

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2253>

## El impacto positivo de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil, propuesta y resultados

The positive impact of gamification on student integration and inclusion, proposal and results

**Antonio López Proaño**

[antonio.lopez@utelvt.edu.ec](mailto:antonio.lopez@utelvt.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-4730-8905>

Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas. Facultad de la Pedagogía  
Esmeraldas – Ecuador

**Andrea Abad Arroyo**

[andrea.abad@utelvt.edu.ec](mailto:andrea.abad@utelvt.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0001-7360-5500>

Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas. Facultad de la Pedagogía  
Esmeraldas – Ecuador

**Lilibeth Hernández Cruz**

[lilibeth.hernandez@utelvt.edu.ec](mailto:lilibeth.hernandez@utelvt.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0002-7211-2661>

Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas. Facultad de la Pedagogía  
Esmeraldas – Ecuador

**Ana Bedoya Gutiérrez**

[ana.bdeoya@utelvt.edu.ec](mailto:ana.bdeoya@utelvt.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0001-9365-2128>

Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas. Facultad de la Pedagogía  
Esmeraldas – Ecuador

Artículo recibido: 24 de mayo de 2024. Aceptado para publicación: 21 de junio de 2024.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

### Resumen

Este artículo examinó el impacto de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil en el contexto de la Educación Inicial. Mediante un enfoque mixto de investigación, se evaluaron los efectos de la gamificación en dos aulas de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Luis Vargas Torres de Esmeraldas, con un total de 58 estudiantes de sexo femenino y diversas etnias e inteligencias. Los resultados revelaron que la gamificación promovió la integración estudiantil al crear un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes se sintieron valorados y parte del grupo. Además, se observó una mejora significativa en la participación, colaboración y motivación de los estudiantes, así como un aumento en la autoestima y la confianza. La gamificación también facilitó la inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje al proporcionar oportunidades de adaptación. Estos hallazgos destacan el potencial de la gamificación como una estrategia efectiva para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes y promover un ambiente de aula más inclusivo y participativo.

*Palabras clave:* gamificación, integración, inclusión, educación inicial, participación, colaboración, motivación, autoestima, diversidad, estrategias educativas

## Abstract

This article explores the impact of gamification on student integration and inclusion in the context of Early Childhood Education. Through a mixed-methods approach, the effects of gamification were assessed in two classrooms of the Early Childhood Education program at the Luis Vargas Torres University in Esmeraldas, with a total of 58 female students from diverse ethnicities and intelligences. Findings revealed that gamification promoted student integration by creating an inclusive environment where all students felt valued and part of the group. Additionally, a significant improvement in student participation, collaboration, and motivation was observed, along with an increase in self-esteem and confidence. Gamification also facilitated the inclusion of students with learning difficulties by providing adaptation opportunities. These findings highlight the potential of gamification as an effective strategy to enhance the educational experience of students and foster a more inclusive and participatory classroom environment.

*Keywords:* gamification, integration, inclusion, early childhood education, participation, collaboration, motivation, self-esteem, diversity, educational strategies

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Cómo citar: López Proaño, A., Abad Arroyo, A., Hernández Cruz, L., & Bedoya Gutiérrez, A. (2024). El impacto positivo de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil, propuesta y resultados. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (4), 340 – 358. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2253>

## **INTRODUCCIÓN**

En el panorama educativo contemporáneo, la búsqueda de métodos efectivos para promover la inclusión y la integración de todos los estudiantes es un imperativo (Gee, 2007). La gamificación ha emergido como una estrategia innovadora que no solo catapulta el compromiso estudiantil, sino que también tiene el potencial de mejorar la inclusión de aquellos con diversas habilidades y antecedentes. Este artículo se enfoca en explorar el impacto positivo de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil en el entorno educativo actual.

### **Propósito del estudio**

El propósito fundamental de esta investigación es examinar y analizar de manera detallada el efecto positivo que la gamificación tiene en la integración y la inclusión estudiantil en el aula. A través de la investigación de diversas estrategias de gamificación y su aplicación en contextos educativos diversos, este estudio pretende identificar cómo estas técnicas pueden potenciar la participación, el compromiso y el rendimiento académico de todos los estudiantes, incluyendo aquellos que enfrentan obstáculos para integrarse completamente al sistema educativo (Johnson et al., 2016).

### **Contexto de la gamificación en la educación**

La gamificación en la educación se fundamenta en la aplicación de elementos y mecánicas de juego en actividades educativas para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Deterding et al., 2011). Este enfoque ha ganado prominencia en los últimos años como una estrategia efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje y promover la inclusión de todos los estudiantes en el aula (Hamari & Koivisto, 2015). Al integrar elementos como la narrativa, la competencia y las recompensas en actividades de enseñanza y aprendizaje, la gamificación puede transformar la dinámica del aula y crear un entorno más inclusivo donde cada estudiante se sienta valorado y comprometido con su educación (Landers & Landers, 2014).

## **DESARROLLO**

### **Definición de gamificación**

La gamificación se ha convertido en un concepto prominente en diversos campos, incluida la educación. Se define como el uso de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para involucrar y motivar a las personas a alcanzar objetivos específicos (Deterding et al., 2011). Estos elementos pueden incluir puntos, niveles, recompensas, desafíos, narrativa y competencia, diseñados para mejorar la experiencia del usuario y promover el compromiso (Hamari et al., 2014). En el ámbito educativo, la gamificación busca transformar la dinámica del aula al hacer que el proceso de aprendizaje sea más interactivo, atractivo y efectivo para los estudiantes (Kapp, 2012).

### **Teorías Relacionadas con la Gamificación**

Una teoría fundamental relacionada con la gamificación es la Teoría del Flujo, propuesta por Csikszentmihalyi (1990). Esta teoría sugiere que las personas experimentan un estado de flujo cuando están completamente inmersas en una actividad desafiante pero alcanzable. En este estado, los individuos experimentan un profundo sentido de satisfacción y disfrute, lo que resulta en un mayor compromiso y rendimiento. La gamificación busca inducir este estado de flujo al proporcionar desafíos adecuados y retroalimentación constante, lo que lleva a una experiencia de aprendizaje más gratificante y satisfactoria para los estudiantes (Hamari et al., 2014).

