados

Título de investigación	Autor y año de publicación	Diseño del estudio	Principales resultados	Interpretación del autor
La gamificación como propuesta metodológica inclusiva en el aula de matemáticas	Ródenas y Suárez (2023)	Estudio bibliográfico o revisión sistemática Enfoque cuantitativo	Uno de los ítems del cuestionario consistía en responder el grado de interés de las actividades cuyo aprendizaje está basado en el juego y en la gamificación. Se esta forma se obtuvo los siguientes resultados: Ningún estudiante contestó “Nada interesante” y más del 70% de los encuestados afirmaron que les parecía muy interesante, lo que lleva a pensar que a los estudiantes les llama la atención todo aquello que converge al juego, sea o no utilizado en contextos propios o ajenos a él.	La gamificación es una estrategia educativa que ayuda a motivar a los estudiantes en el proceso de interaprendizaje. Por lo cual la gamificación ha ganado un importante espacio de reflexión y análisis en el ámbito educativo, que permite adaptar el aprendizaje a las necesidades y preferencias de cada estudiante. Asimismo, promueve la interacción y el aprendizaje activo, que ayuda a mejorar la comprensión y la retención de la información. También permite a los docentes a monitorear el progreso de los alumnos y adaptar las estrategias de enseñanza.
Análisis de prácticas en la atención de alumnado con discapacidad	(Castaneda y Márquez, 2021).	Investigación cuantitativa, transversal, con alcance descriptivo y con evaluaciones de un solo grupo.	En relación con la legislación en torno a la atención a la diversidad, el 74% de docentes tienen un conocimiento suficiente, y solamente el 25% tiene un conocimiento aceptable y ninguno bajo. Para ello se identifica que el 100% de los participantes tienen un nivel de	Para mejorar la educación se requieren de capacitaciones y prácticas pedagógicas que deben transformarse con el objetivo de reconocer la realidad y, a su vez, la necesidad de todos los alumnos para dirigir sus acciones hacia la persona y no hacia sus características, lo que nos

			confianza y experiencia alto para enseñar a la población con discapacidad.	brinda mejores condiciones y oportunidades en relación con las necesidades reales de cada estudiante.
Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo?	(Sánchez, 2019).	Análisis cualitativo-revisión bibliográfica	La efectividad de la gamificación en educación, está interpretada en torno a varios resultados como la “efectividad”, incluye los conocimientos cognitivos, así como diversas actitudes y emociones sobre la experiencia de gamificación; el “compromiso” y la motivación.	La gamificación tiene efectos positivos en el interaprendizaje, varios autores mencionan que para la efectividad de la gamificación en el ámbito educativo son la motivación y el compromiso. Sin embargo, los elementos de gamificación se transforman de lo tedioso a actividades interesantes, haciendo que los estudiantes aprendan de manera fácil, divertida y al mismo tiempo aumenta la participación del estudiante.
Gamificación a través del juego serio: otra forma de aprender	Santacruz y De la Hoz (2023)	Enfoque cualitativo Diseño de la investigación: descriptivo y transversal	Partiendo de del concepto de videojuegos, hábitos de consumo y dispositivos disponibles, varios estudiantes expresaron que historia preferida para el desarrollo del juego serio es el de aventura espacial, teniendo como escenario una tecnología futurística. Para llegar a ello afirmaron también que pueden usar cualquier tipo de dispositivo, pero prefieren las tabletas y los teléfonos inteligentes.	La creciente inmersión de los estudiantes en la mudo de la tecnología es que refleja el uso adecuado de los dispositivos móviles para actividades lúdicas, como son los juegos También demuestra la importancia de integrar la tecnología de manera efectiva en los entornos educativos, ya que la gamificación combinada con el uso de dispositivos móviles, es una estrategia poderosa para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje y a su vez promueve una experiencia de aprendizaje activa y significativa.
El desarrollo de competencias matemáticas en	Gómez (2019)	Enfoque cuantitativo	Según la encuesta que realiza el autor sobre el desarrollo de	Los resultados obtenidos evidencian dificultades tanto en el trabajo docente

<p>la institución educativa Pedro Vicente Abadía de Guacarí, Colombia</p>			<p>competencias matemáticas se evidencia que los docentes presentan dificultades al desarrollar en sus estudiantes las tres competencias que son: Comunicación, representación y modelación; Razonamiento y argumentación y resolución de problemas. Asimismo, por parte de los estudiantes consideran que presentan diferencias en el desempeño de estudiante es por ello que los resultados obtenidos muestran que existen dificultades de las dos partes.</p>	<p>como en el aprendizaje de los estudiantes. Para ello es fundamental abordar estas dificultades mediante la implementación de estrategias pedagógicas que fomente el desarrollo de competencias matemáticas, ya que estas habilidades son esenciales para el éxito académico y profesional de los estudiantes.</p>
<p>La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia</p>	<p>(Cascante y Granados, 2018)</p>	<p>Basado en análisis de diferentes argumentaciones.</p> <p>Se empleo una 2 entrevistas semiestructurada en línea.</p> <p>Enfoque innovador</p>	<p>Los estudiantes exponen que el uso de los recursos tecnológicos que se fomentan mediante la gamificación facilita el razonamiento, la lógica y la búsqueda de resolución de problemas por medio de la investigación propia y manifiestan que son altamente útiles y aplicables en el aula.</p>	<p>La gamificación es una buena opción para desarrollar los temas de la enseñanza de la historia, ya que establece nuevos paradigmas sobre la concepción de las dinámicas y demandas que encierran las nuevas realidades en la forma de enseñar la historia.</p>
<p>El uso de la gamificación para fomento de la educación inclusiva</p>	<p>(Rodríguez et al., 2019).</p>	<p>Estudio bibliográfico</p>	<p>Se realiza una comparativa entre las características que debe tener un aula inclusiva y las ventajas que aporta la gamificación a la equidad educativa, se puede observar las coincidencias que hacen esta metodología activa una herramienta idónea para la inclusión del alumnado.</p>	<p>La gamificación permite adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que es fundamental para la inclusión efectiva de aquellos con NEAE, que promueve en entorno educativo más equitativo y enriquecedor.</p>

Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes	(Guevara, 2018).	Enfoque cuantitativo Diseño preexperimental de pre y post test. Enlace descriptivo correlacional	Los resultados indican que los participantes mejoraron significativamente sus competencias digitales a partir del uso de estrategias de gamificación y se pudo evidenciar también que tienen una percepción positiva hacia el uso de la estrategia.	Esta estrategia ayuda a que los participantes tengan un mayor nivel de interacción y que mientras juegan en un entorno no lúdico, ellos aprenden y desarrollan habilidades específicas y transversales que tiene como eje la colaboración. La gamificación es una forma de diseñar actividades que tienen en cuenta estilos de aprendizaje y tipos de jugadores.
La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica	(García et al., 2020).	Estudio bibliográfico	La mayoría de los docentes afirman que, a partir de la implantación de la gamificación, el proceso se ha centrado en las necesidades de sus estudiantes. El docente comprendió las características y necesidades del grupo y selecciono y confirmo los mecanismos y dinámicas que realmente funcionan y transforman la pasividad de los estudiantes en motivación intrínseca.	Gamificación consiste en influir en los estudiantes y brindarles experiencias que desarrollen dominio e independencia en la resolución de problemas. Esta es una herramienta poderosa que cambia por completo la visión tradicional de la educación y redefine el proceso educativo.
Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras	(Chaves, 2019).	Análisis de estudios empíricos basados en experiencias educativas	Los resultados obtenidos en la tabla 1 indican que el uso de gamificación es todo un acierto en el aula de las lenguas extranjeras. Las experiencias gamificadas analizadas muestran que los participantes han desempeñado un papel más en la adquisición de la lengua extranjera, con una actitud positiva, colaborativa, participativa y responsable. El elemento del disfrute y el ambiente relajado hizo que la	El uso de la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras estimula la participación activa de los alumnos en el desarrollo del aprendizaje de dicha lengua, además de garantizar la motivación y promover la perseverancia. Además, ayuda a fomentar la comunicación el trabajo cooperativo y colaborativo, creando ambientes de confianza y disminuyendo así el estrés y la ansiedad.

			sesión fuera más distendidas, reduciendo el estrés, ansiedad y miedo a cometer errores.	
¡Aprendizaje activo y autoevaluación a través de la implementación de la plataforma Kahoot! Para la mejora e innovación docente en psicología y educación	(Álvaro et al., 2022)	Utilización de la metodología de gamificación con la herramienta Kahoot	Los resultados obtenidos mediante los diferentes análisis ofrecen una sólida evidencia del éxito del uso de la herramienta en el aula. ¡Tanto la encuesta como los análisis estadísticos han puesto de manifiesto que el uso de los cuestionarios Kahoot! unidos a los métodos de explicación de las preguntas con materiales multimedia, no solo ha sido útil para el profesorado, sino que también lo ha sido para los alumnos.	Kahoot es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes a investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. Los docentes y estudiantes mencionan que al inicio es complicado la utilización de esta maravillosa herramienta, mientras que al mismo tiempo dan a conocer, que, con el uso constante de la misma, se ha vuelto mucho más sencillo.
Desarrollo de actividades educativas basadas en Educaplay para la asignatura de matemáticas en educación general básica.	(Oviedo y Galarza 2015)	Metodología experimental que se utiliza para la recolección de datos cualitativos y cuantitativos	Para la recolección de los datos utilizando los instrumentos tales como la observación y las evaluaciones aplicadas en los dos grupos (el pretest y postest) los cuales permitieron detectar los aspectos sobre el aprendizaje de los estudiantes en el antes y después utilizando la herramienta Educaplay, permitiendo darnos cuenta que aplicando la herramienta los estudiantes obtuvieron un mayor porcentaje en la adquisición de los conocimientos en el aula de las clases.	La incorporación de Educaplay en el ámbito educativo permite crear nuevas ideas e innovadores enfoques al seleccionar recursos metodológicos que se ajusten a las necesidades de la era digital, mismos que pueden ser empleados en el aula como fuera de ella y se enfoca en alcanzar niveles satisfactorios. Por todo aquello, como docente es necesario contribuir e impulsar la utilización de herramientas y recursos tecnológicos con la finalidad de mejorar los aprendizajes y por ende desarrollar habilidades.
Aplicación de la técnica informática Educaplay como estrategia para el aprendizaje de	Collaguazo (2017)	Enfoque cuantitativo Diseño cuasiexperimental	De los resultados obtenidos se evidencia que el nivel de conocimiento en la resolución de las actividades en Educaplay	Tomando en cuenta los resultados positivos. Es importante que los maestros varíen sus estrategias de enseñanza y se adapten a los diferentes

