REVISTA INVECOM "Estudios transdisciplinarios en comunicación y sociedad" / ISSN 2739-0063 / www.revistainvecom.org. Vol. 4, # 1, 2024. Licencia CC BY. Proceso educativo: la gamificación como herramienta de inclusión. Rainy José Camacho Marín, Raúl Alfonso Camacho Marín, Maigualida Polanco Fajardo, Verónica Cadena Heredia y Rodrigo Colcha Pérez.

# Proceso educativo: la gamificación como herramienta de inclusión

*Educational process: gamification as a tool for inclusion*

**Rainy José Camacho Marín**
https://orcid.org/0000-0003-0655-7064
rainycamacho23@gmail.com
Federación Ecuatoriana de Karate.
Quito-Ecuador

**Raúl Alfonso Camacho Marín**
https://orcid.org/0000-0001-8386-4039
paraguana.2496@gmail.com
Universidad Técnica "Luis Vargas Torres" de Esmeraldas.
Quito-Ecuador

**Maigualida Polanco Fajardo**
https://orcid.org/0000-0002-7749-549X
maigualidap24@gmail.com
Universidad Técnica "Luis Vargas Torres" de Esmeraldas.
Quito-Ecuador

**Verónica Cadena Heredia**
https://orcid.org/0000-0002-1335-5906
veronica.cadena@educacion.gob.ec
Subsecretaria de Educación DM.
Quito-Ecuador

**Rodrigo Colcha Pérez**
https://orcid.org/0000-0001-7581-5122
jose.colcha@educacion.gob.ec
Universidad Rey Juan Carlos.
Madrid-España

**RESUMEN**

La gamificación y su aplicación a la educación se están convirtiendo en una directriz cada vez más instaurada en clases de todos los niveles de educación. Al mismo tiempo, la inclusión de todos los estudiantes es el tema de relevancia en el contexto científico - educativo, que sigue siendo un objeto de debate e investigación. En este artículo, se quiere enfatizar la promoción de la gamificación, como herramienta de inclusión en la educación y así garantizar la igualdad de oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes en el proceso educativo, en particular a personas con necesidades educativas (NEE). Se reconoce en la inclusión educativa un modelo de acciones que se esfuerzan por ofrecer capacitación de calidad a todos los estudiantes e identificar el valor inherente y enriquecedor de la variedad. El estudio presenta un enfoque teórico de la revisión bibliográfica, la cual permite recoger información a partir de los argumentos de diferentes expertos en la materia. Se concluyó que el uso de la gamificación puede funcionar como una herramienta que facilita la inclusión educativa, para lograr una mayor motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

**Palabras clave:** gamificación, educación inclusiva, métodos de enseñanza-aprendizaje.

Recibido: 15-05-23 - Aceptado: 26-06-23

**ABSTRACT**

Gamification and its application to education are becoming an increasingly established guideline in classes at all levels of education. At the same time, the inclusion of all students is the topic of relevance in the scientific-educational context, which remains an object of debate and research. In this article, we want to emphasize the promotion of gamification, as a tool for inclusion in education and thus guarantee equal learning opportunities for all students in the educational process, in particular people with educational needs (SEN). Educational inclusion is recognized as a model of actions that strive to offer quality training to all students and identify the inherent and enriching value of variety. The study presents a theoretical approach to the bibliographic review, which allows to collect information from the arguments of different experts in the field. It was concluded that the use of gamification can work as a tool that facilitates educational inclusion, to achieve greater motivation and participation of students in the learning process.

**Keywords:** gamification, inclusive education, teaching-learning methods.

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años, uno de los principales objetivos de la escuela se ha convertido en garantizar una educación igualitaria y de alta calidad para todos los estudiantes. Tal y como establece la constitución del Ecuador, la educación es un derecho fundamental e inclusiva de todos los ciudadanos. Por tanto, hay que velar por que esta educación permita una inclusión real y se adapte a todos quienes componen el sistema educativo nacional, incluidos los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE).

Desde ese punto de vista, se debe luchar por una educación de calidad y en consecuencia favorece el sistema educativo para todas las personas, por ello, se está produciendo un cambio en el sistema educativo que obliga a las instituciones educativas a reinventarse, para así favorecer el progreso de todos los estudiantes, como lo señalan (Pérez, et al 2021) y ofrecer respuestas adaptadas a sus necesidades (Rodríguez, et al, 2019).

En este orden de ideas, han aparecido métodos activos que otorgan un mayor protagonismo al estudiante y lo sitúan en la médula del proceso de enseñanza-aprendizaje. En el cual, gran parte de estos cambios metodológicos tienen su origen en la introducción y desarrollo de las tecnologías de la información, que cambiaron positivamente la educación, provocando diferencias en la práctica docente, los entornos de aprendizaje y los roles de los diferentes actores del proceso educativo (Trejo, 2019).