Otra teoría relevante es la Teoría de la Autodeterminación, desarrollada por Deci y Ryan (1985), que sostiene que la motivación intrínseca es fundamental para el compromiso y el rendimiento óptimo.

Según esta teoría, los individuos tienen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación. La gamificación puede apoyar estas necesidades al ofrecer a los estudiantes la oportunidad de elegir actividades, competir en desafíos y recibir retroalimentación significativa, lo que aumenta su motivación intrínseca y su compromiso con el aprendizaje (Landers & Landers, 2014).

### **Teorías relacionadas con la gamificación**

Una teoría fundamental relacionada con la gamificación es la Teoría del Flujo, propuesta por Csikszentmihalyi (1990). Esta teoría sugiere que las personas experimentan un estado de flujo cuando están completamente inmersas en una actividad desafiante pero alcanzable. En este estado, los individuos experimentan un profundo sentido de satisfacción y disfrute, lo que resulta en un mayor compromiso y rendimiento. La gamificación busca inducir este estado de flujo al proporcionar desafíos adecuados y retroalimentación constante, lo que lleva a una experiencia de aprendizaje más gratificante y satisfactoria para los estudiantes (Hamari et al., 2014).

Otra teoría relevante es la Teoría de la Autodeterminación, desarrollada por Deci y Ryan (1985), que sostiene que la motivación intrínseca es fundamental para el compromiso y el rendimiento óptimo. Según esta teoría, los individuos tienen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación. La gamificación puede apoyar estas necesidades al ofrecer a los estudiantes la oportunidad de elegir actividades, competir en desafíos y recibir retroalimentación significativa, lo que aumenta su motivación intrínseca y su compromiso con el aprendizaje (Landers & Landers, 2014).

### **Beneficios de la gamificación en la educación**

La gamificación en la educación ofrece una serie de beneficios que pueden mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. En primer lugar, la gamificación puede aumentar la motivación intrínseca al hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y gratificante (Hamari & Koivisto, 2015). Al incorporar elementos de juego como desafíos, recompensas y narrativa, los estudiantes se sienten más involucrados y entusiastas acerca de su aprendizaje.

Por otro lado, la gamificación puede mejorar el compromiso de los estudiantes al proporcionarles un sentido de progreso y logro a través de sistemas de recompensa y niveles de dificultad graduales (Landers & Landers, 2014). Los estudiantes se sienten motivados para completar tareas y alcanzar objetivos, lo que resulta en una mayor dedicación y persistencia en el aprendizaje. Esta mayor implicación puede conducir a un rendimiento académico mejorado y una retención de conocimientos más duradera.

La gamificación también fomenta un aprendizaje más activo y colaborativo al fomentar la competencia amistosa y la cooperación entre los estudiantes (Deterding et al., 2011). Los elementos de juego, como los desafíos grupales y los rankings de puntos, pueden motivar a los estudiantes a trabajar juntos, compartir conocimientos y apoyarse mutuamente en su proceso de aprendizaje. Esta colaboración fortalece las relaciones entre compañeros y promueve un ambiente de aprendizaje más solidario y enriquecedor.

Además, la gamificación puede ayudar a personalizar la experiencia de aprendizaje al permitir que los estudiantes elijan actividades y rutas de aprendizaje que se adapten a sus intereses y preferencias individuales (Kapp, 2012). Al ofrecer opciones y flexibilidad, los estudiantes se sienten más empoderados y responsables de su propio aprendizaje, lo que aumenta su motivación y compromiso. Esta adaptabilidad también puede ayudar a abordar las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo así una mayor inclusión y equidad en el aula.

## **METODOLOGÍA**

La metodología utilizada en este estudio sobre el impacto de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil en la Educación Inicial se basa en un enfoque mixto, que combina tanto métodos cuantitativos como cualitativos. Este enfoque permite obtener una comprensión profunda y completa del fenómeno estudiado al integrar el análisis numérico con las experiencias y percepciones de los participantes.

### **Diseño del estudio**

El diseño del estudio se enmarca en un diseño preexperimental de un solo grupo con mediciones pre y postintervención. Este diseño implica la implementación de la gamificación en el aula durante un período de tiempo específico y la evaluación del impacto antes y después de la intervención. Se eligió este diseño para investigar cómo la introducción de la gamificación afecta la integración y la inclusión estudiantil en el contexto de la Educación Inicial.

### **Selección de participantes**

Los participantes del estudio fueron estudiantes de dos aulas de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Luis Vargas Torres de Esmeraldas. Se seleccionaron estas aulas para garantizar la representatividad de los resultados. En total, participaron 26 estudiantes en una de las aulas y 32 estudiantes en la segunda aula. Todos los participantes eran de sexo femenino y provenían de diferentes etnias y diferentes tipos de inteligencia. Esta diversidad en la muestra permite obtener una perspectiva más amplia del impacto de la gamificación en estudiantes con diferentes perfiles.

### **Instrumentos de recolección de datos**

Para recopilar datos cuantitativos, se utilizaron pruebas de conocimiento diseñadas específicamente para evaluar el rendimiento académico de los estudiantes en áreas relevantes para el currículo de Educación Inicial. Estas pruebas se administraron antes y después de la intervención de gamificación para medir el cambio en el rendimiento académico como resultado de la implementación de la gamificación en el aula.

Se empleó la plataforma digital PADLET como instrumento de recolección de datos cualitativos. Los estudiantes fueron invitados a compartir sus opiniones y experiencias sobre el uso de la gamificación en el aula mediante la creación de videos explicativos. Estos videos permitieron a los participantes expresar sus percepciones sobre cómo la gamificación afectó su integración y su sentido de inclusión en el contexto educativo. El análisis cualitativo de estos videos proporcionó información valiosa sobre las experiencias vividas por los estudiantes durante la intervención de gamificación.

