

Gamificación: ¿Herramienta inclusiva o excluyente en las prácticas preprofesionales? en la Universidad Nacional de Educación

Autora: Luisa Patricia Ramón Pacurucu

Universidad Nacional de Educación, **UNAE**

luisa.ramon@unae.edu.ec

Cuenca, Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-1048-5043>

Resumen

Este estudio analiza la gamificación como herramienta inclusiva en la formación de estudiantes de quinto ciclo de Educación Especial de la Universidad Nacional de Educación (UNAE). La investigación se fundamenta en la necesidad de metodologías innovadoras que promuevan entornos educativos equitativos. Mediante un enfoque cuantitativo de acción participativa, se aplicó una encuesta a 29 estudiantes tras implementar actividades gamificadas en la asignatura “Escenarios, contextos y ambientes de aprendizaje”. Los resultados revelan que el 76% de los participantes tiene conocimiento limitado sobre herramientas para enfoques inclusivos, aunque el 93% considera tener un nivel adecuado de conocimiento teórico. El 90% confirma la aplicación previa de estrategias de gamificación por parte de docentes, y el 97% considera que se les han proporcionado los recursos necesarios para implementar estas metodologías. Se concluye que la gamificación constituye una herramienta potencialmente inclusiva, cuya eficacia depende de una planificación contextualizada. Si bien fomenta la motivación, el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades sociales, la brecha digital puede convertirla en un elemento excluyente cuando no se consideran las limitaciones de acceso a recursos tecnológicos en diversos contextos educativos.

Palabras clave: gamificación; educación inclusiva; tecnología educativa; formación docente; educación superior.

Código de clasificación internacional: 5801.07 - Métodos pedagógicos.

Cómo citar este artículo:

Ramón, L. (2024). **Gamificación: ¿Herramienta inclusiva o excluyente en las prácticas preprofesionales? en la Universidad Nacional de Educación.** *Revista Científica*, 9(34), 301-321, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.34.14.301-321>

Fecha de Recepción:
27-05-2024

Fecha de Aceptación:
11-10-2024

Fecha de Publicación:
05-11-2024

Gamification: Inclusive or Exclusive Tool in Pre-Professional Practices? At the National University of Education

Abstract

This study analyzes gamification as an inclusive tool in the training of fifth-cycle Special Education students at the National University of Education (UNAE). The research is based on the need for innovative methodologies that promote equitable educational environments. Using a quantitative participatory action approach, a survey was administered to 29 students after implementing gamified activities in the course “Scenarios, contexts and learning environments”. Results reveal that 76% of participants have limited knowledge about tools for inclusive approaches, although 93% consider having an adequate level of theoretical knowledge. 90% confirm previous application of gamification strategies by teachers, and 97% believe they have been provided with necessary resources to implement these methodologies. It is concluded that gamification constitutes a potentially inclusive tool, whose effectiveness depends on contextualized planning. While it fosters motivation, collaborative learning, and development of social skills, the digital divide can turn it into an exclusionary element when limitations in access to technological resources in various educational contexts are not considered.

Keywords: gamification; inclusive education; educational technology; teacher training; higher education.

International classification code: 5801.07 - Pedagogical methods.

How to cite this article:

Ramón, L. (2024). **Gamification: Inclusive or Exclusive Tool in Pre-Professional Practices? At the National University of Education.** *Revista Científica*, 9(34), 301-321, e-ISSN: 2542-2987. Retrieved from: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.34.14.301-321>

Date Received:
27-05-2024

Date Acceptance:
11-10-2024

Date Publication:
05-11-2024

1. Introducción

En la actualidad, la educación se ha ido transformando y adecuándose a la llegada de nuevas tecnologías, estrategias y metodologías que han significado un importante aporte para un desarrollo óptimo de la enseñanza aprendizaje de nuestros estudiantes en todos los niveles educativos (Sangrá, Guitert y Behar, 2023). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación, va más allá del uso de una computadora, una Tablet, un celular o el manejo de un programa o página web; es el aporte que puede ofrecer a la educación, es decir, debe ser pensada como una estrategia metodológica para que el aprendizaje sea emotivo y significativo para los estudiantes.

En la educación superior, la tecnología es crucial para el aprendizaje de estudiantes, especialmente futuros docentes; deben adquirir habilidades en TIC para estar a la vanguardia y aplicar nuevas estrategias, métodos y herramientas adecuadas al contexto y realidades educativas, promoviendo un aprendizaje eficaz (Asmal, 2023).