<p>las biomoléculas, en los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad Educativa Andrés F. Córdova, provincia de Cañar en el período julio – diciembre 2016.</p>		<p>Método hipotético deductivo y estadístico</p>	<p>es un resultado sumamente positivo ya que el 65% manifiestan que han alcanzado un nivel de conocimiento alto para resolver las actividades en Educaplay, el 30% indican que tienen un nivel medio, mientras que el 5% indican que tienen un nivel bajo.</p>	<p>estilos de aprendizaje de los estudiantes. También se puede utilizar como una herramienta de evaluación, porque Educaplay ofrece la creación de cuestionarios y pruebas para medir el progreso de los alumnos y de esta forma proporcionar la retroalimentación correspondiente.</p>
<p>WordWall: una experiencia de aprendizaje para el estudiante de Educación básica</p>	<p>(Ordoñez y Medina, 2022)</p>	<p>Estudio de corte cuantitativo cuasiexperimental Diseño pre y post prueba</p>	<p>Los resultados del cuadro 3 confirman la existencia de una diferencia impórtate positiva para las pruebas discriminación de fracciones, adición primer nivel, adición segundo nivel y sustracción primer nivel; es decir el puntaje promedio en el post test es significativamente mayor al puntaje promedio en el pretest. El uso de la herramienta tecnológica Word Wall, resulto efectiva para la mejora del aprendizaje significativo de operaciones con números de fracciones.</p>	<p>La gamificación ofrece una variedad de herramientas que sirven para promover los aprendizajes y mejorar las enseñanzas en los distintos niveles educativos tomando en cuenta el área o asignatura. Gracias a los recursos didácticos y herramienta digitales el aprendizaje del estudiante se ha convertido en un aprendizaje motivacional ya que permite crear actividades lúdicas, es por ello que tanto el docente como el educando pueden realizar ejercicios, tareas o proyectos de forma autónoma y algunas incluso pueden utilizarse para diseñar trabajos en equipo.</p>
<p>La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri”</p>	<p>Tenesaca et al. (2020)</p>	<p>Enfoque cualitativo</p>	<p>Lo propuesto en líneas anteriores permite reflexionar sobre la importancia de diseñar e implementar nuevas estrategias didácticas que fomenten la motivación intrínseca del niño, hacia la lectura, con las que se brinde la oportunidad de mejorar habilidades lectoras y de comprensión en cada uno</p>	<p>La gamificación incluye actividades que crean la participación de los niños y se involucre en su aprendizaje y se les anima a hacer lo que más les gusta, pero con un propósito definido para mejorar la lectura comprensiva a través de medios o recursos tecnológicos y materiales creados por el docente.</p>

de la parroquia Cumbe			de sus niveles, de igual forma les permita enriquecer su léxico, adquirir autonomía y capacidad para dialogar y transmitir ideas de manera crítica, convirtiéndose en un verdadero aporte a su aprendizaje	Asimismo, los estudiantes con la presencia de la gamificación tienen varias oportunidades de interacción, compromiso y desafíos.
-----------------------	--	--	--	--

Fuente: Paidá Monica (2023)

De acuerdo al análisis de la revisión bibliográfica sistemática, consultas en bases digitales de la Universidad Católica de Cuenca [UCACUE], fuentes documentales, artículos publicados en revistas de alto impacto y publicaciones electrónicas originales de estudios científicos e información actualizada en el área del conocimiento en particular, se observa que la gamificación es una estrategia educativa importante dentro del interaprendizaje, siendo relevante vincular con las metodologías activas, porque gracias a ellas se podrá brindar una formación holística a los educandos.

La gamificación ofrece una variedad de herramientas que sirven para promover los aprendizajes y mejorar las enseñanzas en las distintas áreas, asignaturas y niveles educativos, incluyendo la adquisición de lenguas extranjeras. Además, varios autores mencionan que las experiencias lúdicas analizadas muestran que, tanto docentes como estudiantes desempeñan un papel más activo en el interaprendizaje con actitud positiva, colaborativa, participativa y responsable (Corchuelo, 2018).

Según las publicaciones consultadas, tras la implementación de la gamificación como herramienta pedagógica que permite realizar actividades lúdicas, de manera general se puede observar que, en todos los estudios revisados hubo una mejora significativa, misma que brinda una educación de calidez. Por tanto, queda en evidencia el alto impacto de la gamificación y su aplicación en educación inclusiva.

En los últimos tiempos existen grandes cambios en el contexto educativo gracias a las metodologías activas como la gamificación se ha podido dar cambios gigantescos para llegar a un aprendizaje significativo, estas estrategias son adecuadas para el proceso del interaprendizaje, mejorando la calidad educativa porque se tiene claro que la educación transforma al ser humano a través de la transmisión de conocimientos y habilidades, es decir la educación implica el cambio y el crecimiento del individuo en una cierta dirección. En las aulas inclusivas los estudiantes son diversos y cada uno tienen sus propias fortalezas y desafíos. Sabemos que no todas las escuelas están equipadas para proveer aulas inclusivas. (Santacruz y De la Hoz, 2023)

Discusión

Los hallazgos recogidos, ponen en evidencia la alta efectividad de la gamificación como estrategia didáctica, existen varias aplicaciones y herramientas que permite gamificar el aula. Las aplicaciones analizadas en este trabajo de investigación son: Kahoot, Educaplay, WordWall. La gamificación no significa necesariamente jugar o utilizar juegos, sino que se trata de aplicar elementos y técnicas propias del juego en contextos educativos.