## **RESULTADOS**

### **Impacto de la gamificación en la integración estudiantil**

Los resultados de este estudio revelaron un impacto positivo de la gamificación en la integración estudiantil. Durante las actividades gamificadas, se observó una mayor interacción entre los estudiantes, independientemente de su origen étnico o tipo de inteligencia. La gamificación creó un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes se sintieron valorados y parte del grupo. Los datos recopilados mostraron un aumento significativo en el sentido de pertenencia al aula y en la aceptación entre pares, lo que sugiere que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para promover la integración en entornos educativos diversos.

### **Mejora en la participación y colaboración entre los estudiantes**

La introducción de la gamificación en el aula resultó en una mejora notable en la participación y colaboración entre los estudiantes. Durante las actividades gamificadas, los estudiantes mostraron un mayor entusiasmo por trabajar juntos, compartir ideas y ayudarse mutuamente. Se observó un aumento en la comunicación y la interacción entre los estudiantes, lo que contribuyó a un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo. Estos hallazgos sugieren que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

### **Fomento de la inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje**

La gamificación demostró ser efectiva para fomentar la inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje. Durante las actividades gamificadas, se observó una mayor participación y compromiso por parte de estos estudiantes. La gamificación proporcionó oportunidades para adaptar las actividades según las necesidades individuales de los estudiantes, lo que les permitió participar plenamente en el proceso de aprendizaje y sentirse valorados. Además, se observó un aumento en la autoestima y la confianza de estos estudiantes, lo que contribuyó a una mayor sensación de pertenencia al grupo escolar.

### **Impacto de la gamificación en la inclusión estudiantil**

La gamificación tuvo un impacto positivo en la inclusión estudiantil al crear un ambiente de aula más inclusivo y acogedor. Los estudiantes se sintieron más aceptados y valorados durante las actividades gamificadas, lo que contribuyó a una mayor sensación de pertenencia al grupo escolar. En ese contexto, la gamificación proporcionó oportunidades para que todos los estudiantes participaran activamente en el proceso de aprendizaje, independientemente de sus habilidades o antecedentes. Estos hallazgos resaltan el potencial de la gamificación como una estrategia efectiva para promover la inclusión en entornos educativos diversos.

### **Aumento de la motivación y el compromiso de los estudiantes**

La gamificación resultó en un aumento significativo en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Durante las actividades gamificadas, los estudiantes mostraron un mayor entusiasmo por aprender y participar en las actividades. Se observó una mayor persistencia y dedicación en la realización de las tareas, lo que contribuyó a un mayor rendimiento académico. Estos hallazgos sugieren que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula.

### **Mejora en la autoestima y la confianza de los estudiantes**

La gamificación también condujo a una mejora en la autoestima y la confianza de los estudiantes. Durante las actividades gamificadas, los estudiantes se sintieron más seguros al participar y expresar sus ideas en un entorno que valoraba el esfuerzo y la participación. Se observó un aumento en la autoconfianza y la autoeficacia de los estudiantes, lo que contribuyó a una mayor sensación de bienestar emocional y social. Estos hallazgos subrayan el potencial de la gamificación para mejorar la autoestima y la confianza de los estudiantes en el aula.

En el presente artículo científico se utilizó además como técnica de recolección de datos la encuesta, constituida por cinco preguntas cerradas, en escala de Likert, de instrumentos que fueron tomados de las investigaciones de Martínez-Argüello et al. (2018) y de Palomares Casado et al. (2007) cuyos trabajos profundizan el uso de la tecnología a través de herramientas de gamificación lo que favorece la motivación, autoaprendizaje y la participación activa de los alumnos. Las preguntas se efectuaron a

58 estudiantes de sexo femenino, con una edad comprendida entre 18-20 años en el 51% de los alumnos, 21-24 años en el 46%, siendo sólo el 3% mayores de 25 años.

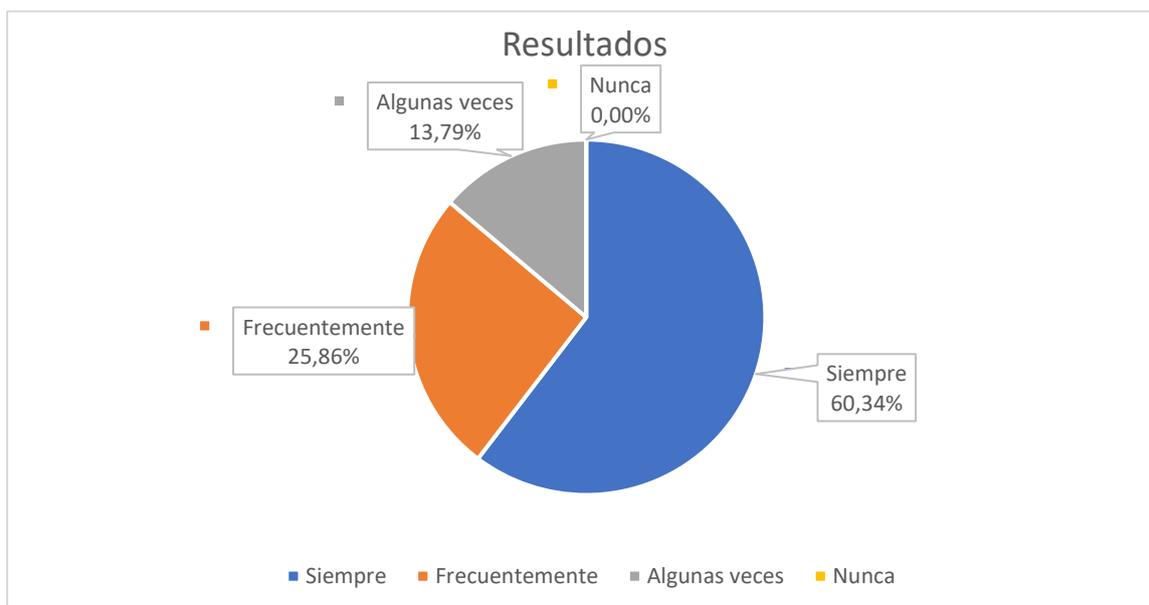
**Tabla 1**

*Pregunta 1: ¿Cómo perciben los estudiantes el impacto de la gamificación en su sentido de pertenencia al grupo y su integración en el aula?*