Una de las metodologías más utilizadas e implementadas en los últimos tiempos en la educación es la gamificación, la cual es una herramienta que permite incorporar la modalidad del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Heredia-Sánchez, Pérez-Cruz, Cocón-Juárez y Zavaleta-Carrillo, 2020). Debe ser pensada desde las estrategias, metodologías y didácticas del cómo sería la forma correcta de la aplicación para la enseñanza aprendizaje.

Sin embargo, su implementación conlleva preguntas fundamentales como: ¿La gamificación fue diseñada específicamente para la educación?; ¿La gamificación es una oportunidad para innovar en la enseñanza aprendizaje?; ¿La gamificación es una herramienta inclusiva en la educación?; estas entre otras interrogantes surgen al hablar de gamificación para la educación o gamificación educativa.

Cabe considerar si la gamificación es inclusiva o excluyente en la

capacitación de los estudiantes del quinto ciclo de Educación Especial en la Universidad Nacional de Educación (UNAE), específicamente en el curso Escenarios, contextos y ambientes de aprendizaje: convergencia de los medios educativos. Los estudiantes, futuros educadores, participaron en actividades gamificadas, planificadas y ejecutadas por la autora de este artículo.

Por lo expuesto anteriormente, el objetivo general de la presente investigación es utilizar la gamificación como una herramienta Inclusiva en la formación de los estudiantes de quinto ciclo de la carrera de Educación Especial de la UNAE. Los objetivos específicos incluyen determinar si las actividades gamificadas permiten una verdadera inclusión en el aula clase; identificar las posibles limitaciones o desventajas relacionadas con el uso de este enfoque; y diseñar actividades gamificadas inclusivas para los estudiantes. Las respuestas a estos objetivos se desarrollarán en los apartados posteriores de esta investigación.

1.1. Innovando las aulas con gamificación

El rol del docente ha evolucionado, adaptándose a cambios sociales y necesidades estudiantiles. Antes considerados transmisores de conocimiento, ahora son guías y facilitadores, centrados en los estudiantes y su contexto (Castillo-Mora, Escobar-Murillo, Barragán-Murillo y Cárdenas-Moyano, 2022). En el siglo XXI, la era digital transforma el aprendizaje interactivo de los estudiantes, obligando a los docentes a adaptarse y desarrollar nuevas metodologías para captar su atención (Arellano, Tapia, Arellano y Panamá, 2024).

Uno de los aspectos más relevantes de las tecnologías es cómo el estudiante accede a la información, el acceso a esta desde la web es infinita, por lo que, los docentes deben integrar a las tecnologías como una herramienta de apoyo para el aprendizaje. De hecho, las herramientas

tecnológicas deben ser adaptadas a las necesidades de los estudiantes y no lo contrario.

En la sociedad contemporánea, adaptada al uso tecnológico, la comunicación y actividades han evolucionado en todos los sectores. Las TIC han transformado los procesos educativos, exigiendo que los docentes estimulen la curiosidad, planteen desafíos y fomenten ambientes inclusivos mediante estrategias que faciliten experiencias de aprendizaje constructivas (Navarro y Pérez, 2024).

Entre las estrategias más populares destaca la gamificación, que ha mostrado gran impacto en las aulas al mejorar la retención de información y comprensión conceptual, pues los estudiantes se sienten motivados y seguros para experimentar sin temor al fracaso (Valdez-Enriquez, 2022).

La gamificación en las aulas no es solo jugar; implica usar elementos lúdicos en un entorno serio como la educación (Troya-Morejón, Muñoz-Morán y Franco-Castro, 2022). Consiste en crear actividades interactivas donde los estudiantes son protagonistas y participen activamente. Su objetivo es hacer del aprendizaje algo divertido, dinámico y creativo, promoviendo la interiorización de conocimientos, interacción, trabajo colaborativo, retroalimentación inmediata, pensamiento crítico y habilidades prácticas, haciendo que la participación del estudiante sea significativa.

1.2. La gamificación una herramienta que incluye o excluye

En la educación actual, la tecnología ha tomado un papel importante en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, al momento de su aplicación, se debe tomar en cuenta el contexto, el conocimiento del estudiante sobre la gamificación y si tiene los materiales para realizar la actividad.

