

Recibido: 2 de Julio de 2025

Aceptado: 2 de agosto de 2025

Publicado: 30 de Septiembre de 2025

Inclusión a través del juego digital para fortalecer el sistema educativo

Inclusion through digital gaming to strengthen the education systema

 0009-0003-6952-8962

BAZAN-PINARGOTE, Jonathan

Universidad Estatal de Guayaquil, Guayaquil, Ecuadorandrejonaba@gmail.com 0009-0001-6807-4458

CARRILLO-LEON, Josselyn

Universidad Estatal de Guayaquil, Guayaquil, Ecuadorcarrillojoselyn136@gmail.com 0009-0009-2465-5232

PERALTA-CHAVEZ, Jose

Universidad Estatal de Guayaquil, Guayaquil, Ecuadorperaltajose1b@gmail.com

Resumen - Este estudio tuvo como objetivo analizar el impacto de la gamificación accesible como estrategia para fortalecer la inclusión educativa en entornos digitales. Se partió del reconocimiento de que, si bien la gamificación incrementaba la motivación y la participación estudiantil, aún persistían barreras de accesibilidad que dificultaban su implementación equitativa para estudiantes con discapacidades. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto: se aplicó una encuesta a estudiantes de distintos niveles educativos y se realizó una revisión bibliográfica sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y herramientas tecnológicas. Los resultados mostraron que el 71.4 % de los encuestados consideró que la gamificación mejoraba su aprendizaje; sin embargo, solo el 17.9 % afirmó que las plataformas utilizadas ofrecían recursos de accesibilidad. Además, se evidenció una falta de formación docente en el uso de gamificación inclusiva. Como propuesta, se presentó el uso de plataformas gratuitas como Wordwall, que permitieron crear actividades gamificadas adaptadas a diversos estilos de aprendizaje. Se concluyó que, para avanzar hacia una educación verdaderamente inclusiva, fue necesario capacitar al profesorado, adaptar las herramientas digitales y diseñar experiencias que consideraran la diversidad desde su origen. Así, la gamificación se consolidó como una herramienta transformadora cuando se implementó con un enfoque accesible y consciente.

Palabras clave: Gamificación, estrategia, inclusión educativa, entornos digitales, motivación, implementación equitativa, discapacidad, herramientas tecnológicas.

Abstract – This study aimed to analyze the impact of accessible gamification as a strategy to strengthen educational inclusion in digital environments. It was based on the recognition that, while gamification increased student motivation and participation, accessibility barriers persisted that hindered its equitable implementation for students with disabilities. The research used a mixed-methods approach: a survey was administered to students at different educational levels and a literature review was conducted on Universal Design for Learning (UDL) and technological tools. The results showed that 71.4% of respondents considered that gamification improved their learning; however, only 17.9% stated that the platforms used offered accessibility resources. Furthermore, a lack of teacher training in the use of inclusive gamification was evident. One proposal was presented: free platforms such as Wordwall, which allowed for the creation of gamified activities adapted to diverse learning styles. It was concluded that, to move toward truly inclusive education, it was necessary to train teachers, adapt digital tools, and design experiences that considered diversity from the outset. Thus, gamification was consolidated as a transformative tool when implemented with an accessible and conscious approach.

Keywords: Gamification, strategy, educational inclusion, digital environments, motivation, equitable implementation, disability, technological tools.

Introducción

La transformación digital ha abierto nuevas oportunidades en la educación, especialmente mediante el uso de metodologías activas como la gamificación. Esta estrategia consiste en integrar elementos de juego en contextos no lúdicos para mejorar la motivación, la participación y el aprendizaje. En este contexto, la gamificación representa una alternativa innovadora que busca transformar los procesos educativos mediante mecanismos lúdicos. Sin embargo, su potencial para promover una educación inclusiva aún es escasamente explorado, particularmente en términos de accesibilidad para estudiantes con discapacidades visuales, auditivas, motoras o cognitivas. (Global Education Monitoring Report 2020).