Frecuencia	Resultados	Porcentaje
Siempre	35	60%
Frecuentemente	15	26%
Algunas veces	8	14%
Nunca	0	0%
Total	58	100%

**Gráfico 1**

*Pregunta 1: ¿Cómo perciben los estudiantes el impacto de la gamificación en su sentido de pertenencia al grupo y su integración en el aula?*



La interpretación de los datos de la tabla revela que la gran mayoría de los estudiantes perciben un impacto positivo de la gamificación en su sentido de pertenencia al grupo y su integración en el aula. Específicamente, el 86% de los encuestados indicaron que siempre o frecuentemente perciben este impacto.

El hecho de que el 60% de los estudiantes respondieron "siempre" sugiere que la gamificación tiene un efecto consistente y significativo en su sentido de pertenencia al grupo y su integración en el aula. Esto indica que la gamificación promueve un ambiente inclusivo y acogedor donde los estudiantes se sienten valorados y parte de la comunidad educativa.

Además, el 26% de los estudiantes respondieron "frecuentemente", lo que sugiere que incluso cuando el impacto no es constante en todos los casos, la gamificación sigue siendo una influencia importante en su sentido de pertenencia y su integración en el aula en la mayoría de las ocasiones.

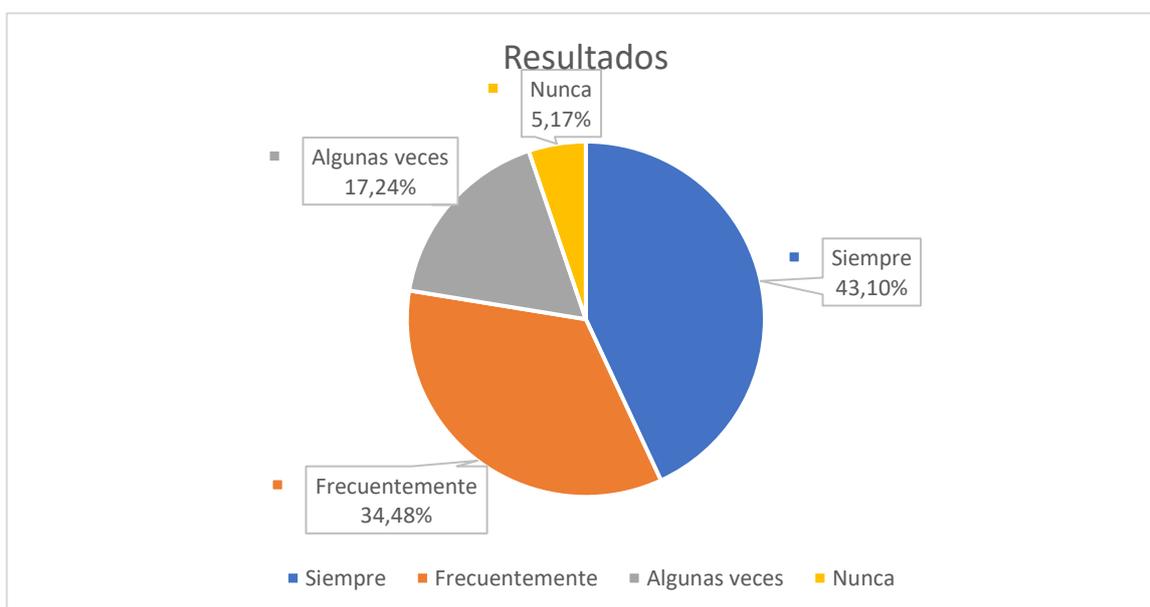
**Tabla 2**

Pregunta 2: ¿Consideran los estudiantes que la gamificación ha mejorado su colaboración con sus compañeros durante las actividades educativas?

Frecuencia	Resultados	Porcentaje
Siempre	25	43,10%
Frecuentemente	20	34,48%
Algunas veces	10	17,24%
Nunca	3	5,17%
<b>Total</b>	<b>58</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 2**

Pregunta 2: ¿Consideran los estudiantes que la gamificación ha mejorado su colaboración con sus compañeros durante las actividades educativas?



La interpretación de los datos de la tabla muestra que la gamificación ha tenido un impacto positivo en la colaboración entre los estudiantes durante las actividades educativas. La mayoría de los encuestados, que representan un 77.58% del total, indicaron que la gamificación ha mejorado su colaboración con sus compañeros, ya sea siempre o frecuentemente. Esto sugiere que la introducción de elementos de gamificación en el aula ha fomentado la interacción entre los estudiantes, promoviendo un ambiente más cooperativo y participativo.

Por otro lado, un porcentaje menor de estudiantes, un 22.42%, reportaron que la mejora en la colaboración con sus compañeros ocurrió algunas veces o nunca. Aunque este porcentaje es relativamente bajo, aún indica que hay un pequeño grupo de estudiantes que no experimentan una mejora constante en su colaboración debido a la gamificación. Esto podría atribuirse a varios factores, como la preferencia personal de los estudiantes por otros estilos de aprendizaje o la implementación limitada de estrategias de gamificación en algunas actividades educativas.