En principio es importante recordar que la inclusión es un proceso que permuta y tiene cimientos ideológicos fundamentados en los derechos, en la educación de calidad e igualdad y que debe integrar a una sociedad en

conjunto (Palacios y Moreno, 2022). Es decir, el estudiante, no solo debe estar o pertenecer al espacio físico, sino que, debe ser partícipe de las múltiples actividades, logrando así, el objetivo común del aprendizaje.

Las actividades gamificadas pueden ser inclusivas al fomentar empatía, equidad y trabajo colaborativo, promoviendo igualdad de oportunidades. Sin embargo, requieren una aplicación adecuada para evitar superficialidad o dependencia de recompensas que, a largo plazo, podrían resultar repetitivas y disminuir la motivación.

Para una educación integral que promueva la inclusión, Rodríguez y Arroyo (2014): indican que los videojuegos y aplicaciones móviles se han vuelto herramientas pedagógicas valiosas, captando la atención de los jóvenes. Por ello, es esencial transformar los métodos tradicionales de enseñanza para ofrecer una educación inclusiva de calidad (Fernández, 2012); (Robledo, Fidalgo, Arias y Álvarez, 2015). La gamificación, definida como el uso de técnicas de juego para mejorar el aprendizaje, debe diseñarse para motivar y apoyar el pensamiento crítico (Martín-Párraga, Palacios-Rodríguez y Gallego-Pérez, 2022).

1.3. Diseño de estrategias de gamificación en entornos educativos

Al constituir la gamificación una alternativa relevante en la enseñanza actual, su diseño eficaz requiere integrar diversos elementos y dinámicas que motiven a los estudiantes y los orienten hacia el cumplimiento de sus objetivos educativos (Usán y Salavedra, 2020).

Entre las consideraciones que se deben tener en cuanto al momento de diseñar estas estrategias de forma efectiva, es considerando varios pasos clave y principios de diseño. Se exponen a continuación los pasos y elementos para implementar gamificación en entornos educativos, de acuerdo con lo sugerido por (Vásquez y Sevillano, 2023).

El proceso comienza definiendo objetivos educativos y competencias a

desarrollar, seguido por la identificación de participantes y sus motivaciones. Luego se seleccionan elementos del juego motivadores (puntos, niveles, insignias, retos) y se crea una narrativa con sistema de recompensas, estableciendo dinámicas de juego con evaluación continua y retroalimentación (Sisto, Simón, Barragán, Pérez-Fuentes, Molero y Martos, 2022).

Es posible determinar que el diseño de una estrategia de gamificación requiere de cuidado durante su proceso de diseño y planificación, esto sin dejar de asegurarse de que los elementos que componen el juego generen los resultados esperados, es decir que los estudiantes se diviertan, y que contribuyan directamente al logro de los objetivos.

1.4. El beneficio de actividades gamificadas para la inclusión

La inclusión educativa es una prioridad para los Gobiernos y centros de enseñanza, ya que forma parte de los objetivos de desarrollo sostenible y garantiza el derecho a una educación de calidad para todos (Salcedo, Correa y Salcedo-Muñoz, 2022). En las últimas décadas, se han implementado metodologías innovadoras que reemplazan los enfoques memorísticos, fomentan la participación activa, el trabajo colaborativo y personalizan la enseñanza para atender las necesidades individuales de cada estudiante, promoviendo así la inclusión (Muntaner-Guasp, Bartomeu y Pinya-Medina, 2021); (Barreiro, 2022).

Diversas instituciones han implementado actividades gamificadas, ofreciendo beneficios como mayor motivación y clases más atractivas que fomentan la participación. La incorporación de mecánicas lúdicas promueve el trabajo colaborativo y crea ambientes inclusivos donde se desarrollan habilidades interpersonales esenciales (Rea, Caizapanta, Guamán y Pardo, 2024).

Además, la gamificación permite diseñar entornos de aprendizaje flexibles que se adaptan a los diferentes estilos de aprendizaje y niveles de

habilidad de cada estudiante (Delgado y Chicaiza, 2022). Por ejemplo, el docente puede elegir diversas mecánicas de juego, como desafíos con recompensas, test interactivos, juegos de rol y narrativa, y también establecer distintos niveles de dificultad para que los estudiantes puedan avanzar y aprender a su propio ritmo.

Posteriormente, las actividades gamificadas permiten al docente proporcionar retroalimentación inmediata, ayudando a los estudiantes a mejorar sus habilidades de manera continua y avanzar en su aprendizaje de forma individual y personalizada. Esto deja atrás los enfoques estandarizados donde el estudiante era solo un receptor de información y no se reconocía la diversidad (Rodríguez, Navas-Parejo, Santos y Fernández, 2019).

