

La gamificación cooperativa como estrategia de enseñanza inclusiva en estudiantes de la Unidad Educativa “Molleturo”. Una revisión de la literatura

Cooperative gamification as an inclusive teaching strategy in the "Molleturo" Educational Unit. A review of the literature

Johana Guanoluisa; Jackeline Quichimbo; Senaida Muevecela

RESUMEN

El presente trabajo corresponde a una investigación sobre la gamificación estrategia de enseñanza inclusiva en la Unidad Educativa “Molleturo”. El objetivo fue analizar la importancia y los beneficios que ofrece la gamificación como técnica de enseñanza inclusiva en la educación actual. Para lo cual, se implementó una metodología cualitativa basada en la revisión bibliográfica de la literatura sobre la gamificación, sus características y beneficios en el proceso educativo para la inclusión mediante criterios de inclusión y exclusión. Por lo que, se concluyó que la gamificación cooperativa logra mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje para una educación inclusiva. Sin embargo, se pudo evidenciar que no existen suficientes estudios que permitan profundizar el análisis en esta temática. Razón por la cual, no se ha llegado a implementar y utilizar este aprendizaje de manera adecuado. Por lo que, es fundamental considerar a la gamificación como una estrategia innovadora que ayuda a mejorar la educación inclusiva mediante los recursos que brinda la tecnología y la sociedad del conocimiento.

Palabras clave: Gamificación; actividades lúdicas; cooperativa; enseñanza-aprendizaje; educación inclusiva.

ABSTRACT

The present work corresponds to an investigation on the gamification strategy of inclusive teaching in the Educational Unit “Molleturo”. The objective was to analyze the importance and benefits offered by gamification as an inclusive teaching technique in current education. For this, a qualitative methodology was implemented based on the bibliographic review of the literature on gamification, its characteristics, and benefits in the educational process for inclusion through inclusion and exclusion criteria. Therefore, it was concluded that cooperative gamification achieves better results in the teaching-learning process for an inclusive education. However, it was evident that there are not enough studies that allow to deepen the analysis in this subject. Which is why this learning has not been implemented and used properly. That is why it is essential to consider gamification as an innovative strategy that helps improve inclusive education through the resources provided by technology and the knowledge society.

Keywords: Gamification, recreational activities, cooperative, teaching-learning, inclusive education.

INFORMACIÓN:

<http://doi.org/10.46652/rgn.v7i34.939>

ISSN 2477-9083

Vol. 7 No. 34, 2022. e210939

Quito, Ecuador

Enviado: agosto 01, 2022

Aceptado: octubre 12, 2022

Publicado: octubre 27, 2022

Publicación Continua

Sección General | Peer Reviewed



AUTORAS:

Johana Guanoluisa
Universidad de las Fuerzas Armadas - Ecuador
johana.guanoluisa@educacion.gob.ec

Jackeline Quichimbo
Universidad Católica de Cuenca - Ecuador
jackeline.quichimbo@educacion.gob.ec

Senaida Muevecela
Universidad Católica de Cuenca - Ecuador
senaida.muevecela@educacion.gob.ec

Conflicto de intereses

Las autoras declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento

N/A

Nota

El artículo no se desprende de un trabajo anterior.

ENTIDAD EDITORA

1. Introducción

En la actualidad, el paradigma educativo presenta diversos problemas con respecto a la sociedad del conocimiento y los avances tecnológicos para establecer procesos de enseñanza-aprendizaje eficaces y acordes a las necesidades de los estudiantes. Es por lo que, para Ortiz- Colón et al. (2018), “las tendencias e inquietudes actuales exigen cada día más una respuesta a las generaciones de jóvenes que necesitan encontrar respuesta en el contexto educativo a sus expectativas tecnológicas y necesidades más inmediatas” (p. 2). Razón por la cual, el aprendizaje cooperativo es una de las alternativas educativas que se ha llevado a cabo con gran éxito en las últimas décadas. En palabras de Contreras (2015), y González-Acosta et al. (2020), esta metodología educativa es capaz de dar respuesta a las diferentes necesidades de los estudiantes, pues se basa en modelos de retos y representaciones para obtener resultados integrales mediante la participación activa de los educandos.

A su vez, la implementación del aprendizaje cooperativo tiene un vínculo con el desarrollo de las habilidades prácticas y la resolución de problemas basados en el juego. Para De Puy y Miguelena (2017), la gamificación es el uso de estrategias y técnicas utilizadas con relación al concepto del juego. Es decir, es una actividad mediante la cual los estudiantes tratan actividades que parecen ser obligadas y tediosas como un juego, con el fin de evitar la monotonía y el mal trabajo de las actividades. Debido a que, esto tiene un impacto en la motivación del estudiantado, lo que permite un aprendizaje significativo.