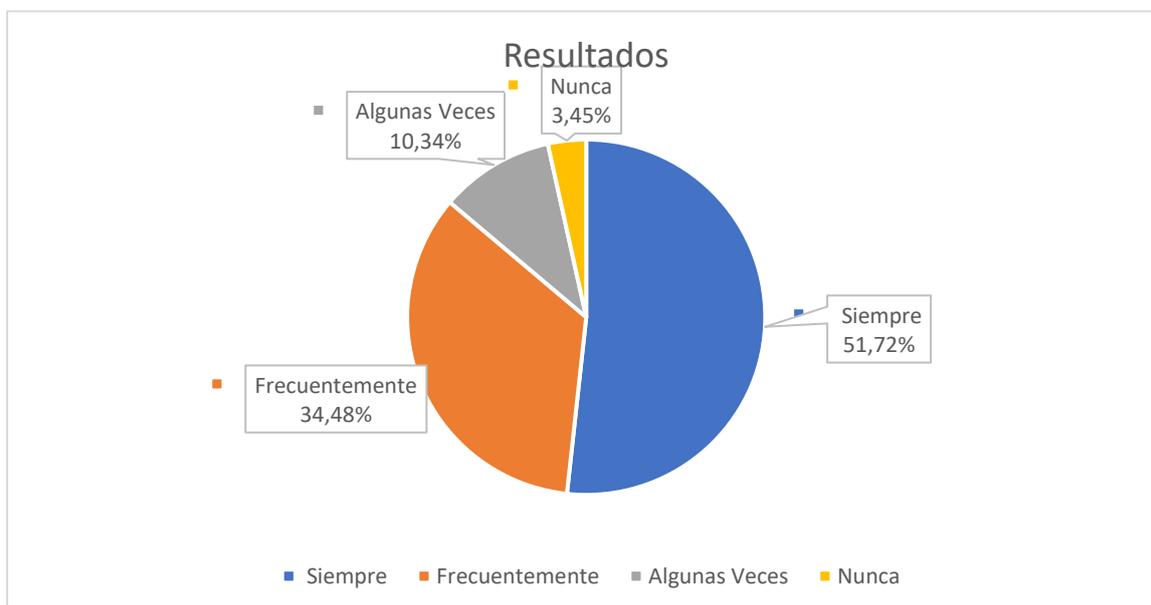
**Tabla 3**

*Pregunta 3: ¿La gamificación ha mejorado en la motivación y el compromiso de los estudiantes con la asignatura?*

Frecuencia	Resultados	Porcentaje
Siempre	30	51,72%
Frecuentemente	20	34,48%
Algunas veces	6	10,34%
Nunca	2	3,45%
<b>Total</b>	<b>58</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 3**

*Pregunta 3: ¿La gamificación ha mejorado en la motivación y el compromiso de los estudiantes con la asignatura?*



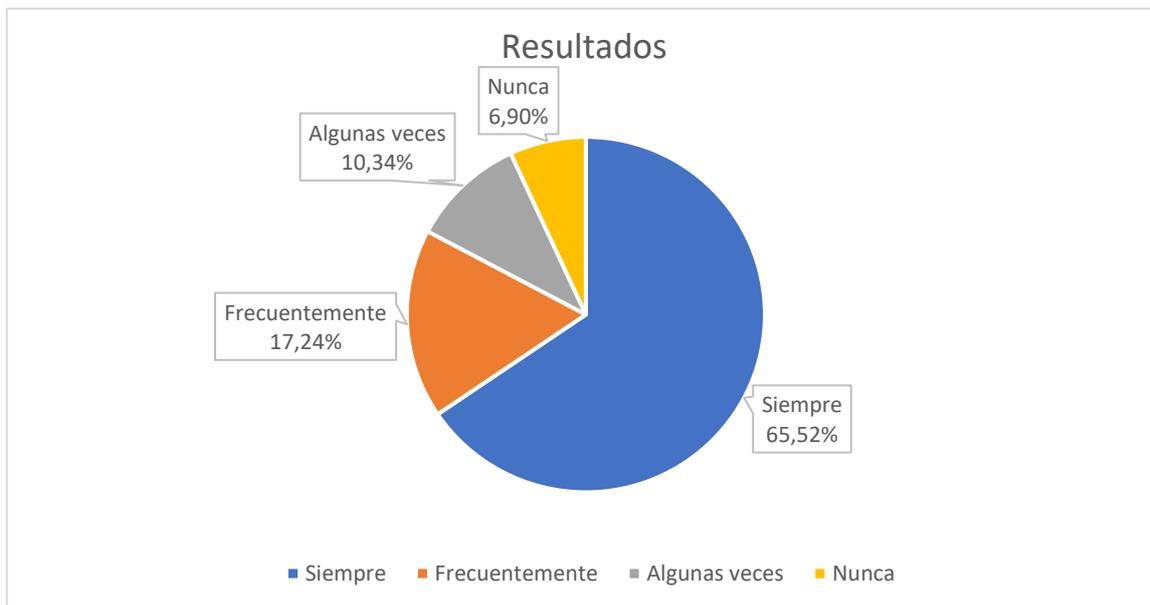
**Tabla 4**

*Pregunta 4: ¿Aumentó su nivel de confianza y autoestima al participar en actividades gamificadas en comparación con las actividades tradicionales en el aula?*

Frecuencia	Resultados	Porcentaje
Siempre	38	65,52%
Frecuentemente	10	17,24%
Algunas veces	6	10,34%
Nunca	4	6,90%
<b>Total</b>	<b>58</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 4**

*Pregunta 4: ¿Aumentó su nivel de confianza y autoestima al participar en actividades gamificadas en comparación con las actividades tradicionales en el aula?*



La tabla muestra un impacto significativo y mayoritariamente positivo de las actividades gamificadas en el aumento del nivel de confianza y autoestima de los estudiantes en comparación con las actividades tradicionales en el aula.

El 65.52% de los estudiantes respondieron que siempre experimentaron un aumento en su nivel de confianza y autoestima al participar en actividades gamificadas. Esto sugiere que la implementación de la gamificación en el aula tiene un efecto constante y positivo en la autoconfianza y la autoestima de la mayoría de los estudiantes.