2. Metodología (Materiales y métodos)

Se utilizó un enfoque cuantitativo de acción participativa, que, según Calle (2023): permite recolectar información extrapolable para contextos similares. La docente de la asignatura Escenarios, contextos y ambientes de aprendizaje organizó una clase con gamificación y luego aplicó una encuesta para evaluar su impacto en la institución de prácticas.

El procedimiento metodológico que se aplicó se basó en primer lugar en un diseño no experimental, teniendo en consideración que no existió cambios sobre el enfoque y tampoco se manipularon de forma intencionada las variables del estudio, es decir, se mantuvo de principio a fin el contexto de la investigación. De acuerdo con Guevara, Verdesoto y Castro (2020): este tipo de diseños es adecuado para investigaciones educativas, ya que permite conocer la situación tal y como se desarrolla.

De acuerdo con Passos y Hadechini (2019): las investigaciones aplicadas surgen de estrategias para resolver problemas específicos. Por ello, este estudio fue aplicado, evaluando si la gamificación es inclusiva o excluyente al llevar a cabo una clase con esta metodología entre estudiantes

de la asignatura Escenarios, contextos y ambientes de aprendizaje de la Universidad Nacional de Educación (UNAE).

Para el presente caso, teniendo en consideración el contexto de la investigación, se trabajó con una población de 29 estudiantes de la asignatura Escenarios, contextos y ambientes de aprendizaje: convergencia de los medios educativos de la UNAE. En este caso, al tratarse de una población limitada, no fue necesaria la aplicación de cálculo de la formula, es decir, se trabajó con los 29 practicantes.

La técnica utilizada fue la encuesta, aplicada a los estudiantes identificados previamente. Este método permite recoger datos precisos mediante un cuestionario de preguntas con una escala Likert y algunas preguntas abiertas. Luego de implementar las acciones de gamificación por parte de la docente, se socializó el cuestionario entre los estudiantes. Según Feria, Matilla y Mantecón (2020): las encuestas facilitan la recopilación de información que puede generalizarse estadísticamente.

3. Resultados (análisis e interpretación de los resultados)

Tras una clase a los estudiantes del quinto ciclo de Educación Especial de la Universidad Nacional de Educación (UNAE) en la asignatura de Escenarios, contextos y ambientes de aprendizaje: convergencia de los medios educativos, se realizó una encuesta cuyos resultados están registrados en las tablas presentadas en los anexos.

En primer lugar, se les consultó cuán familiarizados con las herramientas que pueden emplearse para aplicar enfoques de educación inclusiva, de lo cual se identificó que el 55% de los estudiantes conocía poco acerca de este tema, también hubo un 21% que indicó desconocer acerca de estas herramientas y un menor porcentaje (24%) de participantes señaló que tiene un amplio conocimiento al respecto (tabla 1).

Tabla 1. Previo a la clase con la docente ¿cuán familiarizado estaba con las herramientas para aplicar enfoques inclusivos?.

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa
Mucho	7	24%
Poco	16	55%
Nada	6	21%
Total	29	100%

Fuente: La Autora (2024).

Las respuestas a la primera pregunta indican que muchos estudiantes no conocen las herramientas disponibles para clases inclusivas. Para lograr una educación inclusiva, es necesario que los futuros docentes estén preparados para adaptar sus métodos y usar estos recursos para responder a las necesidades individuales.

Asimismo, se les pidió evaluar su grado de conocimiento acerca de la implementación del enfoque inclusivo en la práctica como futuros maestros. El 62% indicó tener un nivel medio, un 31% afirmó poseer un nivel alto y el 7% restante declaró tener un nivel bajo. Estos resultados destacan la necesidad de fortalecer los conocimientos sobre cómo llevar a cabo este enfoque y de desarrollar las competencias y habilidades de los estudiantes para optimizar su práctica docente y favorecer la inclusión educativa (tabla 2).

Tabla 2. ¿Cómo calificaría su nivel de conocimiento sobre el enfoque inclusivo llevado a la práctica como futuro maestro?.

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa
Alto	9	31%
Medio	18	62%
Bajo	2	7%
Total	29	100%

Fuente: La Autora (2024).