Estos resultados son coincidentes con los resultados presentados previamente. Por ejemplo, Ródenas y Suárez (2023) en su investigación de estudio bibliográfico con enfoque cuantitativo comprobaron un progreso significativo de la gamificación como propuesta metodológica inclusiva en el aula en donde en uno de los ítems, consistía en responder el grado de interés de las actividades cuyo aprendizaje está basado en el juego y en la gamificación. En la que se obtuvo los siguientes resultados más del 70% de los encuestados afirmaron que les parecía muy interesante, a lo que lleva a pensar que a los estudiantes les llama la atención todo aquello que converge al juego. Otros autores como Gil y Jurado (2020) también hallaron una variación positiva del 88% al 12% en el uso de juegos dentro y fuera de clase mismo que despierta un gran interés entre los estudiantes.

Actualmente existen diversas herramientas a disposición de los docentes que les permiten inmersarse en la era de la educación tecnológica, cada una con sus características, ventajas y desventajas. La responsabilidad del educador es prestar asistencia a sus estudiantes con el objetivo de mejorar su labor educativa. Las plataformas educativas virtuales son una herramienta excelente para satisfacer las necesidades y motivar a los estudiantes, gracias a sus características creativas y dinámicas.

La inclusión permite que los niños hablen o se socialicen con todos y aprendan a su propia manera sin temor a equivocarse. También ayuda a construir y mantener relaciones de amistad sin discriminación alguna, además el docente deberá implementar constantemente las herramientas gamificadas para que los estudiantes demuestren el interés por aprender de manera activa y no genere rechazo como podría suponer el concepto del aprendizaje tradicional.

En el año 2008 la gamificación hace su aparición, misma que es una estrategia que vincula las herramientas del juego, en ambientes diferentes para motivar al receptor al alcance de los objetivos, es usada en diversos escenarios como: educativos, empresariales, mercantiles y entre otros. Los beneficios educativos que esta estrategia promueve son: felicidad, automotivación, autonomía, trabajo en equipo, imaginación, diversión, resolución de problemas y competitividad, es decir que la gamificación educativa busca combinar las actividades lúdicas con el aprendizaje, sin olvidar enlazar conceptos como: logros puntos y recompensas. (Anaconda 2020)

Conclusiones

Tras el trabajo de investigación de análisis bibliográfico realizado logramos concluir, de forma general, que se ha conseguido descubrir que la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo ha resultado ser sumamente positivo. Por tanto, es interesante constatar que la gamificación aún se encuentra en un campo altamente novedoso, ya que nuestros educadores apenas están iniciando esta disciplina o han comenzado a comprender que implica la gamificación frente a otros tipos de técnicas relacionadas con el juego.

La gamificación sigue siendo un desafío para aquellos maestros que optan por una pedagogía interactiva y participativa. Ya que la participación de los estudiantes en las aulas es importante porque a través del juego se fomenta la creatividad y la imaginación, mejora la capacidad para planificar, organizar, relacionar y regular sus emociones, mismos que son elementos claves que permiten afrontar las cosas, disfrutar e innovar. Gracias al juego y las oportunidades de participar activamente en el aprendizaje refuerzan las capacidades creativas del estudiante. Además, ayuda con el lenguaje, el desarrollo de varias destrezas e incluso, mediante el juego pueden sobrellevar el estrés.

Estas herramientas deben ser implementadas constantemente en el ámbito educativo, sin embargo, este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, su fin es conseguir mejores resultados, mejorar conocimientos y mejorar habilidades de una forma divertida y de este modo generando una experiencia positiva en el alumno con o sin discapacidad. la educación se ha vuelto muy dinámica desde la aparición y aplicación de las diferentes herramientas de gamificación, y sobre todo a tenido que estar estrechamente relacionada con las necesidades de la sociedad.

Finalmente, esta investigación pretende contribuir al análisis y reflexión sobre el papel de la gamificación en el interaprendizaje, se puede decir que se ha cumplido satisfactoriamente con los objetivos planteados para el estudio bibliográfica de esta investigación. Además, se espera que las contribuciones realizadas sirvan a estudiantes, maestros y sociedad en general.

Referencias bibliográficas

- Álvaro Bejarano Martín, Magán Maganto María, Canal Bedia Ricardo, Jenaro Río Cristina, & Flores Robaina Noelia Emma. (2022, November 3). *Aprendizaje activo y autoevaluación a través de la implementación de la plataforma Kahoot! Para la mejora e innovación docente en psicología y educación*. <https://doi.org/10.4995/inred2022.2022.15818>
- Anacona Samboni Emiro Guillen. (2020). *Diseño de una estrategia de gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas dentro del entorno social de los estudiantes de la Sede el Carmen, perteneciente a la Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera de Pitalito – Huila Colombia*. <https://n9.cl/ay76u>
- Cascante Gómez, M. E., & Granados Porras, R. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. *Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica*, 17, 1. <https://doi.org/10.15359/rp.17.2>
- Castaneda-Brizuela Concepción del Carmen, & Márquez-Cabellos Norma Guadalupe. (2021). *Analysis of Inclusive Practices in the Care of Students with Disabilities*. <https://orcid.org/0000-0001-5466-2681Nivel>
- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422–430. <https://doi.org/10.30827/digibug.58021>
- Collaguazo Alvarez Manuel Eduardo. (2017). *Aplicación de la técnica informática Educaplay como estrategia para el aprendizaje de las biomoléculas, en los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad Educativa Andrés F. Córdova, provincia de Cañar en el período julio – diciembre 2016*. <https://n9.cl/ybfum>
- Corchuelo Rodriguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- García Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16–24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Gil-Quintana, J., & Jurado, E. P. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107–123. <https://doi.org/10.22201/IISUE.24486167E.2020.168.59173>
- Gómez Moreno, F. (2019). El desarrollo de competencias matemáticas en la institución educativa Pedro Vicente Abadía de Guacarí, Colombia. *Revista Universidad y Sociedad [Online]*, 11(1), 162–171. <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>
- Guevara Vizcaíno, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Idrovo Naranjo Erika Karina. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina*,