Uno de los principales desafíos actuales en la educación es garantizar que estas innovaciones tecnológicas sean accesibles para todo el alumnado. La accesibilidad educativa implica eliminar barreras físicas, sensoriales y cognitivas que obstaculizan la participación estudiantil. En este sentido, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) propone entornos de aprendizaje y materiales que puedan ser utilizados por el máximo número de estudiantes posible sin necesidad de adaptaciones posteriores. Plataformas como Educaplay, ¡Kahoot!, Classcraft, Wordwall y Minecraft Education ofrecen actividades como crucigramas, mapas interactivos y juegos de rol que pueden complementarse con herramientas de accesibilidad como comentarios de audio y diseño adaptable. A pesar de ello, muchas de estas herramientas siguen teniendo limitaciones en cuanto a inclusividad, lo que hace necesario profundizar en el estudio de la gamificación como herramienta para la educación inclusiva. (Medina, 2021).

Por tal motivo, surge la necesidad de analizar con mayor profundidad cómo puede utilizarse la gamificación accesible como una vía eficaz para construir una educación más inclusiva y equitativa, capaz de responder a las demandas del siglo XXI.

3. Objetivos

3.1. Objetivo general:

Analizar cómo la gamificación accesible puede fortalecer la inclusión educativa y mejorar la calidad del aprendizaje en entornos digitales.

3.2. Objetivos específicos:

Identificar las barreras de accesibilidad presentes en los juegos digitales educativos. Evaluar el impacto de la gamificación en la motivación y participación de estudiantes con y sin discapacidades.

Proponer estrategias concretas para integrar los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en herramientas de gamificación, promoviendo entornos digitales más inclusivos.

4. Justificación

Este estudio cobra relevancia en tres dimensiones fundamentales: social, académica y práctica.

Conforme a la dimensión social la brecha digital sigue siendo una de las principales causas de desigualdad educativa. Muchos estudiantes enfrentan barreras que limitan su acceso a contenidos digitales, ya sea por discapacidades físicas, sensoriales o cognitivas. La gamificación accesible busca reducir estas desigualdades, creando espacios educativos donde todos puedan aprender, jugar y participar activamente sin importar sus condiciones personales.

En la Dimensión académica en el campo de la investigación educativa aún es escasa la literatura que aborde de forma profunda la intersección entre gamificación, accesibilidad e inclusión. Este estudio pretende contribuir a ese vacío, ofreciendo un enfoque crítico que evidencie tanto los beneficios como las limitaciones de las actuales herramientas gamificadas.

Por último, en la dimensión práctica los resultados obtenidos pueden servir como guía para docentes, desarrolladores de software educativo y responsables de políticas públicas. Con base en los hallazgos, se podrán diseñar propuestas pedagógicas más inclusivas, así como establecer lineamientos para el desarrollo de plataformas accesibles que integren el DUA desde sus etapas iniciales.

5. Problema de investigación:

A pesar de los avances tecnológicos y del creciente interés por metodologías innovadoras en el ámbito educativo, aún persisten barreras significativas que limitan el acceso equitativo al aprendizaje. En el caso específico de la gamificación, el problema radica en la falta de estándares de accesibilidad que garanticen una participación inclusiva, así como en la insuficiente formación del personal docente para implementar estas herramientas de forma efectiva y sensible a la diversidad del alumnado.

Esta doble carencia impide que las potencialidades de la gamificación se traduzcan en mejoras sustantivas para todos los estudiantes, particularmente aquellos con necesidades educativas especiales. Además, se ve comprometido el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en especial el objetivo número 4 de la Agenda 2030 de la UNESCO, que aboga por una educación de calidad, equitativa e inclusiva para todos. (Moran, 2024)

6. Marco Teórico

6.1. La gamificación como estrategia pedagógica

La gamificación en la educación se basa en el uso de elementos característicos de los juegos como recompensas, niveles, misiones o avatares para fomentar la participación activa de los estudiantes. Este enfoque se sustenta en teorías como la Teoría de la Autodeterminación que postula que las personas aprenden mejor cuando sienten autonomía, competencia y conexión con los demás. También se relaciona con el concepto de flujo el cual describe un estado mental de concentración total cuando una persona se involucra en una tarea desafiante pero alcanzable. (Castillero Minemaza, 2025).

El modelo PBL (Puntos, Insignias y Tablas de Liderazgo) es uno de los más utilizados. Aunque fomenta la motivación extrínseca, puede complementarse con actividades que desarrollen habilidades blandas, pensamiento crítico, colaboración y autonomía.