De la misma manera, las actividades lúdicas son elementos fundamentales para generar los aprendizajes dentro de las aulas, puesto que ayudan a resolver conflictos del conocimiento basado en el juego y actividades dinámicas relacionadas al entorno real de cada estudiante. Por lo que, según Candela y Benavidez (2020), las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo dentro del aula. Puesto que, los procesos lúdicos permiten vivir la cotidianidad y aprender de las experiencias de cada contexto, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental.

Es por ello que, el sistema educativo actual debe implementar actividades lúdicas que ayuden a generar y fortalecer la inclusión escolar. Debido a que, existe un gran sector de la población que se encuentra en estado de vulnerabilidad, por no poseer los medios o recursos adecuados para ingresar al sistema educativo tradicional. En palabras de Uzcátegui et al. (2012), “Una escuela inclusiva es aquella que educa a todos los estudiantes dentro de un único sistema educativo, proporcionándoles programas educativos apropiados que sean estimulantes y adecuados a sus capacidades y necesidades” (p. 144). Es decir, la misión de la escuela es generar espacios apropiados en donde se ponga en práctica una verdadera inclusión de todo el alumnado.

Por ello, en la actualidad podemos hablar de la gamificación cooperativa, debido a que el trabajo en grupo fortalece de mejor manera las capacidades y aptitudes de todos los estudiantes. En otras palabras, porque el aprendizaje no es una actividad individual, sino que son necesarias las relaciones sociales, debido a que el alumno no solo aprende, sino también enseña dentro del procesos educativos. A su vez, para Lobato (2018), el aprendizaje cooperativo es una metodología que se basa en el trabajo en equipo y que tiene como objetivo la construcción de conocimiento y la adquisición de competencias y habilidades sociales.

Tomando en consideración estas aristas, el objetivo de esta investigación es analizar la importancia y los beneficios que ofrece la gamificación como técnica de enseñanza inclusiva en la educación actual en los estudiantes de la Unidad Educativa “Molleturo”. Esta institución se encuentra ubicada en la zona rural, a 60 kilómetros de la ciudad de Cuenca en la provincia del Azuay. La misma cuenta con 200 estudiantes y 11 docente que asisten en una modalidad presencia en una jornada matutina y ofrece los niveles educativos de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado.

2. Metodología

En el presente trabajo, se implementó una metodología cualitativa, con un enfoque descriptivo del estudio de la gamificación cooperativa como técnica de enseñanza para desarrollar una educación inclusiva. Esto, mediante una revisión bibliográfica y documentada de información académica y científica en 24 artículos, 6 tesis, 5 libros sobre las estrategias de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A su vez, el motivo para elegir este tipo de metodología fue porque permitió buscar, indagar, seleccionar e identificar información relevante y resultados de trabajos académicos como: tesis, artículos científicos, libros y documentos oficiales que posibilitan la indagación y el análisis de la información para llegar a conclusiones teóricas y argumentativas de un tema definido (Martínez, 2006).

A su vez, para alcanzar un mejor desarrollo de la metodología cualitativa, se establecieron criterios y estrategias de búsqueda que permitieron analizar con mayor precisión y rigurosidad la información recopilada. Pues, como menciona Gallardo (2017), es fundamental exponer los parámetros y criterios metodológicos dentro de una investigación. Es por ello que, se desarrolló el siguiente diseño metodológico:

Estrategia de búsqueda: Para mayor seguridad y confiabilidad de la información, los datos recopilados fueron extraídos de los siguientes repositorios y plataformas de búsqueda: Redalyc, Scielo, DSpace, Google Académico y Dialnet. A su vez, se utilizó los siguientes términos de búsqueda o palabras claves como: “gamificación”, “actividades lúdicas”, “cooperativa”, “enseñanza-aprendizaje” y “educación inclusiva”.

Criterios de Inclusión: los criterios fueron: artículos científicos, tesis y libros publicados en las plataformas y repositorios ya mencionados. De la misma manera, las temáticas y objetivos de dichas investigaciones incluidas tienen vinculación con el campo educativo y la gamificación como estrategia didáctica. Además, para la recopilación de los estudios se tomaron en consideración 60 fuentes, tanto de alto como bajo impacto. De las cuales, 35 fuentes fueron incluidas en esta investigación por cumplir con los criterios y relacionarse con el objetivo del trabajo.

Criterios de exclusión: en este punto, se eliminaron estudios que no presentaban un enfoque educativo sobre la gamificación cooperativa y la educación inclusiva, además de no estar relacionadas con la educación secundaria. De la misma manera, se excluyeron trabajos que no están publicadas en revistas indexadas, instituciones o universidades que cumplan requisitos científicos mínimos.

3. Desarrollo

3.1. La gamificación en la educación

En la educación actual, los procesos educativos establecen un paradigma de aprendizaje cambiante y acorde a las nuevas necesidades y tendencias que exigen las sociedades en desarrollo. Según Perdomo et al. (2016), este contexto educativo, responden a las demandas requeridas de cada estudiante, dentro de un mundo globalizado y versátil. Por ello, es fundamental transformar los procesos educacionales y buscar recursos o estrategias favorables para alcanzar un aprendizaje significativo y un apoderamiento eficaz del conocimiento, puesto que en las sociedades actuales los individuos deben ser capaces de reaccionar ante los problemas cotidianos de una manera eficaz y real en base a sus conocimientos y capacidades.