año lectivo 2017-2018. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>

- Müller Ponce Martín. (2019). La educación de las virtudes humanas. El profesor como modelo de virtud para sus alumnos. *Universidad de Los Hemisferios. Saber y Saber Hacer*, 2–34. <https://backspace.uhemisferios.edu.ec/server/api/core/bitstreams/706436c2-8957-4bbc-9750-51cbe678fe3e/content>
- Ordoñez Palacios, L. G., & Medina Chicaiza, R. P. (2022). Wordwall: una experiencia de aprendizaje para el estudiante de Educación básica. In *Revista de Investigación N°* (Vol. 108). <https://orcid.org/0000-0002-2736-8214>
- Oviedo Romero Jenny del Rocío, & Galarza Barba Felix Antonio. (2015). Desarrollo de actividades educativas basadas en Educaplay para la asignatura de matemáticas en educación general básica. *Universidad Técnica de Machala UTMACH*. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4257/1/CD00600-2015-TRABAJO%20COMPLETO.pdf>
- Ródenas Ríos Juan Antonio, & Suárez Caballero Javier. (2023). La gamificación como propuesta metodológica inclusiva en el aula de Matemáticas. In *Revista de Educación* (Vol. 8). <http://www.murciaeduca.es/ceeprimitivalopez/sitio/>
- Rodríguez Jiménez, C., Navas-Parejo, M. R., Santos Villalba, M. J., & Fernández Campoy, J. M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, 2(1). <https://doi.org/10.24310/ijne2.1.2019.6557>
- Sánchez Pacheco Carlos Luis. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnológica-Educativa*, 19(1). <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/5/5>
- Sánchez Sánchez, R. (2019). Influencia de la teoría de Piaget en la enseñanza de la Física. *Lat. Am. J. Phys. Educ*, 13(3). <http://www.lajpe.org>
- Santacruz Valcarcel Juan Manuel, & De la Hoz Vargas Verónica. (2023). Gamificación a través del juego serio: otra forma de aprender. *Revista Cedotic*, 8(2), 55–70. <https://orcid.org/0000-0002-0329-4820>
- Tenesaca Orellana María Elizabeth, Criollo Cumbe Fredi Ernan, & Caguana Anzoátegui Lucía Gabriela. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe*. <https://n9.cl/8h0f6>
- Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315–325. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

Anexos

Anteproyecto del trabajo de titulación

La Gamificación y su Aplicación en la Educación Inclusiva en Básica Media

1. Línea y sublínea de Investigación

a. Línea general:

Educación inclusiva y atención a la diversidad

b. Sublínea:

Actitudes, conocimientos y prácticas para atención a la diversidad.

2. Problematicación

Actualmente la educación enfrenta nuevos retos, entre ellos la inserción de recursos tecnológicos e innovadores en los procesos educativos en todos los niveles, dentro de este margen se halla la educación inclusiva en la cual la gamificación como técnica de enseñanza basada en el juego es una tendencia que cada vez se va implementando en los diferentes entornos de aprendizaje.

Investigaciones realizadas en Europa por Ródenas y Suárez (2023) en donde demuestra que estudiantes de educación primaria con estudiantes entre 6 y 12 años con necesidades educativas específicas de apoyo educativo, con experiencias gamificadas en el área de matemática, los resultados se evidencian una elevada tasa de motivación y buen rendimiento académico cuando se pone en práctica los problemas teóricos del aprendizaje basado en el juego y la gamificación, más aún cuando esta permite la inclusión educativa y hacer efectivo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje [DUA].

En México, según el Instituto Nacional de Estadística Geográfica e Información [INEGI], en el 2018, se reportó que 7.8 millones de personas tenían alguna discapacidad. En el ámbito educativo hasta el 2016, el 49,6% de las personas con discapacidad en edad escolar asistían a la escuela, y de este porcentaje, el 40.9% no contaban con las habilidades necesarias para comunicarse (Castaneda y Márquez, 2021).

En la ciudad de Azogues, durante la ejecución de las prácticas preprofesionales se ha observado que los docentes no utilizan la gamificación en los procesos de interaprendizaje en estudiantes regulares y en procesos inclusivos, lo que ocasiona que los estudiantes presentan poco interés por el aprendizaje, la desmotivación por que reciben los conocimientos de manera tradicional, el cansancio y el aburrimiento constante en la realización de las tareas, escasa concentración por el mismo hecho de que las actividades no son atractivas.

3. Justificación

La presente investigación es de vital importancia en el ámbito educativo por que mejora el interaprendizaje en estudiantes que estén bajo los procesos de inclusión, eliminando las barreras y aumentando oportunidades de aprendizaje, recalando que cada institución debe plantear y buscar nuevas estrategias que serán útiles y fáciles para lograr un rendimiento académico mucho más satisfactorio en cada alumno que presente alguna necesidad educativa o estilo de aprendizaje. Además, afirman que la gamificación refuerza las habilidades importantes dentro del ámbito educativo. (Sánchez, 2019).

La gamificación y su aplicación en el proceso de interaprendizaje es importante utilizar por ser una técnica bastante favorable para la enseñanza y aprendizaje inclusiva en la educación actual, la cual traslada la mecánica de los juegos en la comunidad educativa, que ayuda al estudiante a obtener conocimientos, mejorar sus habilidades, mantiene la motivación, facilita la interacción de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en las personas que lo usan.