Los beneficios de la gamificación incluyen mayor motivación, retención de conocimientos, desarrollo de habilidades y personalización del aprendizaje.

6.2. Accesibilidad en Juegos Digitales Educativos

Cuando se habla de accesibilidad digital, se hace referencia a la capacidad de que un entorno digital pueda ser usado por el mayor número posible de personas, incluyendo a quienes tienen discapacidades temporales o permanentes. En este ámbito, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) propone tres principios fundamentales:

Múltiples formas de representación: uso de imágenes, audio, texto y video.

Múltiples formas de acción y expresión: permitir diferentes maneras de interactuar con los contenidos.

Múltiples formas de compromiso: ajustar los niveles de desafío y ofrecer opciones para mantener la atención del estudiante.

Las tecnologías de apoyo incluyen lectores de pantalla, subtítulos, controladores adaptativos, interfaces de baja carga cognitiva, entre otros. Sin embargo, muchos juegos educativos aún carecen de estas adaptaciones, lo cual limita su alcance inclusivo. (Moura, 2024)

6.3. Inclusión educativa mediante la gamificación

Diversos estudios han demostrado que la gamificación puede beneficiar significativamente a estudiantes con condiciones como TDAH, trastornos del espectro autista, dislexia, discapacidades visuales, auditivas o motrices. Herramientas como Minecraft Education, ¡Kahoot! y Classcraft han comenzado a integrar funciones accesibles, como interfaces simplificadas, retroalimentación auditiva y opciones de personalización.

7. Metodología

La presente investigación se desarrolló a través de un enfoque metodológico mixto, integrando métodos cuantitativos y cualitativos con el fin de obtener una comprensión integral sobre el impacto de la gamificación accesible como herramienta para fomentar la inclusión educativa en entornos digitales. Esta estrategia permitió no solo recopilar datos empíricos, sino también interpretarlos a la luz de marcos teóricos consolidados, generando así un análisis robusto y contextualizado del fenómeno estudiado.

7.1. Enfoque y diseño metodológico

El estudio se estructuró en dos fases principales. La primera fase correspondió a una recolección de datos cuantitativos mediante la aplicación de una encuesta estructurada, orientada a conocer las percepciones, experiencias y barreras enfrentadas por estudiantes en relación con el uso de juegos digitales en sus procesos de aprendizaje. La segunda fase consistió en una revisión documental cualitativa de fuentes científicas y académicas pertinentes, con el propósito de profundizar teóricamente los hallazgos empíricos y sustentar la formulación de recomendaciones educativas inclusivas.

7.2. Población y muestra

La población objetivo estuvo conformada por estudiantes de distintos niveles del sistema educativo. No se estableció un criterio excluyente en cuanto a edad, género o condición académica, con el objetivo de abarcar una muestra diversa. Se incluyó tanto a estudiantes con discapacidades visuales, auditivas, motrices, cognitivas, entre otras, como a estudiantes sin discapacidades, lo cual permitió realizar un análisis comparativo y detectar diferencias en la experiencia de uso y accesibilidad de las herramientas gamificadas.

La muestra final estuvo compuesta por un total de 26 estudiantes que respondieron voluntariamente el cuestionario digital. Este tamaño muestral, aunque limitado, ofreció una base útil para identificar patrones de uso, barreras recurrentes y actitudes generales hacia la gamificación en contextos educativos reales.

7.3. Instrumento de recolección de datos

Para la primera fase, se elaboró un cuestionario digital compuesto por diez preguntas cerradas, diseñadas para ser respondidas fácilmente desde cualquier dispositivo. El formulario fue aplicado mediante la plataforma Google Forms, lo que facilitó su distribución y accesibilidad a una mayor cantidad de participantes en diferentes entornos educativos.

Las preguntas estuvieron orientadas a evaluar:

- La frecuencia de uso de juegos digitales como recurso educativo.
- El impacto percibido de la gamificación en la motivación, participación y aprendizaje.
- El grado de accesibilidad presente en los juegos utilizados.
- La percepción sobre la preparación docente en el uso de estas herramientas.
- Las dificultades o barreras encontradas durante su utilización.
- La valoración sobre la necesidad de implementar más juegos accesibles en el sistema educativo.