Por otra parte, se les consultó a los encuestados si otros docentes de la carrera habían implementado estrategias de gamificación en sus clases, en cuyo caso el 90% (Totalmente de acuerdo: 55% + De acuerdo: 35%) estuvo de acuerdo y totalmente de acuerdo, seguido de un 10% que indicó estar

indeciso. Los aportes de esta interrogante ponen de manifiesto que en la UNAE sí se contempla el uso de la gamificación en los procesos de enseñanza de los estudiantes de la carrera de Educación Especial (tabla 3).

Tabla 3. ¿La docente previamente ha aplicado estrategias de gamificación en sus clases?.

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa
Totalmente de acuerdo	16	55%
De acuerdo	10	35%
Indeciso	3	10%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	29	100%

Fuente: La Autora (2024).

Se pidió a los estudiantes calificar la explicación del docente antes de las actividades gamificadas, y el 66% la encontró clara mientras que el 34% la consideró ambigua. Es vital elegir actividades adecuadas para los objetivos de la asignatura, los contenidos y las destrezas a reforzar, ya que este enfoque permite integrar diversas mecánicas de juego (tabla 4).

Tabla 4. La explicación de la docente al iniciar la clase fue.

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa
Clara	19	66%
Ambigua	10	34%
Total	29	100%

Fuente: La Autora (2024).

En cuanto al tipo de actividades gamificadas que se han implementado en las clases, las respuestas dadas por los estudiantes fueron variadas, destacándose: los juegos de trivia (34%), juegos de narrativa con el uso de plataformas digitales (31%), juegos de estrategias (21%) y rondas de competencia (14%). En este caso, se identificó que los juegos basados en pregunta y respuestas son los que se aplican con mayor frecuencia (tabla 5).

Tabla 5. ¿Qué tipo de actividades pudo identificar en la clase?.

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa
Juegos de trivia	10	34%
Juegos de narrativa en plataformas digitales	9	31%
Juegos de estrategia	6	21%
Juegos de rol	0	0%
Rondas de competencia	4	14%
Otros	0	0%
Total	29	100%

Fuente: La Autora (2024).

En la pregunta seis, en cuanto a si la docente respondió claramente a las dudas surgidas después de la clase, el 100% (Totalmente de acuerdo: 62% + De acuerdo: 38%) de los estudiantes estuvo de acuerdo. Esto demuestra que la docente aclaró eficazmente las inquietudes, facilitando la comprensión del tema y su futura aplicación en diversos contextos educativos (tabla 6).

Tabla 6. ¿Posterior a la clase, la docente respondió claramente a sus dudas?.

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa
Totalmente de acuerdo	18	62%
De acuerdo	11	38%
Indeciso	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	29	100%

Fuente: La Autora (2024).

De la pregunta séptima, en cuanto a si se observaron limitaciones o desventajas en la metodología de gamificación aplicada, el 93% de los participantes no percibió ninguna (Totalmente de acuerdo: 69% + De acuerdo: 24%). Sin embargo, un 7% de los encuestados indicó estar en desacuerdo, sugiriendo que sí notaron algunas desventajas (tabla 7).

Tabla 7. ¿Observó alguna limitación o desventaja de la metodología aplicada?.

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa
Totalmente de acuerdo	20	69%
De acuerdo	7	24%
Indeciso	0	0%
En desacuerdo	2	7%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	29	100%

Fuente: La Autora (2024).

Sobre la octava pregunta, con respecto a si se han proporcionado los recursos necesarios para orientar los conocimientos en actividades gamificadas para la inclusión, el 97% (Totalmente de acuerdo: 76% + De acuerdo: 21%) de los participantes consideró que sí se les han facilitado los recursos dentro de la UNAE. Solo un 3% se mostró indeciso al respecto. Entre los recursos mencionados se incluyen el acceso a laboratorios con implementos informáticos, conexión a internet de alta velocidad y espacios institucionales para realizar actividades fuera del aula (tabla 8).

Tabla 8. ¿En su preparación como futuro docente, se le ha proporcionado los recursos necesarios para orientar sus conocimientos en las actividades gamificadas para la inclusión?.

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa
Totalmente de acuerdo	22	76%
De acuerdo	6	21%
Indeciso	1	3%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	29	100%

Fuente: La Autora (2024).

En cuanto a qué otras actividades de gamificación podrían contribuir como herramientas inclusivas, los practicantes mencionaron: sistemas de puntos y recompensas (que requieren equilibrio para evitar enfocarse solo en beneficios), narrativa o *storytelling* para fomentar la creatividad, y actividades de exploración y descubrimiento que promueven el autoconocimiento.