Ante esta perspectiva, para autores como Torres (2002); López (2010) y Contreras y Eguía (2016), concuerdan en que la implementación del juego y la gamificación, logran, cada vez más, resultados óptimos dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje y permiten que los estudiantes construyan el conocimiento; basado en sus propios intereses y motivaciones. Además, Flinchum (2013), señala que el juego dentro de un proceso de planificación educativa y basado en objetivos curriculares previos, posibilita el desarrollo educativo, no solo del aprendizaje, sino fomentan la adquisición de habilidades o destrezas personales e interpersonales que le permiten a los estudiantes desarrollarse en la vida real.

A su vez, Rodríguez y Foncubierta (2014), mencionan que la implementación del juego en el ámbito educativo, no solo significa entretener en sí mismo, sino utilizar lo lúdico como técnica de enseñanza-aprendizaje, propicia la gamificación adecuada. En este aspecto, para Gaitán (2013), el juego en la educación debe ser entendido como gamificación. Puesto que:

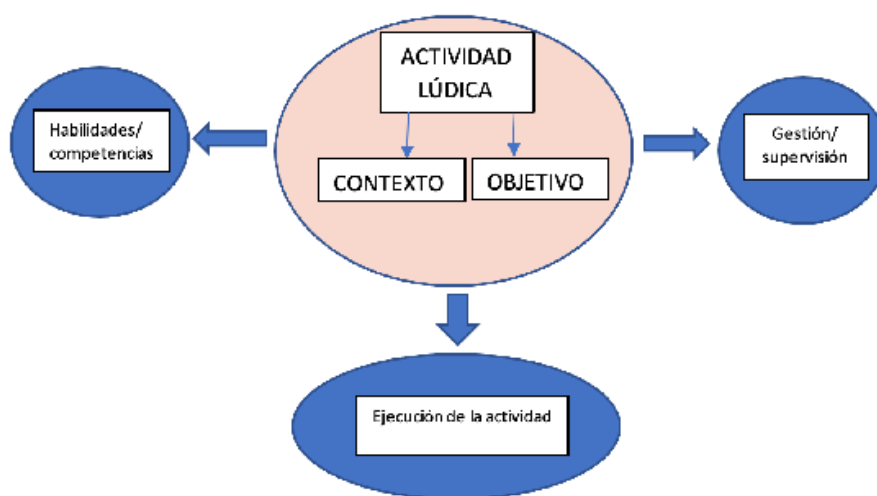
La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. (p 3)

A la par, Parente (2016), señala que gamificar es aprender a enseñar de forma efectiva, mediante una planificación previa de técnicas y recursos de amenización, que propician el esparcimiento y el gusto por aprender. Por ello, gamificar es aprender de forma divertida, sin perder los lineamientos pedagógicos y parámetros curriculares de cada nivel de enseñanza. Debido a que “La actividad gamificada continúa siendo una actividad de aprendizaje más, solo que con ciertas particularidades de diseño de acuerdo con unas pautas que se rigen siempre por una finalidad pedagógica que va más allá de la mera acción de motivar” (Rodríguez y Foncubierta, 2014, p. 1).

3.2. Aplicabilidad y características de la gamificación en la educación

Se debe entender que, la gamificación es una técnica educativa amplia y tiene una función estructurada, basada en los objetivos y parámetros educativos iniciales, pues intenta recabar las formas de enseñanza apropiadas para alcanzar el aprendizaje significativo. Por ello, Parente (2016), y Hernández et al. (2017), concuerdan en que la gamificación debe tener una estructura funcional acorde a las necesidades de cada estudiante para obtener resultados más favorables. Además, Roig-Vila (2020), menciona que el proceso de gamificación debe estar bien diseñado para delimitar el conocimiento que se busca adquirir, mediante características previas del alumnado y recursos que se tengan para su aplicación.

Gráfico 1. Estructura funcional de la gamificación educativa.