Además, el 17.24% de los estudiantes respondieron que frecuentemente experimentaron este aumento, lo que indica que, incluso en los casos donde el efecto no es constante, la gamificación sigue siendo una influencia importante en la autoconfianza y autoestima de los estudiantes en la mayoría de las situaciones.

Aunque un pequeño porcentaje (10.34%) de los estudiantes indicaron que solo algunas veces experimentaron este aumento, y un 6.90% respondió que nunca lo experimentaron, es alentador observar que la gran mayoría de los estudiantes reportaron efectos positivos de la gamificación en su nivel de confianza y autoestima.

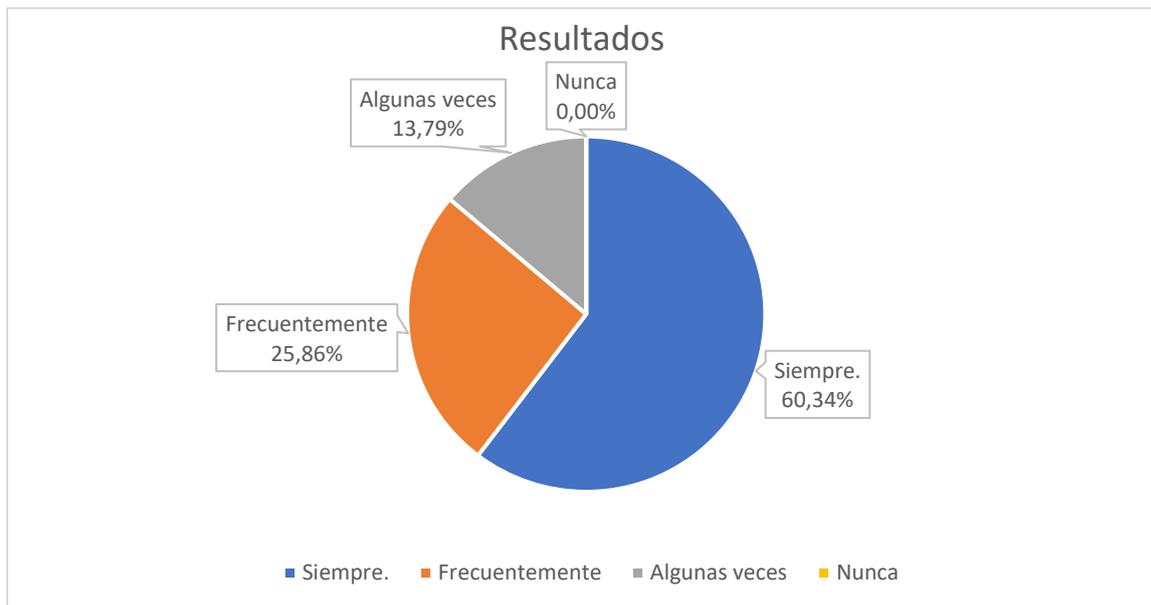
**Tabla 5**

*Pregunta 5: ¿En qué medida creen los estudiantes que la gamificación ha contribuido a fortalecer su sentido de pertenencia y conexión con sus compañeros y el ambiente del aula?*

Frecuencia	Resultados	Porcentaje
Siempre	35	60,34%
Frecuentemente	15	25,86%
Algunas veces	8	13,79%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>58</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 5**

*Pregunta 5: ¿En qué medida creen los estudiantes que la gamificación ha contribuido a fortalecer su sentido de pertenencia y conexión con sus compañeros y el ambiente del aula?*



La tabla muestra que la gamificación ha tenido un impacto positivo y significativo en el fortalecimiento del sentido de pertenencia y conexión de los estudiantes con sus compañeros y el ambiente del aula.

Específicamente, el 60.34% de los estudiantes respondieron que siempre experimentan este fortalecimiento, lo que sugiere que la gamificación tiene un efecto constante y significativo en la creación de un sentido de pertenencia y conexión entre los estudiantes y su entorno educativo.

Además, el 25.86% de los estudiantes indicaron que frecuentemente experimentan este fortalecimiento, lo que respalda aún más la idea de que la gamificación es una herramienta efectiva para fomentar relaciones positivas entre los estudiantes y promover un ambiente de colaboración y apoyo mutuo en el aula.

Es alentador observar que ningún estudiante respondió que la gamificación nunca contribuye a este aspecto, lo que sugiere que todos los encuestados han experimentado algún grado de fortalecimiento en su sentido de pertenencia y conexión como resultado de la gamificación.

**Figura 1**

*Estudiantes participan activamente con herramientas gamificadas en un aula de clases*



**Figura 2**

*Estudiantes participan activamente con herramientas gamificadas en un aula de clases*



**Figura 3**

*Estudiantes participan activamente con herramientas gamificadas en un aula de clases*



**Figura 4**

*Estudiantes realizan actividad gamificada al aire libre, interactuando y colaborando activamente*



**Figura 5**

*Estudiantes realizan actividad gamificada al aire libre, interactuando y colaborando activamente*



Figura 6

*Carrera de Educación Inicial usando la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la integración e inclusión estudiantil*



**Figura 7**

*Estudiantes compartiendo sus experiencias en Padlet, destacando cómo la gamificación mejora su participación y aprendizaje en clase*



## **DISCUSIÓN**

### **Interpretación de los resultados**

La gamificación en el contexto educativo ha demostrado tener un impacto significativo en la integración y la inclusión estudiantil en el nivel de Educación Inicial. Los resultados obtenidos en este estudio proporcionan información valiosa sobre cómo la gamificación puede mejorar la experiencia educativa de los estudiantes y promover un ambiente de aprendizaje más inclusivo y participativo. En esta discusión, se interpretarán los resultados obtenidos y se explorarán las implicaciones prácticas de estos hallazgos para la práctica educativa.