7.4. Técnicas de análisis de datos

Una vez recopiladas las respuestas, los datos fueron procesados mediante técnicas de análisis estadístico descriptivo. Se calcularon frecuencias absolutas y relativas para cada pregunta, expresadas en porcentajes, y se representaron gráficamente con el objetivo de facilitar su comprensión visual. Este análisis permitió identificar con claridad las tendencias predominantes entre los encuestados, así como detectar zonas de oportunidad para el desarrollo de estrategias educativas más inclusivas.

En la segunda fase en complemento a la encuesta, se llevó a cabo una revisión documental exhaustiva, centrada en literatura académica reciente relacionada con la gamificación educativa, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y la inclusión digital. Se consultaron artículos científicos indexados, tesis, informes de organismos internacionales como la UNESCO, y recursos especializados sobre accesibilidad digital.

Esta revisión permitió identificar enfoques teóricos relevantes, buenas prácticas en el diseño de plataformas inclusivas, y vacíos existentes en la literatura actual. Asimismo, proporcionó un marco conceptual sólido para interpretar los hallazgos de la encuesta y

Revista RIMCA /Vol 1/ Num2 /2025 / pp 1- 14

formular recomendaciones pedagógicas concretas, basadas en la evidencia empírica y las tendencias globales en innovación educativa

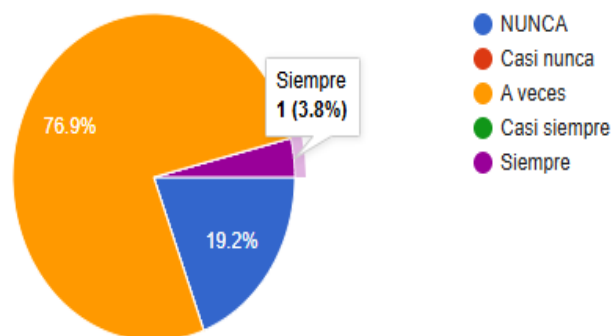
Resultados y Discusión

Se presenta el análisis y discusión de los resultados obtenidos tras la interpretación de los datos arrojados por las encuestas realizadas. La muestra estuvo constituida por 26 estudiantes, seleccionados mediante un muestreo aleatorio simple, lo que garantiza que todos los miembros de la población tuvieran la misma probabilidad de ser elegidos, reduciendo así posibles sesgos y favoreciendo la representatividad de los resultados.

Grafica 1: Resultados obtenidos

¿Utilizas juegos digitales como recurso educativo en tus clases o estudios?

26 respuestas



Fuente: Google forms <https://docs.google.com/forms>

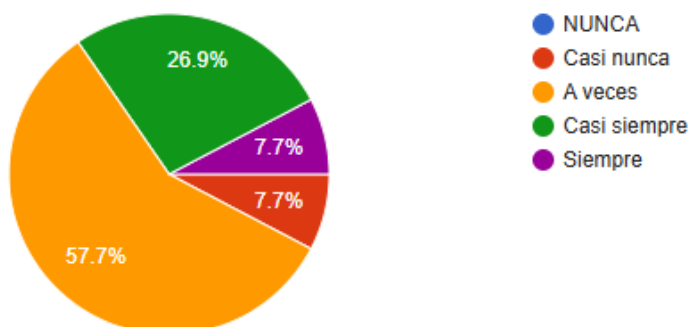
La mayoría de los encuestados (76.9%) indica que, a veces utiliza recursos digitales para como recurso en sus clases, y una minoría (19.2%) indica que, nunca a usados recursos digitales.

Grafica 2: Resultados obtenidos

¿Has observado que la gamificación mejora la participación de los estudiantes?



26 respuestas



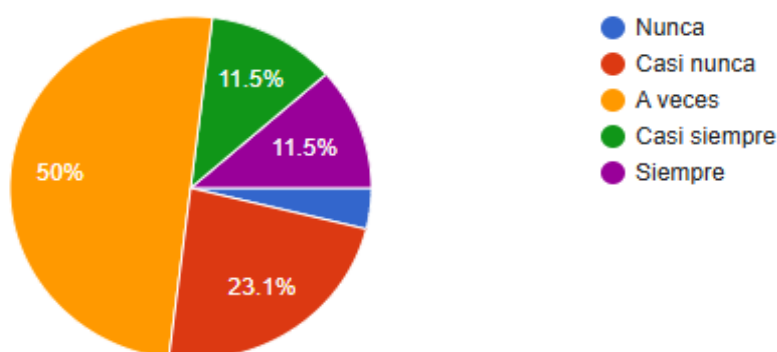
Fuente: Google forms <https://docs.google.com/forms>

Cerca del 92 % ha notado una mejora al menos ocasional en la participación estudiantil, validando la efectividad de esta metodología para fomentar el compromiso.