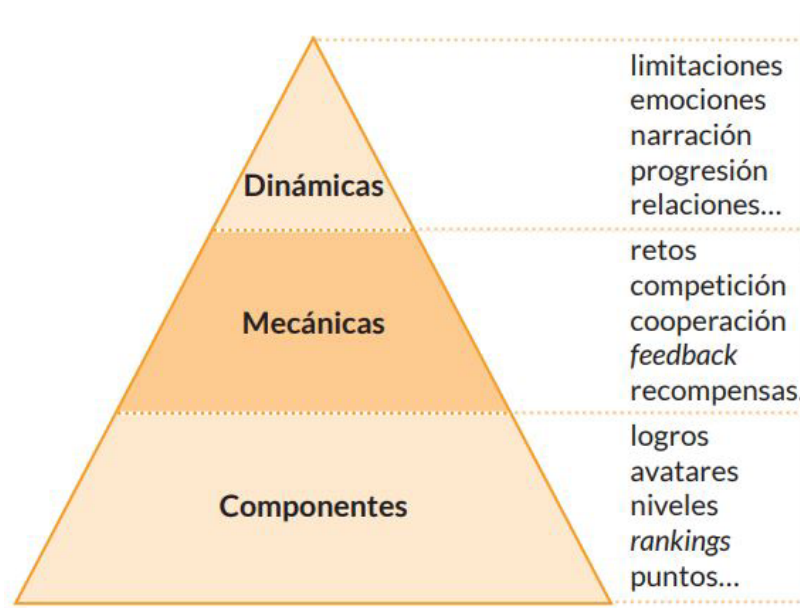


Fuente: Elaborado por el autor, basado en Parente, 2016.

En este sentido, para Parente (2016), existe una arquitectura funcional para la implementación de la gamificación, la misma está constituida por: a) la actividad (juego o dinámica seleccionada), b) el contexto (ambiente educativo, tipo de aprendizaje, niveles y ambiente sociocultural); c) el objetivo (planteamiento de metas y logros por alcanzar) d) las competencias y habilidades (vinculadas a las características de los participantes); e) gestión y supervisión (parámetros previos y rol del docentes) y f) mecánicas de juego (ejecución de la actividad con sus procedimientos). Estas características, permiten establecer un proceso de gamificación eficaz, el mismo que responde a los intereses de los participantes.

Además, para Rodríguez y Foncubierta (2014), la gamificación debe poseer una secuenciación clara para poder vincular los objetivos planteados con los criterios de evaluación. Por ello, se debe determinar la actividad lúdica o dinámica que va a ser utilizada según las necesidades del grupo. También, es importante conocer los mecanismos y procedimientos que tiene que cumplir esta actividad lúdica para que se pueda observar su factibilidad y resultado en el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que, Torres (2002), menciona que la didáctica educativa debe establecer planes curriculares específicos para el uso del juego y las actividades lúdicas, ya que su aplicabilidad permite el desarrollo de habilidades propias de los estudiantes mediante procesos dinámicos y fortuitos en los cuales los participantes busquen por sus propios medios afianzar el conocimiento.

Gráfico 2. Características de los elementos de la gamificación en el ámbito educativo.



Fuente: Elaborado por el autor, basado en Rodríguez y Foncubierta, 2014.

En el caso de la aplicabilidad de la gamificación en el ámbito educativo, existen distintos tipos de ejecuciones que posibilitan desarrollar y evaluar el juego. Para Gaitán (2013), hay diversas implementaciones sistemáticas de las actividades lúdicas, estas se dividen por: a) acumulación de puntos, b) escalada de niveles, c) Obtención de premios, d) clasificatorias, e) desafíos y f) misiones o retos. Cabe señalar que, entendiendo que la gamificación es una técnica educativa, su aplicación en el alumnado puede ser de forma individual como grupal, esto dependerá de los requerimientos previas de cada grupo o de cada asignatura.

3.3. La gamificación como técnica de enseñanza cooperativa

Las nuevas dimensiones dentro de la escolaridad establecen la necesidad de generar distintos procesos para desarrollar una gamificación más acorde a los requerimientos del alumnado. Para Cantador (2016), los recientes paradigmas educativos, priorizan en la necesidad de instaurar más actividades cooperativas o trabajos grupales, debido a sus efectos positivos para agilizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto por el hecho de generar aprendizajes significativos que estén acorde a las necesidades de los alumnos y vayan acorde a sus conocimientos y realidades. Puesto que de ello depende su inserción adecuada dentro de la sociedad actual y sus diferentes requerimientos de la época.

A su vez, Posligua et al. (2017) enfatiza en la necesidad de generar actividades lúdicas que motiven la participación activa de los estudiantes mediante juegos cooperativos. Esto permitirá, la instauración de ambientes de estudio dinámicos y prácticos, donde la sana competencia posibilite el mejoramiento de las habilidades adquiridas y con ello, el alumnado pueda construir el conocimiento basado en sus motivaciones personales. A la par, Lamonedá et al. (2020), señala que el aprendizaje

cooperativo permite la implementación de actividades lúdicas mediante juegos de pares, grupos focales y retos por equipo, entre otros. Razón por la cual, propiciará, no solo del aprendizaje de los contenidos designados, sino el desarrollo de aptitudes sociales, comunicativas y personales, favoreciendo los resultados cooperativos en las características individuales de cada participante.