4. Discusión

Los resultados obtenidos revelan varios aspectos importantes sobre la implementación de la gamificación como herramienta inclusiva en la formación docente. En primer lugar, resulta preocupante que el 76% de los estudiantes encuestados (55% poco conocimiento y 21% ningún conocimiento) no estén suficientemente familiarizados con las herramientas para aplicar enfoques

inclusivos, lo que sugiere una brecha significativa en la formación profesional que debe ser atendida.

En contraste, el 93% de los estudiantes (31% alto y 62% medio) considera tener un conocimiento adecuado sobre el enfoque inclusivo llevado a la práctica, lo que evidencia una discrepancia entre el conocimiento teórico y el dominio de herramientas prácticas específicas. Esta contradicción refleja la necesidad de fortalecer la conexión entre teoría y práctica en la formación docente.

Respecto a la implementación de la gamificación, es destacable que el 90% de los encuestados afirme que los docentes han aplicado estrategias de gamificación en sus clases, lo que demuestra que la UNAE está integrando metodologías innovadoras en su currículo. Sin embargo, el 34% de los estudiantes consideró que las explicaciones sobre las actividades gamificadas fueron ambiguas, señalando un área de mejora en la comunicación y orientación pedagógica.

La variedad de actividades gamificadas identificadas (juegos de trivia 34%, juegos narrativos 31%, juegos de estrategia 21% y rondas de competencia 14%) muestra un uso diversificado de estrategias, aunque predominan los formatos de pregunta-respuesta. Esto sugiere la necesidad de ampliar el repertorio de actividades gamificadas para atender diferentes estilos de aprendizaje.

Es significativo que el 100% de los estudiantes afirme que la docente respondió claramente a sus dudas, lo que refleja un acompañamiento pedagógico efectivo. Asimismo, el 93% no observó limitaciones en la metodología aplicada, y el 97% considera que se les han proporcionado los recursos necesarios para implementar actividades gamificadas inclusivas, lo que sugiere un contexto institucional favorable.

No obstante, estos hallazgos deben contextualizarse en el entorno privilegiado de la UNAE con recursos tecnológicos óptimos. El verdadero

desafío surgirá cuando estos futuros docentes enfrenten contextos con limitaciones donde, sin adaptación, la brecha digital podría transformar la gamificación en un elemento excluyente.

Finalmente, el potencial inclusivo de la gamificación en la formación docente dependerá de una planificación contextualizada, adaptación a recursos disponibles y equilibrio entre tecnologías digitales y materiales concretos para garantizar la participación equitativa de todos los estudiantes.

5. Conclusiones

La presente investigación revela que la gamificación constituye una herramienta potencialmente inclusiva en los procesos educativos, cuya eficacia depende fundamentalmente de una planificación contextualizada. Los resultados obtenidos demuestran que, cuando se implementa adecuadamente, la gamificación trasciende el simple entretenimiento y se convierte en un recurso pedagógico transformador que favorece la creación de entornos de aprendizaje equitativos y participativos.

La implementación de actividades gamificadas con estudiantes de quinto ciclo de Educación Especial de la UNAE ha evidenciado que esta metodología fomenta aspectos esenciales para la inclusión educativa: incrementa la motivación intrínseca, promueve el aprendizaje colaborativo, desarrolla habilidades sociales como la empatía y la comunicación asertiva, y permite personalizar las experiencias de aprendizaje según las necesidades individuales. Estos elementos constituyen la base para erradicar conductas excluyentes y construir espacios educativos basados en el respeto y la colaboración.

Sin embargo, el estudio identifica una paradoja significativa: mientras la gamificación puede ser un instrumento inclusivo, la brecha digital existente en el Ecuador puede convertirla en una herramienta de exclusión si no se consideran las limitaciones de acceso a recursos tecnológicos. Esta dualidad

representa uno de los principales desafíos que los futuros docentes deberán enfrentar al trasladar sus conocimientos teóricos sobre gamificación a contextos educativos con diversos niveles de acceso tecnológico.

Un hallazgo relevante es que la gamificación puede adaptarse a entornos con recursos limitados mediante la combinación de elementos digitales y materiales concretos, lo que constituye una estrategia viable para superar las restricciones económicas y tecnológicas. Esta flexibilidad metodológica resulta crucial para que la gamificación mantenga su carácter inclusivo en diferentes contextos socioeducativos.