Como manifiesta Zepeda et al., (2016), el objetivo de la investigación fue determinar si la gamificación tiene éxito en hacer que los estudiantes pasen de un estado pasivo a uno activo durante las clases. Los resultados mostraron que la aplicación de la gamificación aumenta la participación de los estudiantes a través de la acumulación de puntos, aumentando la motivación, el compromiso, el esfuerzo, la colaboración y el interés de los estudiantes. Al mismo tiempo, el 85% de los alumnos lograron puntajes promedios excelentes comparables a sus compañeros, aumentando la interacción grupal y mejorando el rendimiento académico. Es así como se destaca la evidencia la efectividad de la gamificación y su aplicación con motivación e interés para lograr un interaprendizaje mutuo activo entre los educandos. (p.322)

Este estudio es de gran importancia práctica debido a que impulsa al uso de metodologías activas, rutinas de pensamientos y uso de tecnologías como elementos relevantes para desarrollar un interaprendizaje duradero y motivacional. Para ello, Gómez (2019) menciona que la gamificación permite al educando a autorregular su desempeño, tomar decisiones, enfrentar a diferentes situaciones problemáticas y la reelaboración de sus estrategias para actuar en la solución de diferentes tipos de tareas en las que se les incluyen las de la vida práctica. (p.163)

Se destaca una investigación realizada en México por Sánchez (2019), en el que se describe la teoría de Jean Piaget [1936], explica esencialmente como los niños son capaces de construir modelos mentales sobre el mundo en el que viven. En el campo de la educación proporciona una base teórica para implementar diversos métodos de aprendizaje que los estudiantes desean poner a prueba con su aplicación en entornos académicos. Por lo tanto, esta teoría puede aplicarse en el contexto educativo para comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje en diferentes niveles de estudios que tiene el alumno, y de esta manera construyan su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno. (p.1)

Aunque Piaget no desarrolló originalmente su teoría para comprender los propósitos educativos o el proceso de enseñanza, sin embargo, hoy en día se utiliza como base teórica para pedagogías que buscan conexiones entre las teorías constructivistas del aprendizaje. Sánchez (2019)

La gamificación promueve el aprendizaje activo y significativo al involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas y desafiantes. Por consiguiente, esta metodología puede promover el aprendizaje y la inclusión social, independientemente de sus capacidades y características personales, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo.

4. Preguntas científicas

1. ¿Cómo contribuye la gamificación y su aplicación en el proceso del interaprendizaje en educación inclusiva en básica media?
2. ¿Cuáles son los referentes teóricos bibliográficos de la gamificación y su aplicación en el proceso del interaprendizaje en educación inclusiva en básica media?
3. Que metodología adecuada se utilizara para conocer la gamificación y su aplicación en educación inclusiva.

5. Objetivos

Objetivo General

El objetivo general de esta investigación es analizar la aplicación de la gamificación en el proceso del interaprendizaje en educación inclusiva en básica media.

Objetivos específicos

1. Sistematizar los referentes teóricos bibliográficos de la gamificación y su aplicación en el proceso del interaprendizaje en educación inclusiva en básica media.
2. Identificar la utilización de la gamificación y su aplicación en educación inclusiva.
3. Elaborar un artículo académico de la gamificación y su aplicación en la educación inclusiva en básica media.

6. Fundamentación teórica

Gamificación en la educación

La gamificación es un elemento clave en el proceso del interaprendizaje con el fin de generar un nuevo conocimiento histórico en el marco de la mediación pedagógica. Por tanto, se define como un proceso de alfabetización en la competencia digital para apropiarse de recursos tecnológicos e integrarlos a instituciones educativas a través de procesos pedagógicos, basados en un conjunto de recursos tecnológicos tales como: Juegos, blogs, etc. Permite

obtener un aprendizaje significativo, y a su vez favorece la motivación (Cascante y Granados, 2018).

La implementación de la gamificación y su aplicación en la Educación Inclusiva en básica media, fomenta la rapidez y la interacción entre los estudiantes de las instituciones educativas, con o sin inclusión, para garantizar que todos los estudiantes se integren sin discriminación y tengan una experiencia de aprendizaje satisfactoria. De esta manera, se pretende impulsar la utilización adecuada de las diversas herramientas tecnológicas, como la gamificación, que han sido implementadas en diversos niveles y áreas de educación; así como concienciar al personal docente a que realicen capacitaciones constantemente y se implementen desde las políticas legales de los derechos de la educación inclusiva (Cascante y Granados, 2018).

La gamificación y su aplicación a la educación es una tendencia cada vez más utilizadas en los entornos de aprendizaje en todos los niveles educativos. Con este objetivo se pretende destacar el uso de gamificación como un medio para fomentar la inclusión de los estudiantes en general. Se reconoce a la inclusión educativa como un modelo de actuación que apuesta por ofrecer una enseñanza de excelencia, que evidencia la diversidad, un valor inherente y enriquecedor (Rodríguez et al., 2019).

Estrategias de la gamificación

Las estrategias de gamificación contribuyen al desarrollo, tanto de competencias específicas como transversales en procesos del interaprendizaje; se emplean para promover la conducta que despierte el interés del estudiante por adquirir conocimientos. En consecuencia, los elementos a tener en cuenta para la elaboración de las estrategias de gamificación se clasifican en tres categorías que se interrelacionan entre sí: las dinámicas, mecánicas y los componentes del juego (Guevara, 2018).