Actualmente, entre las metodologías activas, la gran estrella de este trabajo es la gamificación, que se basa en experiencias y elementos de juego en un contexto no lúdico para promover un proceso formativo atractivo y motivador, como lo establece (Gil, etal, 2020). Esta metodología tiene un gran potencial que debe ser considerado en las actividades educativas para promover el aprendizaje significativo, la motivación, la participación, la interacción de todos los estudiantes, y con ello la inclusión de los estudiantes con mayores dificultades de aprendizaje en el aula regular. (Rodríguez, et al, 2019). Por todo ello, a través de este trabajo teórico se pretende demostrar los beneficios de actividades didácticas como estrategia metodológica para promover la educación inclusiva de todos los estudiantes, donde se evidencie la necesidad de garantizar una adecuada participación de los estudiantes con NEE.

A pesar de los aportes legislativos de los entes reguladores en materia de inclusión educativa en los últimos años, no siempre se logra la inclusión real del estudiante con NEE en los aprendizajes áulicas. En muchos casos, continúan aislados fuera de su clase, lo que genera una barrera con sus afines y dificulta la formación de vínculos afectivos. Por lo tanto, la educación se encuentra en una fase de transición entre un modelo participativo e integrador, como explica (García, 2017), el cual obliga a los estudiantes con NEE a adaptarse al resto de la comunidad educativa porque los obstáculos y dificultades son específicos de su persona, no del contexto o del centro.

Por tanto, conocer qué efectos positivos puede tener el uso de métodos activos como el juego para mejorar la implicación del estudiante en el entorno escolar puede ser un gran paso hacia un modelo inclusivo. En este sentido, autores como (Rodríguez, et al, 2019) afirman que el juego es una herramienta muy eficaz que aumenta el nivel de motivación y autonomía de los estudiantes, fomentando otras dinámicas de participación entre iguales, lo cual es fundamental para una participación efectiva. Del mismo modo, (García, 2019) señala que no solo los contenidos académicos se aprenden a través del juego, sino que también posibilitan la adquisición de habilidades y destrezas como la atención, la reflexión y la mencionada motivación.

Además de lo anterior, cabe destacar que, al tratarse de un campo tan nuevo, muchos docentes no tienen la formación suficiente para implementar estrategias de juego en sus aulas, tal y como comentan (Gil, et al, 2020), los equipos educativos todavía están confundidos sobre el concepto de juego y aprendizaje basado en juegos (ABJ). Entonces, inconscientemente usan ABJ en lugar de diversión en su práctica docente.

Así mismo, la falta de conocimiento sobre el término dificulta la implementación de este tipo de métodos activos en el aula, lo que ralentiza aún más el proceso de participación. Por lo tanto, este trabajo es necesario para orientar a los docentes sobre los beneficios del juego, los elementos a involucrar y las posibles herramientas TIC para implementarlo en el aula.

El enfoque de esta investigación tiene una gran conexión con los diferentes tipos de aprendizaje, porque la gamificación es una metodología que se puede aplicar en diferentes escenarios. Por ello, el equipo docente debe capacitarse constantemente y estar preparado para afrontar de la mejor manera las actividades educativas. En tal sentido, las aportaciones

recogidas las experiencias docentes pueden ayudar al conglomerado del gremio a incorporar estrategias de juego que trasladen dinámicas variables y posibiliten un aprendizaje significativo para los estudiantes.

En definitiva, el objetivo de este estudio es promover la gamificación como herramienta de inclusión educativa y garantizar la igualdad de oportunidades de aprendizaje de todos los estudiantes en el proceso educativo. Donde la aplicabilidad del enfoque teórico de la revisión bibliográfica a esta cuestión es que permite recoger información a partir de los argumentos de diferentes expertos en la materia en un mismo documento. Así, los grupos de aprendizaje interesados en la aplicación de la gamificación en la programación pueden confiar en este trabajo para obtener la información más importante sobre esta metodología activa.

**Transformación de las prácticas educativas.**

Hasta la década de 1990, la docencia se caracterizaba por seguir una metodología tradicional basada en clases magistrales, donde los profesores eran los encargados de añadir un tema. En este contexto, el papel de los estudiantes quedó en un segundo plano, pues eran receptores pasivos de la información presentada por el docente. Así, los profesores no tenían que centrarse únicamente en alcanzar un alto nivel de conocimiento de la materia impartida, mientras que el papel de los estudiantes se limitaba a prestar atención en las lecciones y memorizar el contenido para repetirlo más tarde, en el examen escrito, señalado por (Morillas, 2016).

Como (Muntaner, et al, 2020), esta metodología se centró exclusivamente en el resultado o producto final de la evaluación sumativa. Sin embargo, a finales del siglo XX comenzó a extenderse la idea de la necesidad de renovar el enfoque de la enseñanza, romper con los métodos tradicionales de enseñanza centrados en el profesor y dirigir la atención del aprendizaje a los estudiantes. (Morillas, 2016).