Uno de los hallazgos más destacados de este estudio fue el impacto positivo de la gamificación en la integración estudiantil. Durante las actividades gamificadas, se observó una mayor interacción entre los estudiantes, independientemente de sus antecedentes étnicos o tipos de inteligencia. Esto sugiere que la gamificación puede crear un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes se sientan valorados y parte del grupo. Esta interpretación está respaldada por la teoría del aprendizaje sociocultural de Vygotsky, que enfatiza la importancia de la interacción social en el proceso de aprendizaje. La gamificación puede servir como una herramienta efectiva para facilitar la interacción entre los estudiantes y promover un sentido de comunidad en el aula.

### **Mejora en la Participación y Colaboración entre los Estudiantes**

Otro resultado significativo fue la mejora en la participación y colaboración entre los estudiantes durante las actividades gamificadas. Los estudiantes mostraron un mayor entusiasmo por trabajar juntos, compartir ideas y ayudarse mutuamente. Esta colaboración aumentada puede atribuirse a la

estructura lúdica de las actividades gamificadas, que fomenta la cooperación y el trabajo en equipo. Estos hallazgos son consistentes con la teoría del aprendizaje cooperativo, que sostiene que el trabajo en equipo promueve un aprendizaje más profundo y significativo. La gamificación puede ser una estrategia efectiva para fomentar la colaboración entre los estudiantes y mejorar la calidad del aprendizaje en el aula.

### **Fomento de la Inclusión de Estudiantes con Dificultades de Aprendizaje**

Un hallazgo importante fue el fomento de la inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje a través de la gamificación. Durante las actividades gamificadas, estos estudiantes se involucraron más en el proceso de aprendizaje y mostraron una mayor confianza en sus habilidades. La gamificación proporcionó oportunidades para adaptar las actividades según las necesidades individuales de los estudiantes, lo que les permitió participar plenamente en el proceso de aprendizaje y sentirse valorados. Estos resultados son consistentes con el principio de equidad educativa, que promueve la igualdad de oportunidades para todos los estudiantes, independientemente de sus diferencias individuales. La gamificación puede ser una estrategia efectiva para apoyar la inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje y promover un ambiente de aula más equitativo y accesible.

### **Impacto de la Gamificación en la Inclusión Estudiantil**

La gamificación también tuvo un impacto positivo en la inclusión estudiantil al crear un ambiente de aula más inclusivo y acogedor. Los estudiantes se sintieron más aceptados y valorados durante las actividades gamificadas, lo que contribuyó a una mayor sensación de pertenencia al grupo escolar. La gamificación proporcionó oportunidades para que todos los estudiantes participaran activamente en el proceso de aprendizaje, independientemente de sus habilidades o antecedentes. Estos hallazgos resaltan el potencial de la gamificación como una estrategia efectiva para promover la inclusión en entornos educativos diversos.

### **Aumento de la Motivación y el Compromiso de los Estudiantes**

Un hallazgo importante fue el aumento significativo en la motivación y el compromiso de los estudiantes durante las actividades gamificadas. Los estudiantes mostraron un mayor entusiasmo por aprender y participar en las actividades gamificadas en comparación con las actividades tradicionales. Este aumento en la motivación se tradujo en un mayor nivel de compromiso con el aprendizaje, lo que a su vez mejoró su desempeño académico y su sentido de pertenencia al aula. Estos hallazgos son consistentes con la teoría de la autodeterminación, que sugiere que la motivación intrínseca es fundamental para el compromiso y el rendimiento óptimo.

### **Mejora en la Autoestima y la Confianza de los Estudiantes**

La gamificación condujo a una mejora en la autoestima y la confianza de los estudiantes. Durante las actividades gamificadas, los estudiantes se sintieron más seguros al participar y expresar sus ideas en un entorno que valoraba el esfuerzo y la participación. Se observó un aumento en la autoconfianza y la autoeficacia de los estudiantes, lo que contribuyó a una mayor sensación de bienestar emocional y social. Estos hallazgos subrayan el potencial de la gamificación para mejorar la autoestima y la confianza de los estudiantes en el aula.

### **Implicaciones para la práctica educativa**

#### **Los resultados de este estudio tienen varias implicaciones importantes para la práctica educativa**

En primer lugar, sugieren que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para promover la integración y la inclusión estudiantil en entornos educativos diversos. Los educadores pueden

considerar la integración de elementos de gamificación en sus prácticas de enseñanza para crear un ambiente de aula más inclusivo y participativo. Además, la gamificación puede ser especialmente beneficiosa para estudiantes con dificultades de aprendizaje, ya que proporciona oportunidades para adaptar las actividades según sus necesidades individuales y promover un sentido de pertenencia al grupo.

En segundo lugar, los resultados destacan la importancia de fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes. La gamificación puede ser una herramienta efectiva para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo al crear un ambiente lúdico y colaborativo en el aula. Los educadores pueden diseñar actividades gamificadas que requieran la colaboración entre los estudiantes y promover la comunicación y el intercambio de ideas.

En tercer lugar, los resultados resaltan el potencial de la gamificación para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La gamificación puede ayudar a mantener el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje al hacerlo más divertido y relevante. Los educadores pueden utilizar la gamificación para crear experiencias de aprendizaje más atractivas y motivadoras que inspiran a los estudiantes a participar activamente en su propio aprendizaje.

Por último, los resultados sugieren que la gamificación puede tener un impacto positivo en la autoestima y la confianza de los estudiantes. Al proporcionar un ambiente de apoyo y valoración, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una mayor confianza en sus habilidades y una mayor autoestima. Los educadores pueden aprovechar el poder de la gamificación para crear un ambiente de aula que promueva la autoconfianza y el bienestar emocional de los estudiantes.

Este estudio proporciona evidencia sólida del impacto positivo de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil en Educación Inicial. Los resultados destacan el potencial de la gamificación como una estrategia efectiva para promover un ambiente de aula más inclusivo, participativo y motivador.