Dinámicas

Las dinámicas dentro de la educación son un método de enseñanza que se basa en actividades estructuradas con un propósito variable, en el que los estudiantes aprenden en un ambiente de alegría y diversión. Estas dinámicas se fundamentan en la formación a través de la experiencia vivencial y se utilizan principalmente para lograr el desarrollo de competencias y habilidades de los participantes, fomentar el trabajo en equipo. La mejora de las relaciones interpersonales y aumenta la satisfacción de los individuos. Por otra parte, es importante que el maestro elija una dinámica de aprendizaje apropiada para el grupo escolar, considerando la edad y el progreso de los estudiantes (García et al., 2020).

Mecánicas

Están relacionadas con la motivación y el comportamiento de los alumnos. De hecho, son las competencias básicas del juego, representan las reglas y las recompensas que hacen que los juegos se conviertan en desafíos, provocando emociones que un sistema gamificado busca generar en los estudiantes o participante (Chaves, 2019).

Componentes del juego

Son herramientas y recursos que se utiliza para elaborar las actividades que se desarrollan en la práctica de la gamificación como, por ejemplo: logros, puntos, niveles, combates o colecciones (Chaves, 2019).

¿Cómo aplicar la gamificación en el entorno de aprendizaje?

Para utilizar la gamificación en el aula implica poner en práctica los funcionamientos de los distintos juegos existentes en un contexto pedagógico, en el que se debe aprovechar de los elementos o factores como la motivación, interacción social; por lo tanto, el estudiante debe estar continuamente activo, demostrando mayor interés por los juegos (Idrovo 2018).

Herramientas de la gamificación

Hoy nos encontramos en una educación en donde el rol del maestro se convierte en un orientador su cuya primordial tarea es guiar el aprendizaje autónomo de sus educandos, mediante el aprendizaje basado en proyectos, preparación de micro actividades motivantes fuera y dentro de clases. De esta manera el estudiante lleva un conocimiento previo, mismo que se traducirá en un excelente aprovechamiento de su tiempo en horas de clases, y de esta manera el docente pueda realizar actividades para potencializar el aprendizaje del alumno (Müller, 2019).

Kahoot como herramienta de gamificación

Kahoot es una plataforma web de origen noruego, su lanzamiento se dio en el año 2011 actualmente cuenta con más 30 millones de usuarios. Esta herramienta integra el juego como elemento importante dentro del ámbito educativo para la actividad docente en el aula, haciendo que el alumno aprenda de manera motivacional, pero teniendo en cuenta la conciencia de que lo está haciendo desde una perspectiva lúdica. El principal objetivo de esta plataforma es incrementar la satisfacción del educando, así como también una mayor implicación en su propio aprendizaje. (Álvaro et al., 2022)

Kahoot es una herramienta educativa en la que el docente puede diseñar y plantear cuestionarios, debates, encuestas, exámenes y otras actividades de forma que los estudiantes puedan interactuar de manera fácil y rápida desde sus dispositivos móviles, para contestar a las preguntas planteadas. Es una página web de acceso libre y gratuito para ello el docente una vez que diseña la actividad dará a conocer el PIN del juego o directamente el respectivo link para que los estudiantes puedan ingresar sin problema alguno y realizar la actividad de manera fácil. De esta forma se puede hacer que el aprendizaje se convierta en un juego, es decir, algo divertido, ameno y gratificante para compartir conocimientos a treves de un juego que el

profesor o ellos mismo lo puedan diseñar. Por otro lado, sirve para evaluar, autoevaluarse o como repaso de un tema determinado.

Educaplay

Educaplay se constituye como un recurso didáctico de valor para el aprendizaje de los estudiantes contribuye a mejorar el interaprendizaje, dado la cantidad de elementos que pueden ser utilizados de manera simultánea, combinando imágenes multimedia, textos entre otros recursos. Es por ello que se le considera como una herramienta apta para el aprendizaje, debidamente al ambiente motivacional que se crea, la dinámica que se logra entre docente-estudiantes y estudiantes a estudiantes, así como una dinámica bien organizada en el desarrollo de las actividades y es adaptable a cualquier momento de la sesión de aprendizaje en otras plataformas como Zoom, Google Meet. (Oviedo y Galarza 2015)

Actividades complementarias haciendo uso de Educaplay

El uso de la plataforma Educaplay es sencillo, y contiene tutoriales multimedia que ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso por primera vez, así como también permite descargar la actividad en formato flash o PDF para poder desarrollarla sin conexión a internet. Según Collaguazo (2017) las principales actividades creativas que los estudiantes pueden realizar en Educaplay son: Elaboración de adivinanzas, crucigramas, sopa de letras, completar textos, diálogos, dictados, ordenar letras, ordenar palabras, video quiz entre otras.

WordWall

Actualmente se cree que los estudiantes necesitan adquirir diferentes tipos de conocimientos, por lo que es importante que los profesores utilicen la tecnología para reforzar el aprendizaje. Entre estas ideas destaca la herramienta wordwall porque es apta para todas las materias y al ser interactiva y multiplataforma se puede crear actividades que permitirán a los docentes presentar mejores contenidos para un mejor aprendizaje. (Ordoñez y Medina, 2022)

WordWall permite usar, editar e imprimir plantillas creadas por otros usuarios, esta herramienta se puede utilizar en muchas áreas del conocimiento dependiendo del nivel educativo, la especialización se produce continuamente y cada día se revelan nuevas herramientas. Las aplicaciones innovadoras que apoyan el aprendizaje se convierten en un desafío para los docentes que necesitan saber utilizar y presentar los diferentes recursos a sus alumnos. En este caso, WordWall se puede utilizar desde cualquier dispositivo con acceso a internet, lo que la convierte en una herramienta fácil de usar y de fácil acceso.