Grafica 3: Resultados obtenidos

¿Los juegos digitales que conoces incluyen opciones accesibles para estudiantes con discapacidad (visual, auditiva, motora, etc.)?

26 respuestas



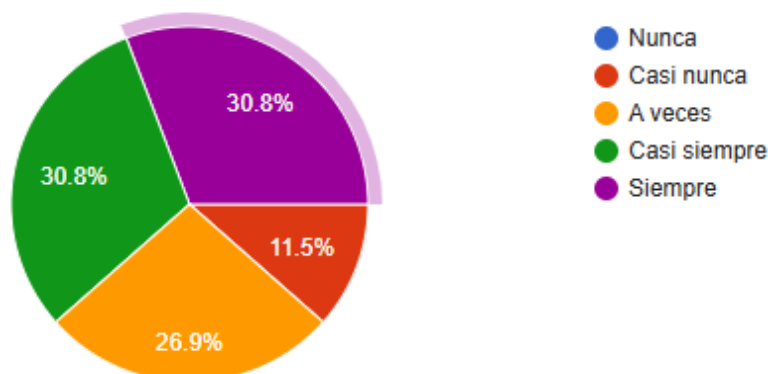
Fuente: Google forms <https://docs.google.com/forms>

Los encuestados determinan que los recursos digitales a veces (50%) incluyen opciones accesibles para estudiantes con discapacidad, el resto de encuestados indica que casi nunca (23.1%), casi siempre (11.5%), siempre (11.5%) se ve la inclusión de recursos accesibles para personas con discapacidad en los recursos digitales.

Grafica 4: Resultados obtenidos

¿Consideras la gamificación como una herramienta útil para fomentar la inclusión educativa?

26 respuestas



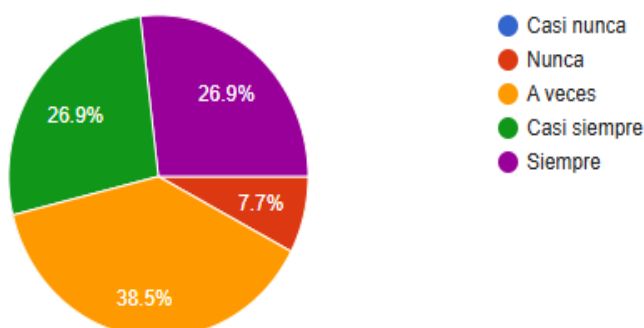
Fuente: Google forms <https://docs.google.com/forms>

El grafico muestra opciones divididas. El 61.6% ("Nunca" y "Casi nunca") no considera efectiva la gamificación para la inclusión, mientras que el 38.4% ("A veces" y "Casi siempre") reconoce su potencial.

Grafica 5: Resultados obtenidos

¿Te sientes motivado(a) a aprender cuando se incluyen juegos digitales en el proceso educativo?

26 respuestas



Fuente: Google forms <https://docs.google.com/forms>

El 65.4% de los encuestado muestra poca motivación ("nunca"/ "casi nunca") hacia los juegos digitales educativos, mientras que el 34.6% responde positivamente. La minoría

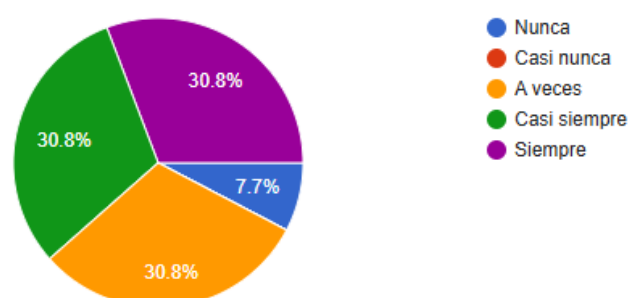
Revista RIMCA /Vol 1/ Num2 /2025 / pp 1- 14

(7.7% “Siempre”) indica su efectividad indica que su efectividad requiere una mejor adaptación pedagógica.