La investigación también revela la necesidad de fortalecer la formación docente en herramientas específicas para implementar enfoques inclusivos a través de la gamificación, pues existe una discrepancia significativa entre el conocimiento teórico sobre inclusión y el dominio práctico de estrategias gamificadas inclusivas. Este aspecto representa una oportunidad de mejora en los programas de formación docente.

Entre las limitaciones del estudio, debe señalarse que la investigación se desarrolló en un contexto universitario con condiciones tecnológicas favorables, lo que podría no representar la realidad de todas las instituciones educativas ecuatorianas. Asimismo, el tamaño de la muestra y su homogeneidad pueden limitar la generalización de los resultados.

Para futuras investigaciones, resulta pertinente explorar estrategias específicas que permitan implementar la gamificación inclusiva en entornos con limitaciones tecnológicas, estudiar el impacto a largo plazo de estas metodologías en el desarrollo de competencias profesionales de los futuros docentes, y analizar comparativamente la efectividad de diferentes tipos de actividades gamificadas en función de su potencial inclusivo.

La gamificación, en definitiva, constituye una inversión pedagógica con proyección futura, cuyo valor reside no solo en su capacidad para generar entornos de aprendizaje motivadores, sino en su potencial para crear espacios

educativos donde cada estudiante, independientemente de sus características individuales, pueda participar activamente y desarrollarse a su propio ritmo.

6. Referencias

- Arellano, L., Tapia, M., Arellano, K., & Panamá, M. (2024). **Gamificación en la educación como tendencia en la práctica de la labor docente.** *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 7599-7615, e-ISSN: 2707-2215. Recuperado de: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10089
- Asmal, K. (2023). **La formación docente y el uso de las TIC para el desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras.** *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 1352-1363, e-ISSN: 2707-2215. Recuperado de: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4485
- Barreiro, A. (2022). **Actuaciones y prácticas innovadoras como herramientas para el fomento de la educación inclusiva.** *En-claves del Pensamiento*, (31), 1-21, e-ISSN: 2594-1100. Recuperado de: <https://doi.org/10.46530/ecdp.v0i31.503>
- Calle, S. (2023). **Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa.** *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1865-1879, e-ISSN: 2707-2215. Recuperado de: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7016
- Castillo-Mora, M., Escobar-Murillo, M., Barragán-Murillo, R., & Cárdenas-Moyano, M. (2022). **La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza.** *Polo del Conocimiento. Revista científica - profesional*, 7(1), 686-701, e-ISSN: 2550-682X. Ecuador: Coni.
- Delgado, J., & Chicaiza, C. (2022). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 262-285, e-ISSN: 2707-2215.

Recuperado de: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3485

- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). **La entrevista y la encuesta: ¿Métodos o técnicas de indagación empírica?. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 11(3), 62-79, e-ISSN: 2224-2643. Cuba: Universidad de Las Tunas (ULT).**
- Fernández, J. (2012). **Capacidades y competencias docentes para la inclusión del alumnado en la educación superior. *Revista de la Educación Superior*, 41(162), 9-24, e-ISSN: 0185-2760. México: Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior.**
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). **Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173, e-ISSN: 2588-073X. Recuperado de: [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)**
- Heredia-Sánchez, B., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). **La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 49-58, e-ISSN: 2665-0266. Recuperado de: <https://doi.org/10.37843/rtd.v9i2.144>**
- Martín-Párraga, L., Palacios-Rodríguez, A., & Gallego-Pérez, Ó. (2022). **¿Jugamos o gamificamos?. Evaluación de una experiencia formativa sobre gamificación para la mejora de las competencias digitales del profesorado universitario. *Alteridad. Revista de Educación*, 17(1), 36-49, e-ISSN: 1390-8642. Recuperado de: <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.03>**
- Muntaner-Guasp, J., Bartomeu, B., & Pinya-Medina, C. (2022). **Las metodologías activas para la implementación de la educación inclusiva. *Revista Electrónica Educare*, 26(2), 1-21, e-ISSN: 1409-**

4258. Costa Rica: Universidad Nacional Costa Rica (UNA).

Navarro, C., & Pérez, I. (2024). **Gamificación: de la curiosidad al aprendizaje a través de la emoción en el máster de profesorado.**

Reifop. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 27(1), 151-166, e-ISSN: 1575-0965. Recuperado de:

<https://doi.org/10.6018/reifop.591631>

Palacios, E., & Moreno, M. (2022). **La gamificación: una propuesta para la enseñanza de la escritura en estudiantes con diagnóstico de inclusión.**

Revista Acciones Médicas, 1(2), 17-31, e-ISSN: 2955-8026.