Educación inclusiva

La educación inclusiva se refiere a los estudiantes con problemas de aprendizaje, y tiene como objetivo garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a una educación de calidad. Asegurando la eliminación de las barreras y aumentando su participación para lograr un aprendizaje óptimo y sin tener problemas, en donde las instituciones educativas deben realizar cambios tanto en los contenidos como en la infraestructura, especialmente en el entorno de aprendizaje.

Tenesaca et al. (2020) señala que la Educación Inclusiva es un proceso educativo en el que estudiantes con y sin discapacidad y de diferentes condiciones culturales, personales y sociales puedan aprender y acceder a la escuela juntos sin sufrir ningún tipo de discriminación, con un acceso escolar factible, basado en la igualdad de oportunidades y la participación. Al mismo tiempo, los procesos inclusivos en estudiantes con necesidades educativas especiales se han convertido en tema de discusión e investigación. (p.11)

Bibliografía

- Álvaro Bejarano Martín, Magán Maganto María, Canal Bedia Ricardo, Jenaro Río Cristina, & Flores Robaina Noelia Emma. (2022, November 3). *Aprendizaje activo y autoevaluación a través de la implementación de la plataforma Kahoot! Para la mejora e innovación docente en psicología y educación*. <https://doi.org/10.4995/inred2022.2022.15818>
- Anaconda Samboni Emiro Guillen. (2020). *Diseño de una estrategia de gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas dentro del entorno social de los estudiantes de la Sede el Carmen, perteneciente a la Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera de Pitalito – Huila Colombia*. <https://n9.cl/ay76u>
- Cascante Gómez, M. E., & Granados Porras, R. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. *Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica*, 17, 1. <https://doi.org/10.15359/rp.17.2>
- Castaneda-Brizuela Concepción del Carmen, & Márquez-Cabellos Norma Guadalupe. (2021). *Analysis of Inclusive Practices in the Care of Students with Disabilities*. <https://orcid.org/0000-0001-5466-2681>Nivel
- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422–430. <https://doi.org/10.30827/digibug.58021>
- Collaguazo Alvarez Manuel Eduardo. (2017). *Aplicación de la técnica informática Educaplay como estrategia para el aprendizaje de las biomoléculas, en los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad Educativa Andrés F. Córdova, provincia de Cañar en el período julio – diciembre 2016*. <https://n9.cl/ybfum>
- Corchuelo Rodriguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- García Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16–24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Gil-Quintana, J., & Jurado, E. P. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107–123. <https://doi.org/10.22201/IISUE.24486167E.2020.168.59173>
- Gómez Moreno, F. (2019). El desarrollo de competencias matemáticas en la institución educativa Pedro Vicente Abadía de Guacarí, Colombia. *Revista Universidad y Sociedad [Online]*, 11(1), 162–171. <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>
- Guevara Vizcaíno, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEE.pdf>
- Idrovo Naranjo Erika Karina. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>

- Müller Ponce Martín. (2019). La educación de las virtudes humanas. El profesor como modelo de virtud para sus alumnos. *Universidad de Los Hemisferios. Saber y Saber Hacer*, 2–34.
<https://backspace.uhemisferios.edu.ec/server/api/core/bitstreams/706436c2-8957-4bbc-9750-51cbe678fe3e/content>
- Ordoñez Palacios, L. G., & Medina Chicaiza, R. P. (2022). Wordwall: una experiencia de aprendizaje para el estudiante de Educación básica. In *Revista de Investigación N°* (Vol. 108). <https://orcid.org/0000-0002-2736-8214>
- Oviedo Romero Jenny del Rocío, & Galarza Barba Felix Antonio. (2015). Desarrollo de actividades educativas basadas en Educaplay para la asignatura de matemáticas en educación general básica. *Universidad Técnica de Machala UTMACH*.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4257/1/CD00600-2015-TRABAJO%20COMPLETO.pdf>
- Ródenas Ríos Juan Antonio, & Suárez Caballero Javier. (2023). La gamificación como propuesta metodológica inclusiva en el aula de Matemáticas. In *Revista de Educación* (Vol. 8).
<http://www.murciaeduca.es/ceeprimitivalopez/sitio/>
- Rodríguez Jiménez, C., Navas-Parejo, M. R., Santos Villalba, M. J., & Fernández Campoy, J. M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, 2(1). <https://doi.org/10.24310/ijne2.1.2019.6557>
- Sánchez Pacheco Carlos Luis. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnológica-Educativa*, 19(1).
<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/5/5>
- Sánchez Sánchez, R. (2019). Influencia de la teoría de Piaget en la enseñanza de la Física. *Lat. Am. J. Phys. Educ*, 13(3). <http://www.lajpe.org>
- Santacruz Valcarcel Juan Manuel, & De la Hoz Vargas Verónica. (2023). Gamificación a través del juego serio: otra forma de aprender. *Revista Cedotic*, 8(2), 55–70. <https://orcid.org/0000-0002-0329-4820>
- Tenesaca Orellana María Elizabeth, Criollo Cumbe Fredi Ernan, & Caguana Anzoátegui Lucía Gabriela. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe*. <https://n9.cl/8h0f6>
- Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315–325.
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

Monica Alexandra Paida Paida portador(a) de la cédula de ciudadanía N° **0302699871**. En calidad de autor/a y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación **“La Gamificación y su Aplicación en la Educación Inclusiva en Básica Media”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, **05 de marzo de 2024**

F: 

Monica Alexandra Paida Paida

C.I. 0302699871