Grafica 6: Resultados obtenidos

¿Recomendarías el uso de juegos digitales accesibles en el sistema educativo?

26 respuestas



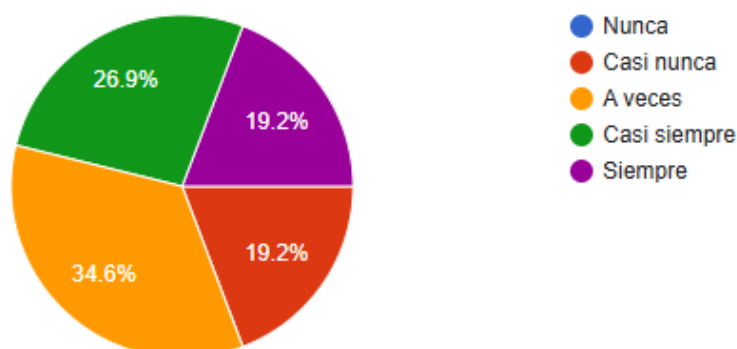
Fuente: Google forms <https://docs.google.com/forms>

La encuesta nos revela diferentes opiniones: un 61.6% (“Nunca”/ “Casi nunca”) rechaza los juegos digitales educativos, mientras que un 38.5% los apoya (“A veces”/ “Casi siempre”). Solo el 7.7% (“siempre”) los recomienda.

Grafica 7: Resultados obtenidos

¿Los juegos digitales que has utilizado están adaptados para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje?

26 respuestas



Fuente: Google forms <https://docs.google.com/forms>

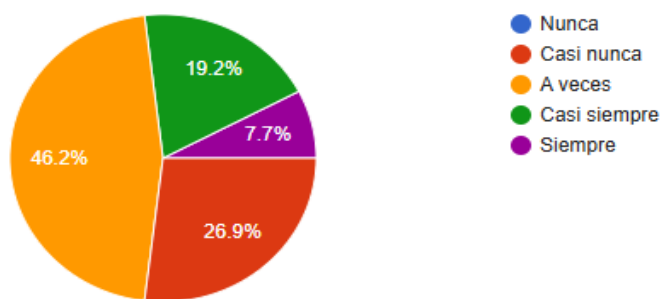
Revista RIMCA /Vol 1/ Num2 /2025 / pp 1- 14

Solo el 19.2% considera que los juegos digitales están “Casi siempre” o “Siempre” adaptados a los diversos estilos de aprendizaje, mientras que el 46.1% (“Nunca”/ “Casi nunca”) percibe limitaciones en su adaptación. La mayoría (34.6%) responde “A veces”, indicando oportunidades de mejora.

Grafica 8: Resultados obtenidos

¿Piensas que los docentes reciben la formación necesaria para aplicar la gamificación de forma inclusiva?

26 respuestas



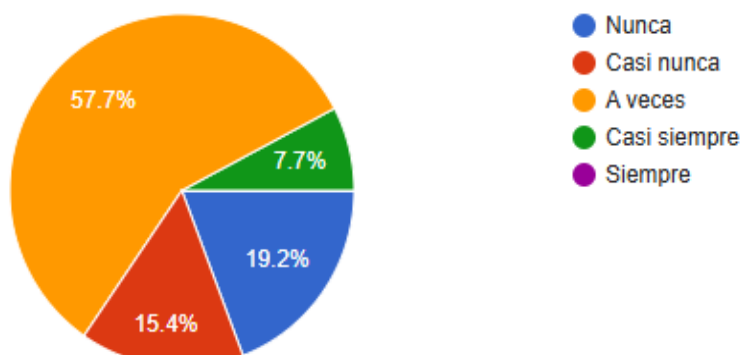
Fuente: Google forms <https://docs.google.com/forms>

El 65.4% de los encuestados (“Nunca”/ “Casi nunca”) considera insuficiente la formación docente en gamificación inclusiva, el 34.6% que percibe un nivel bajo de preparación (“A veces”/“Casi siempre”/“Siempre”).

Grafica 9: Resultados obtenidos

¿Has tenido dificultades para acceder o utilizar juegos digitales en tu experiencia educativa?