Por ello, Casado y Potau (2020), señalan que:

El juego es una actividad entre dos o más individuos, que permite la cohesión social y la práctica de comportamientos de agonismo (en contextos naturales). A nivel individual, se comprende el juego como una acción destinada a cumplir una función específica generalmente relacionada con el placer. Sin embargo, el juego social parece destinado a desarrollar unas capacidades funcionales que ayudarán a generar capacidades útiles para la vida adulta. (p. 8)

De esta manera, se puede entender, la importancia del aprendizaje cooperativa dentro de las actividades lúdicas. Además, la implementación sustancial de juegos o dinámicas grupales dentro de una gamificación previa genera mayores posibilidades para que los procesos de enseñanza-aprendizaje se diversifiquen dentro de un ambiente cooperativo y competitivo. Puesto que, lo lúdico constituye la mayor motivación inicial para el trabajo grupal, porque mediante un juego, se establecen relaciones comunicativas espontáneas y se generan vínculos de familiaridad entre los participantes, llevando a la educación al campo de la experiencia auténtica, recreando un aprendizaje pleno de la vida real (Ruiz, 2021).

3.4. La gamificación cooperativa para la inclusión escolar

Las sociedades actuales están formadas por individuos que confluyen de diferentes culturas y contextos. Es por ello, que se debe buscar elementos que todas estas personas compartan y se asemejen para hacer sociedades más sólidas. La educación en la actualidad se encuentra frente a este desafío. Educar se ha convertido en un pilar, ya no solo de transmisión de conocimientos, sino de espacios en donde se desarrolle un pensamiento inclusivo que garantice la educación para todos los seres humanos. Para Navarro (2015), “Los centros educativos actuales se caracterizan por la diversidad derivada de una sociedad también diversa en la que conviven las diferencias culturales, religiosas, de género, entre otras” (p. 35).

En este contexto, la educación ha sido desde siempre uno de los elementos fundamentales para el desarrollo de la sociedad. Sin embargo, en los últimos años ha sufrido varios cambios, debido a los avances tecnológicos y los cambios de ideología. Es por ello, que para poder hablar de un cambio en el sistema educativo se debe conocer la realidad de cada estudiante y el entorno en que se desenvuelve. En palabras de Clavijo y Bautista (2020), el acceso a una educación en igualdad de condiciones y oportunidades de aprendizaje es una aspiración y un compromiso que debe ser asumido por todos los gobiernos e instituciones públicas y privadas. Es decir, solo podremos hablar de un avance en el sistema educativo, cuando se genere un cambio en las políticas, leyes y gobiernos en búsqueda del bienestar de los educandos.

En el ámbito de la educación, la inclusión, no solo está referida a los/as estudiantes con discapacidad, sino a todos los sectores que constituyen la comunidad educativa. Según Blecker y Boakes (2010), definen la educación inclusiva como aquella que posibilita que los/as estudiantes con y sin discapacidad compartan programas educativos. A la par, para García et al. (2016), la educación inclusiva implica el reconocimiento al derecho de todos a una educación de calidad y no solo de aquellos con necesidades educativas especiales. Debido a que, la educación es un derecho humano que emerge de la necesidad de desarrollarse como tal. Es por ello, que el sistema educativo debe buscar nuevas formas de impartir los conocimientos, en aras de mejorar la calidad de la educación en relación de las diferentes situaciones en que se encuentran los estudiantes.

En este sentido, la educación debe desarrollar el principio de igualdad de oportunidades, es decir, proporcionar a cada uno lo que necesite en función de sus características y necesidades individuales. Para lo cual, es fundamental fomentar un proceso de aprendizaje a fin a las demandas sociales, proporcionando a los estudiantes capacidad de análisis y síntesis, capacidad crítica y de toma de decisiones, adaptación al cambio, creatividad, utilización activa de las tecnologías y flexibilidad en el aprender a aprender. Es por esto que, la educación debe saber con qué tipo de materiales y con qué formatos el alumno atiende y comprende de mejor manera los conocimientos. Es decir, elementos gráficos, verbales, auditivo y tecnológicos, entre otros. Debido a que según Grzona (2016), la realidad ha demostrado que no todos los alumnos logran arribar a altos niveles de desarrollo cognitivo ni utilizan estrategias de aprendizaje eficaces.

De allí que, las actividades lúdicas han demostrado ser un elemento de ayuda fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la inclusión escolar. Según Córdoba et al. (2017), las expresiones lúdicas y en particular el juego como tal, son creaciones diseñadas para que los niños y niñas puedan dotar de sentido al mundo natural y social que les rodea, al mismo tiempo que se constituye en un recurso de aprendizaje y una estrategia de investigación para una comprensión del mundo más complejo, en cuanto se ocupa de lo físico, la relación social, la distribución del tiempo y un ambiente pedagógico.

En la parte correspondiente a los avances tecnológicos, los recursos digitales se han convertido en herramientas de apoyo con las que el proceso educativo cuenta en la actualidad. Es por ello que, implementar nuevas estrategias y formas de enseñanza mejoran la comprensión de los conocimientos y habilidades. A su vez, para Sarmiento et al. (2017), la integración de las TIC en los sistemas educativos se enfoca en el apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde estudiantes y docentes adquieren capacidades en el uso eficaz de las tecnologías digitales para poder ser competentes en las sociedades modernas.