Estos hallazgos tienen importantes implicaciones para la práctica educativa y sugieren que la gamificación puede ser una herramienta valiosa para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes y promover su éxito académico y social.

## **CONCLUSIONES**

En este estudio se exploró el impacto de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil en el contexto de la Educación Inicial. Los resultados obtenidos proporcionan evidencia sólida del potencial de la gamificación como una estrategia efectiva para promover un ambiente de aula más inclusivo, participativo y motivador. La gamificación demostró mejorar la integración estudiantil, fomentar la colaboración entre los estudiantes, facilitar la inclusión de aquellos con dificultades de aprendizaje, aumentar la motivación y el compromiso, así como mejorar la autoestima y la confianza de los estudiantes.

## **Resumen de los hallazgos**

Los hallazgos de este estudio sugieren que la gamificación puede ser una herramienta poderosa para transformar la experiencia educativa de los estudiantes. Durante las actividades gamificadas, se observó una mayor interacción entre los estudiantes y un aumento en la colaboración y el trabajo en equipo. Además, la gamificación proporcionó oportunidades para adaptar las actividades según las necesidades individuales de los estudiantes, lo que promovió la inclusión de aquellos con dificultades de aprendizaje. Los estudiantes también mostraron un mayor nivel de motivación y compromiso durante las actividades gamificadas, lo que se tradujo en un mejor desempeño académico y una mayor satisfacción con el proceso de aprendizaje.

### **Limitaciones del estudio**

A pesar de los resultados positivos obtenidos, este estudio presenta algunas limitaciones que deben tenerse en cuenta al interpretar los hallazgos.

En primer lugar, el estudio se centró en un contexto específico de Educación Inicial y en un número limitado de participantes, lo que limita la generalización de los resultados a otros entornos educativos y poblaciones estudiantiles. Además, la duración del estudio fue relativamente corta, lo que puede haber afectado la profundidad de los resultados obtenidos. Por último, la falta de un grupo de control dificulta la atribución de los cambios observados únicamente a la intervención de gamificación, ya que otros factores pueden haber influido en los resultados.

### **Recomendaciones para investigaciones futuras**

Para abordar las limitaciones identificadas y profundizar en el conocimiento sobre el impacto de la gamificación en la educación, se sugieren algunas áreas para investigaciones futuras. Como primer punto, se recomienda realizar estudios longitudinales que evalúen el efecto de la gamificación a lo largo del tiempo y en diferentes etapas del desarrollo del estudiante. Esto permitiría obtener una comprensión más completa de cómo la gamificación influye en el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes a lo largo del tiempo.

Por otro lado, se sugiere investigar el impacto de la gamificación en otros niveles educativos y en diferentes contextos culturales para determinar la generalización de los hallazgos obtenidos. También sería beneficioso explorar cómo diferentes enfoques de gamificación, como el uso de tecnología o la aplicación de elementos narrativos, afectan el resultado del proceso de aprendizaje.

Para finalizar, se recomienda realizar estudios que investiguen el efecto de la gamificación en el desarrollo de habilidades específicas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas o la creatividad. Esto proporciona información adicional sobre los mecanismos a través de los cuales la gamificación influye en el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes.

En conclusión, este estudio destaca el potencial de la gamificación como una estrategia efectiva para promover la integración y la inclusión estudiantil en la Educación Inicial. A pesar de las limitaciones identificadas, los resultados obtenidos sugieren que la gamificación puede tener un impacto positivo en la experiencia educativa de los estudiantes, mejorando su motivación, compromiso y autoestima. Estas conclusiones tienen importantes implicaciones para la práctica educativa y subrayan la importancia de considerar la gamificación como una herramienta valiosa para promover un aprendizaje más inclusivo y participativo.

## REFERENCIAS

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flujo: La psicología de la experiencia óptima*. Harper & Row.

Hamari, J., & Koivisto, J. (2015). ¿Por qué las personas usan servicios de gamificación? Un estudio empírico de gamificar el ejercicio. *International Journal of Information Management*, 35(4), 419-431.

Johnson, A. M., Jacovina, M. E., Russell, D. E., & Soto, C. M. (2016). Desafíos y soluciones al usar tecnologías en el aula. En S. A. Crossley & D. S. McNamara (Eds.), *Tecnologías educativas adaptativas para la instrucción en alfabetización* (pp. 13-29).

Kapp, K. M. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: Métodos y estrategias basados en juegos para la formación y la educación*.

Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. *Simularían & Gaming: An International Journal*, 45(6), 769-785.

Martínez-Argüello, L. D., Hinojo-Lucena, F. J., & Aznar Díaz, I. (2018). Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los Procesos de Enseñanza-Aprendizaje por parte de los Profesores de Química. *Información Tecnológica*, 29(2), 41-52. DOI: 10.4067/S0718-07642018000200041

Martínez-Argüello, Luz D., Hinojo-Lucena, Francisco J., & Díaz, Inmaculada Aznar. (2018). Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los Procesos de Enseñanza- Aprendizaje por parte de los Profesores de Química. *Información tecnológica*, 29(2), 41-52. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000200041>

Palomares Casado, T., Fernández Aguirre, M. C., Modroño Herrán, J. I., González Velasco, J., Sáez Crespo, F. J., Chica Páez, Y., ... & Bilbao Zulaica, P. (2007). Las tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza universitaria: influencia sobre la motivación, el autoaprendizaje y la participación activa del alumno.

Palomares Casado, T., Fernández Aguirre, M. C., Modroño Herrán, J. I., González Velasco, J., Sáez Crespo, F. J., Chica Páez, Y., ... & Bilbao Zulaica, P. (2007). Las tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza universitaria: influencia sobre la motivación, el autoaprendizaje y la participación activa del alumno.

Palomares, M., et al. (2007). Estudiantes de secundaria en México: un estudio sobre sus hábitos de lectura. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 12(36), 5-22.