26 respuestas



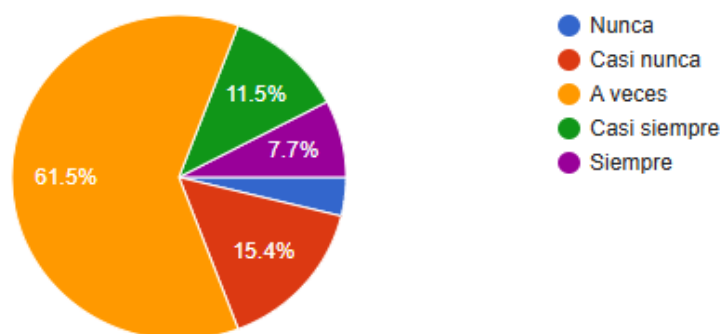
Fuente: Google forms <https://docs.google.com/forms>

El 57.7%enfrenta dificultades frecuentes ("Siempre"/"Casi siempre") al usar juegos educativos, revelando fallas en la accesibilidad. Y solo el 7.7% no reporta problemas.

Grafica 10: Resultados obtenidos

¿Con qué frecuencia piensas en la necesidad de implementar más juegos digitales accesibles en el sistema educativo?

26 respuestas



Fuente: Google forms <https://docs.google.com/forms>

El 61.5% ("Nunca"/"Casi nunca") no considera como prioridad implementar más juegos accesibles, mientras que un 23.1% ("Casi siempre"/"Siempre") si lo considera necesario.

Propuesta

La presente propuesta educativa tiene como propósito incorporar la plataforma gratuita Wordwall en el diseño de actividades gamificadas que favorezcan la inclusión de estudiantes con y sin discapacidad. Wordwall permite crear juegos interactivos como emparejamientos, sopas de letras, ruletas, cuestionarios y crucigramas, lo cual facilita la enseñanza lúdica y participativa de contenidos curriculares. Su interfaz amigable y personalizable la convierte en una excelente opción para implementar estrategias pedagógicas basadas en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

La propuesta contempla tres líneas de acción principales: el diseño de actividades accesibles, su aplicación en el aula con adaptaciones específicas, y una evaluación inclusiva basada en la participación y retroalimentación de los estudiantes. Por ejemplo, al usar un

Revista RIMCA /Vol 1/ Num2 /2025 / pp 1- 14

juego de Relaciones, el docente puede leer las preguntas en voz alta y también el mismo juego tiene la opción de decir en voz alta el texto que aparece en pantalla, también se ofrecen las imágenes como apoyo visual y permitir respuestas orales para estudiantes con dificultades de lectoescritura.

Desde el punto de vista logístico, Wordwall requiere únicamente una conexión a Internet, una cuenta gratuita, y dispositivos básicos como computadoras, celulares o tabletas. Esto la hace altamente viable en contextos escolares con recursos limitados. Además, su flexibilidad permite que las actividades se reutilicen, se compartan entre docentes o se integren a otras plataformas como Genially o Padlet para ampliar la experiencia de aprendizaje.

Ejemplificación de la propuesta en WordWall:

Grafica 11: Ejemplificación de la propuesta



Fuente: WordWall <https://wordwall.net/play/93281/449/255>

Actividad interactiva realizada en WordWall donde se presenta diferentes animales y el participante tendrá que reconocer el sonido que se emite y relacionarlo con las imágenes.

Grafica 10: Ejemplificación de la propuesta



Fuente: WordWall <https://wordwall.net/play/93281/449/255>

Presentación de primera pantalla al ingresar al recurso educativo donde se presionara “iniciar” para la realización de una actividad.

Grafica 12: Ejemplificación de la propuesta



Fuente: WordWall <https://wordwall.net/play/93281/449/255>

A continuación se mostrara en pantalla imagines referenciales de animales los cuales serán seleccionados el momento que se escuche el sonido representativa de casa uno.

Grafica 13: Ejemplificación de la propuesta



Fuente: WordWall <https://wordwall.net/play/93281/449/255>

Al finalizar la actividad y realizada exitosamente se presentara el mensaje “Juego completado”, se presenta 3 oportunidades para fallar representadas por “corazones” en la parte superior derecha en caso de fallar todas se mostrara en la pantalla “Vuelve a intentarlo”.