En este sentido, en el contexto educativo el concepto de educación inclusiva ha evolucionado en las dos últimas décadas aproximadamente hacia la idea de que todos los niños y jóvenes, no obstante, la diversidad cultural, social y de aprendizaje, deben tener oportunidades equivalentes en todos los tipos de escuelas. Según Laiton et al. (2017):

La integración de las TIC en los sistemas educativos se enfoca en el apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde estudiantes y docentes adquieren capacidades en el uso eficaz de las tecnologías digitales para ser competentes en la sociedad moderna. (p. 84)

Debido a que, la sociedad que incluye a todos sus miembros y su individualidad representa una riqueza, crea oportunidades de igualdad y crecimiento para todos, ajusta las necesidades de cada uno para que todos puedan aspirar a crecer y desarrollarse en un ambiente de equidad.

3.5. Estrategias lúdicas para la educación inclusiva cooperativa

El aprendizaje basado en el juego ha sido utilizado en la educación desde décadas anteriores. Sin embargo, en la práctica educativa actual parece que se cuestiona su funcionamiento pedagógico y recreativo, debido a que, existen muchas falencias por la parte de la formación del profesorado o las malas prácticas docentes resultantes del propio ego del docente. Para Manzanares et al. (2019):

Dentro del contexto áulico la exclusión se encuentra presente, ya sea por las diferencias culturales de los actores en el proceso de enseñanza y aprendizaje, o bien por la carencia de conocimientos sobre los estatutos mandatorios que se deben observar por cuanto hace al ejercicio profesional en educación. (p. 2)

En este sentido, debemos tener en cuenta que las expresiones lúdicas y en particular el juego, son creaciones diseñadas para que los niños y niñas puedan dotar de sentido al mundo natural y social que les rodea, al mismo tiempo que se constituye en un recurso de aprendizaje y una estrategia de investigación para una comprensión del mundo más complejo, en cuanto se ocupa de lo físico, la relación social, la distribución del tiempo y un ambiente pedagógico. En palabras de Córdoba et al. (2017), “el juego como estrategia lúdica puede favorecer la creación de espacios de valorización de la experiencia holística del otro, desde el reconocimiento de la relevancia de la propia interioridad” (p. 83).

En la actualidad, la sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer. Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos. En este contexto son innegables las preocupaciones y las diferentes reflexiones de países latinoamericanos, incluido Ecuador, acerca de la realidad educativa inclusiva en procesos con equidad para el acceso a los diferentes niveles de educación.

Estos desafíos evidencian que muchos planteamientos y acciones no llegan a concretarse en la práctica, quedándose como un listado de buenas intenciones por la falta de estrategias. En un estudio publicado por la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (2015), adoptada por todos los países del mundo, durante la Asamblea General de la ONU, establece que las desigualdades, la estigmatización, la discriminación de género, etnia, discapacidad y todo tipo de desigualdad, retrasa el progreso de los pueblos. De allí que, las tendencias e inquietudes actuales exigen cada día más una respuesta a las generaciones de jóvenes que necesitan encontrar respuesta en el contexto educativo a sus expectativas tecnológicas y necesidades más inmediatas. Según Córdoba et al. (2017), la educación inclusiva consiste en buscar y alcanzar nuevos desarrollos con el objetivo de atender a la diversidad de los distintos

estilos de aprendizaje en el aula. Razón por la cual, la gamificación cooperativa actúa como un factor fundamental para aumentar la motivación de los estudiantes. Además, ayuda a motivar, despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva y el trabajo cooperativo.

En el contexto educativo para Gil-Quintana y Prieto (2021), “La gamificación toma como base la utilización de elementos del diseño de videojuegos en contextos educativos que no se caracterizan por ser específicamente de juego, con el fin de incentivar un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y motivador” (p. 108). Debido a que, los fundamentos de la gamificación son las dinámicas, la estructura implícita del juego; las mecánicas, es decir, los procesos que provocan el desarrollo del juego; y los componentes: las implementaciones específicas de las dinámicas. Además, las estrategias del trabajo cooperativo ayudan fomentar la unión de los estudiantes, porque cuando trabajamos de forma cooperativa se genera el debate, el intercambio de opiniones, comentarios para ayudar a mejorar a los demás, y sobre todo desarrolla la confianza mutua que mejora la autoestima de cada uno de los estudiantes. En palabras de Bové (2019) el aprendizaje cooperativo nos aporta mayor rendimiento y productividad en el conjunto de los alumnos, mejora la memoria largo plazo y la propia motivación intrínseca, importante para que haya un aprendizaje significativo.

Razón por la cual, la implementación de la educación inclusiva apuesta por una escuela conectada a la comunidad educativa, defendiendo el ambiente de aprendizaje y ofreciendo calidad para sus alumnos. Se trata de una escuela que reconoce y aborda las diferencias, dando sentido y significado a la diversidad en sí misma. De ahí que Ocampo (2015); citado en Córdoba et al. (2017), plantea que “la educación inclusiva requiere de estrategias y esto es, hablar de un movimiento de reformas y de consolidación de un nuevo orden educativo, ético, político y ciudadano, opuesto a lo tradicional” (p. 85).