Recuperado de: <https://doi.org/10.35622/j.ram.2022.02.002>

Passos, E., & Hadechini, L. (2019). **La investigación educativa aplicada a los enfoques educativos y a los núcleos del saber pedagógico.**

Sophia, 15(1), 5-15, e-ISSN: 2346-0806. Recuperado de:

<https://doi.org/10.18634/sophiaj.15v.1i.720>

Rea, B., Caizapanta, G., Guamán, C., & Pardo, I. (2024). **La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral.**

Latam. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(3), 2557-2573, e-ISSN: 2789-3855.

Recuperado de: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2217>

Robledo, P., Fidalgo, R., Arias, O., & Álvarez, L. (2015). **Percepción de los estudiantes sobre el desarrollo de competencias a través de diferentes metodologías activas.**

Revista de Investigación Educativa, 33(2), 369-383, e-ISSN: 1989-9106. Recuperado de:

<https://doi.org/10.6018/rie.33.2.201381>

Rodríguez, C., Navas-Parejo, M., Santos, M., & Fernández, J. (2019). **El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva.**

International Journal of New Education, (3), 39-59, e-ISSN: 2605-1931.

Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.24310/IJNE2.1.2019.6557>

Rodríguez, M., & Arroyo, M. (2014). **Las TIC al servicio de la inclusión**

educativa. *Digital Education Review*, (25), 108-126, e-ISSN: 2013-9144. España: Interactive Educational Multimedia.

Salcedo, V., Correa, G., & Salcedo-Muñoz, V. (2022). **Incidencia del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 en Instituciones de Educación Superior: percepción de estudiantes de la Universidad Técnica de Machala.** *Rac. Revista Angolana de Ciências*, 4(1), 1-20, e-ISSN: 2664-259X. Ecuador: Universidad Técnica de Machala.

Sangrá, A., Guitert, M., & Behar, P. (2023). **Competencias y metodologías innovadoras para la educación digital.** *Ried. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(1), 9-16, e-ISSN: 1390-3306. Recuperado de: <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.36081>

Sisto, M., Simón, M., Barragán, A., Pérez-Fuentes, M., Molero, M., & Martos, Á. (2022). **Acercamiento multidisciplinar para la investigación e intervención en contextos educativos.** 1^{ra} Edición, ISBN: 978-84-1122-872-5. España: Dykinson.

Troya-Morejón, I., Muñoz-Morán, D., & Franco-Castro, A. (2022). **El uso de la gamificación en la educación inclusiva superior en estudiantes con NEE.** *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(10), 2094-2111, e-ISSN: 2550-682X. Ecuador: Coni.

Usán, P., & Salavedra, C. (coords.). (2020). **Gamificación educativa: innovación en el aula para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.** ISBN: 978-84-17532-51-2. España: Pregunta.

Valdez-Enriquez, A. (2022). **La gamificación como potenciador del aprendizaje.** *Revista Formación Estratégica*, 4(1), 155-170, e-ISSN: 2805-9832. Colombia: Instituto de Investigación y Formación Estratégica.

Vásquez, E., & Sevillano, M. (Coord.). (2023). **Gamificación y aprendizaje ubicuo en educación primaria.** ISBN: 978-84-19416-71-1. España: Graó.

Luisa Patricia Ramón Pacurucu

e-mail: luisa.ramon@unae.edu.ec



Nacida en Cuenca, Ecuador, el 2 de septiembre del año 1992. Mis estudios universitarios los cursé en la Universidad de Cuenca (UCUENCA), obteniendo el título de Licenciada en Lengua, Literatura y Lenguajes Audiovisuales; estudié una Maestría en Tecnologías Educativas y Competencias Digitales en la Universidad Internacional La Rioja (UNIR); también estudié una Maestría en Estudios Avanzados de la Literatura Española e Hispanoamericana en la Universitat de Barcelona (UB); y otra Maestría Internacional en Escritura y Narración Creativa en *Esneca Business School*; Maestría en Docencia Universitaria en la Universidad Tecnológica (TECH); soy docente-investigador en la Universidad Nacional de Educación (UNAE).