Conclusiones

La gamificación accesible se perfila como una estrategia pedagógica innovadora y poderosa, capaz de transformar el proceso educativo tradicional en una experiencia más dinámica, motivadora e inclusiva. Los resultados obtenidos en este estudio, tanto desde la evidencia empírica como desde el análisis teórico, confirman que la implementación de elementos lúdicos en entornos digitales puede mejorar notablemente la participación, el interés y la motivación del estudiantado. También se evidencian desafíos importantes, a pesar de que la mayoría de los estudiantes reconoce los beneficios de la gamificación, persisten barreras relacionadas con la accesibilidad de las plataformas y la falta de formación docente específica. Muchas herramientas digitales aún no integran funciones esenciales para estudiantes con discapacidad, como lectores de pantalla, subtítulos, navegación por voz o personalización para distintos estilos de aprendizaje. Esto limita el alcance real de la inclusión educativa que se busca fomentar. Y en definitiva tenemos que apostar por la gamificación accesible, no solo implica incorporar juegos a la enseñanza, sino repensar el modelo educativo bajo una mirada inclusiva, participativa y centrada en el estudiante. Si se aplica con responsabilidad, creatividad y sensibilidad social, esta herramienta puede contribuir significativamente a la construcción de un sistema educativo más justo, motivador y alineado con los principios de la Agenda 2030 garantizar una educación de calidad, inclusiva y equitativa para todos.

Referencias

www.ceocapacitacionestrategias.com. Cda. Guayacanes Calle Enrique Ibañez y 14ª paseo19
Guayaquil – Ecuador. Telf. 593 99 107 1218

Revista RIMCA /Vol 1/ Num2 /2025 / pp 1- 14

Moran, M. (2024, 18 diciembre). *Educación - desarrollo sostenible*. Desarrollo Sostenible.

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

Castillero Mimenza, O. (2025, 5 abril). *La teoría de la autodeterminación: qué es y qué*

propone. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-autodeterminacion>

Hidalgo, I. P. (2019, 29 marzo). *TEORÍA DEL FLUJO o FLOW - Psicólogos en Madrid*.

Hipnosis Clínica. Psicología Clínica. Psicólogos En Madrid. Hipnosis Clínica. Psicología Clínica. <https://www.isidroperezhidalgo.com/teoria-del-flujo-o-flow/>

Medina, M. A. N., & Galván, J. J. M. (2021). *La nueva Ley de Educación (LOMLOE) ante*

los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 y el reto de la COVID-19. DOAJ

(DOAJ: Directory Of Open Access Journals). <https://doi.org/10.23824/ase.v0i35.709>

Global Education Monitoring Report 2020: Inclusion and education: *All means all*. Paris.

(2020). En UNESCO eBooks. <https://doi.org/10.54676/jjnk6989>

Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). *Assessing the effects of gamification in the classroom: A*

longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. Computers and Education, 80. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>

Malamed, C. (2012). Book Review: «The Gamification of Learning and Instruction: GameBased

Methods and Strategies For Training And Education» by Karl Kapp. *eLearn*, 2012(5).

<https://doi.org/10.1145/2207270.2211316>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic

motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1). <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

idDOCENTE. (2021, 19 julio). *WORDWALL: CREA ACTIVIDADES INTERACTIVAS o*

Revista RIMCA /Vol 1/ Num2 /2025 / pp 1- 14

IMPRIMIBLES. idDOCENTE.

<https://iddocente.com/wordwall-crea-actividades-interactivasimprimibles/>

Universidad Internacional de la Rioja, E. (2025, 2 junio). Experto en educación especial, en UNIR: *“La gamificación educativa es una herramienta eficaz para fomentar la inclusión”*.

Universidad Virtual. | UNIR Ecuador - Maestrías y Grados Virtuales.

<https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/unir-junco-seminario-inclusion-gamificacion/>

De la Caridad Maqueira Caraballo, G., Iglesias, S. G., Martínez, R. I., & López, E. V.

(2023, 4 julio). *La educación inclusiva: desafíos y oportunidades para las instituciones escolares.*

<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/2933>

Moura, V. (2024, 6 agosto). El impacto de los juegos digitales en la enseñanza. MUST

University. <https://mustedu.com/es/el-impacto-de-los-juegos-digitales-en-la-ensenanza/>