En el tema de la educación inclusiva, los docentes son los seres fundamentales para poder generar una educación inclusiva, pues de ellos depende la forma de impartir los conocimientos y de llegar hacia sus estudiantes de acuerdo con sus capacidades y potencialidades. Para Pujolas et al. (2005), las características que debe tener un grupo para que forme un equipo cooperativo son:

Los miembros del grupo deben estar unidos y deben poseer el sentimiento de pertenecer al grupo. Debe existir una buena relación de amistad y un vínculo afectivo que desencadenará la consecuencia de los objetivos y su celebración. Debe haber respeto entre los miembros e igualdad. No puede haber miembros que se sientan superiores o que no valoren al resto. Ayuda mutua entre miembros para favorecer el aprendizaje individual y de las otras personas del grupo. (p. 47)

4. Conclusiones

En el presente trabajo investigativo se ha podido evidenciar que el sistema educativo carece de estrategias innovadoras que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello que, con la revisión bibliográfica realizada, se ha llegado a determinar que la gamificación es un elemento trascendental que se puede desarrollar mediante la implementación de estrategias basadas en la utilización de los recursos tecnológicos en la sociedad del conocimiento. Hecho que ayuda a garantizar y precautelar los derechos de una educación para todos, consolidando la educación inclusiva.

En este sentido, se pudo concluir, que la gamificación cooperativa genera procesos espontáneos, dinámicos y lúdicos para el desarrollo del aprendizaje de estudiantes con distintas condiciones de vulnerabilidad: biológica, psicológica, social, cultural, económica, reproductiva, entre otras. Además, esto no solo permite lograr mejores rendimientos escolares, sino que propicia la socialización para alcanzar valores como: la tolerancia, cooperación y el respeto, lo que posibilita construir una escuela inclusiva para todos los estudiantes.

A su vez, se pudo constatar que en la mayoría de los trabajos analizados se hace referencia a que existe poca preparación y concientización sobre la importancia de generar procesos inclusivos y adaptativos dentro del ámbito escolar, puesto que los docentes, padres de familia y estudiantes no se encuentran preparados para implementar de forma cotidiana la gamificación. Porque la escuela inclusiva conlleva un cambio de paradigma. Puesto que, los estudios realizados sobre las estrategias didácticas de la gamificación son escasos y muchos de ellos son sucintos, dejando muchas áreas de esta temática por ser analizados. Por ello, es fundamental ahondar en los estudios que se realicen para mejorar la realidad y el contexto educativo. Debido a que, la gamificación cooperativa favorece el proceso inclusivo dentro del ámbito escolar. Además, despierta la motivación y el interés de los estudiantes mediante el juego y la interacción de los participantes.

Referencias

- Blecker, N. S., y Boakes, N. J. (2010). Creating a learning environment for all children: are teachers able and willing? *International Journal of Inclusive Education*, 14(5), 435-447. <https://doi.org/10.1080/13603110802504937>
- Bové, T. (2019). *El aprendizaje cooperativo nos aporta mayor rendimiento y productividad en el conjunto de los alumnos, mejora la memoria largo plazo y la propia motivación intrínseca, importante para que haya un aprendizaje significativo* [Tesis de Maestría, Universidad Internacional de la Rioja]. Repositorio Institucional <https://cutt.ly/KNjstQV>
- Cantador, I. (2015). *La competición como mecánica de gamificación en el aula: Una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo*. Universidad Autónoma de Madrid. <https://cutt.ly/rNjsJZY>
- Candela, Y., y Benavidez, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/3194/3227>
- Casado, A., y Potua, J. (2020). De Indiana Jones al aula: Innovación en Gamificación Cooperativa en tramos. En *Conference Proceedings CIVINEDU 2020* (pp. 8-10). Adaya Press. <https://cutt.ly/rNjdXmV>
- Clavijo, R., y Bautista-Cerro, M. (2020). La educación inclusiva. Análisis y reflexiones en la educación superior ecuatoriana. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 15(1), 113-124. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n1.2020.09>
- Contreras, G. (2015). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural*. Biblioteca virtual del Ministerio de Cultura. <https://cutt.ly/CNjd68l>
- Contreras, R., y Eguia, J. (Coord.). (2016). *Gamificación en las aulas universitarias*. Bellaterra. <https://cutt.ly/aNjfmqx>

- Córdoba, E., Lara, F., y García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92. <https://cutt.ly/XNjfPg1>
- De Puy, M., y Miguelena, R. (2017). Importancia de la Gamificación en la Educación Aplicado en Entornos de la Investigación. *LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education, and Technology: "Global Partnerships for development and engineering education"*, 19-21. http://www.laccei.org/LACCEI2017-BocaRaton/student_Papers/SP282.pdf
- Gil-Quintana, J. y Prieto, E. (2021). 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>
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo*. Universidad Continental. <https://cutt.ly/6NjgQLq>
- García, X., Massani, J., y Bermúdez, I. (2016). La educación inclusiva en la formación de profesionales de la educación. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(1), 118-121. <https://cutt.ly/yNjg0x1>
- Grzona, M. (2014). La accesibilidad educativa en las aulas inclusivas: una mirada didáctica. *Investigación y Postgrado*, 29(2), 137-149. <https://cutt.ly/mNjgVmR>
- Gonzales, E., Almeida, M., Torres, A., y Traba, Y. (2020). La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de contabilidad en el rol del gerente, del contador y del auditor. *Formación Universitaria*, 13(5), 155-164. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500155>
- Hernández, L., Suárez, S., y Rico, D. (2017). La gamificación y arquitectura funcional: estrategia práctica en el proceso de enseñanza/aprendizaje usando la tecnología. *Ingenio*, 14(1), 123-136. <https://revistas.ufps.edu.co/index.php/ingenio/article/view/2201/2154>
- Laitón, E., Gómez, S., Sarmiento, R., y Mejía, C. (2017) Competencia de prácticas inclusivas: las TIC y la educación inclusiva en el desarrollo profesional docente. *Sophia*, 13(2), 82-95. <http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v13n2/1794-8932-sph-13-02-00082.pdf>
- Lamonedá, J., González-Víllora, S., y Fernández-Río, J. (2020). Hibridando el Aprendizaje Cooperativo, la Educación Aventura y la Gamificación a través de la carrera de orientación. *Retos*, (38), 754-760. <https://cutt.ly/6NjhfkX>
- Lobato, P. (2018). *¿Qué es el aprendizaje cooperativo? definición y elementos esenciales*. EdInTech. <https://edintech.blog/2018/01/24/aprendizaje-cooperativo-definicion-elementos-esenciales/>
- Manzanares, M., González, A., y Manzanares, M. (2019). La didáctica lúdica para atender la inclusión en educación básica. un aporte pedagógico. *CONISEN*. <http://www.conisen.mx/memorias2019/memorias/7/P175.pdf>
- Martínez, M. (2006). Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa, *Paradigma*, 27(2). <https://cutt.ly/ANjhUmG>
- Morales, G. (2018). *Estrategias incluyentes para atender la diversidad educativa de Gto. Año de E.G.B. de la Unidad Educativa "Pérez Pallares", con énfasis en las dificultades sensoriales* [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio Institucional <https://cutt.ly/7NjhORI>
- Navarro, M. (2015). Análisis de la inclusión educativa desde la perspectiva del profesorado de educación infantil, primaria, secundaria y bachillerato en el contexto educativo español. *Investigación y Postgrado*, 30(1), 33-55. <https://cutt.ly/bNjh5QJ>

- López, J. (2010). Utilización de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, valorando la incidencia real de las tecnologías en la práctica docente. *Revista Docencia e Investigación*, 2(20), 183-204. <https://cutt.ly/8Njjydx>
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui*, 44, e173773. <https://cutt.ly/4NjjFC0>
- Parente, D. (2016). *Gamificación en la Educación*. Bellaterra. <https://cutt.ly/ONjjMD7>
- Posligua, J., Chenche, W. y Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 1020-1052 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6244047>
- Pujolas, P., Riera, G., Pedragosa, O., y Soldevilla, J. (2005). Aprender juntos alumnos diferentes (I) el “qué” y el “cómo” del aprendizaje cooperativo en el aula. *UVIC*. <https://cutt.ly/PNjKpaa>
- Rodríguez, J., y Foncubierta, J. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de ELE*. Editorial Edinumen. <https://cutt.ly/PNjKRtT>
- Roig-Vila, R. (2020). *La docencia en la Enseñanza Superior. Nuevas aportaciones desde la investigación e innovación educativas*. Octaedro. <https://cutt.ly/xNjKOSR>
- Sarmiento, R., Laitón, E., Gómez, S., y Mejía, C. (2017). Competencias de prácticas inclusivas: las TIC y la educación inclusiva en el desarrollo profesional docente. *Sophia*, 13(2), 82-95. <https://www.redalyc.org/pdf/4137/413751844009.pdf>
- Torres, M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Uzcátegui, K., Cabrera de los Santos, B., y Lami, P. (2012). La educación inclusiva: una vía para la integración. *Revista Diversitas–Perspectivas En Psicología*, 8(1), 139-150. <http://www.scielo.org.co/pdf/dpp/v8n1/v8n1a10.pdf>

AUTORAS

Johana Guanoluisa. Ingeniera Electrónica e Instrumentación. Expositora redes neuronales en el aprendizaje de lenguaje de señas. Redes neuronales en el lenguaje de señas ecuatorianas para estudiantes. Docente de matemáticas y física.

Jackeline Quichimbo. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención en Idioma Inglés.

Docente de Inglés.

Senaida Muevecela. Ingeniera en Marketing. Especialista en Pedagogía para profesores de Bachillerato Técnico. Docente de Emprendimiento y Gestión, Educación Cultural y Artística, Participación. Estudiantil.