Hoy en día, la sociedad se encuentra inmersa en la conocida era digital, que ha cambiado la forma en que las personas se comunican, trabajan e interactúan en todos los ámbitos de la vida. Además, la inclusión de las TIC en el ámbito escolar ha provocado una revolución en la educación, caracterizada por cambios no solo en los métodos de aprendizaje de los estudiantes, sino también en los métodos de enseñanza del equipo docente (Morillas, 2016).

En este sentido, en la actualidad los docentes tienen diversos roles, entre los que se destacan, como el de instructor, guía, asesor, supervisor o director de la escuela. Todos ellos se centran en la idea de las limitaciones del modelo tradicional basado en la transferencia de información unidireccional del profesor con un modelo que prioriza el intercambio horizontal de información entre profesores y alumnos, señalado por (Viñas, et al, 2016).

En esta línea, (Rodríguez, et al, 2019) consideran que los docentes deben cultivar la curiosidad por los nuevos contenidos, adaptarse al aprendizaje de sus alumnos y promover un buen ambiente entre compañeros que promueva la inclusión. Por tanto, cambiar el rol de los docentes favorece la mejora de la calidad de la educación y el desarrollo de contextos igualitarios.

**Nuevas metodologías activas.**

Con base en lo anterior, es necesario resaltar que el cambio en la forma de enseñar y el desarrollo de las tecnologías digitales, en software educativos han favorecido el surgimiento de metodologías activas multifacéticas en el contexto de la enseñanza, que abren nuevos caminos hacia y para el aprendizaje de los estudiantes, según lo indica (Iglesia, et al, S.F). Como su nombre indica, estos métodos incluyen la intervención activa y participativa de toda la población estudiantil durante el proceso de aprendizaje (Rodríguez, et al, 2019).

También tienen algunas características, de las que destacan las siguientes (Muntaner, et al, 2020):

- Promueve la participación de los estudiantes como protagonistas en la construcción de su propio aprendizaje desde un rol activo.
- Sitúan el aprendizaje en contextos y situaciones reales y cercanas a la población estudiantil.
- Promover la cooperación, la comunicación y la participación como factores clave.
- Favorecen la adquisición de aprendizajes importantes y la autorregulación del aprendizaje.
- Consideran más importante la calidad de la enseñanza que la cantidad.

Además de las características antes mencionadas, este tipo de metodología también requiere una estricta planificación del proceso de desarrollo, su adaptación al aula y la alta

participación del equipo docente, porque es la única manera de asegurar resultados óptimos (Rodríguez, et al, 2019). Entre los más conocidos están, Pardo, et al, (2020), enfatizan el aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aula invertida, el aprendizaje basado en problemas (ABP), el aprendizaje basado en juegos (ABJ) y la gamificación. Este trabajo se centra en este último, ya que es uno de los métodos más importantes por su eficacia para involucrar a los estudiantes (Rodríguez, et al, 2019).

**Origen y antecedentes de la gamificación.**

El papel de los juegos en la vida humana ha interesado a historiadores, pedagogos, psicólogos y otros especialistas a lo largo de la historia, porque es una de las tareas de aprendizaje más comunes y espontáneas de niños y niñas. A través del juego, tienen la oportunidad de obtener información, contactar indirectamente con diferentes situaciones y regular ellos mismos sus emociones, mencionado por (Luna, et al, 2018). En este sentido, el juego está muy relacionado con los videojuegos, ya que utiliza dinámicas y mecánicas en contextos no lúdicos para lograr determinados comportamientos en las personas (García, et al, 2020).

El origen del concepto de juego, según su significado actual, se encuentra en la vida empresarial. Un claro precedente fueron las estrategias de marketing basadas en la dinámica del juego, que las empresas comenzaron a implementar para premiar a los clientes más fieles. Se ofrecían regalos mediante la recogida de cupones o puntos con el objetivo de atraer nuevos compradores y multiplicar sus ventas. Esta estrategia empresarial fue tan revolucionaria que se ha extendido hasta nuestros días (Vergara, et al, 2019).

**Experiencias inclusivas de aprendizaje a través de la gamificación.**

Como se ha comentado anteriormente, el juego es una estrategia metodológica cada vez más asentada en la educación, aunque todavía es un campo muy nuevo para gran parte del equipo docente (Gil, et al, 2020). Existen varios ejemplos de experiencias lúdicas que han mostrado resultados positivos en la adquisición de habilidades y conocimientos en diferentes campos del aprendizaje, como el proyecto Reader Wars desarrollado por, De Paula, (2017), que tiene como objetivo mejorar los hábitos lectores y la comprensión de textos. Sin embargo, las experiencias de juego de nivel de entrada son pocas y distantes entre sí.

En este sentido, destaca el proyecto de, García, (2019) en el aula de 2º de Educación Básica, que pretendía trabajar contenidos de ciencias sociales incluso con todo el grupo. Para ello, creó dos rutas de aprendizaje diferentes a través de dos caminos que los alumnos tenían que seguir dependiendo del grupo al que pertenecieran. Por lo tanto, el equipo con más dificultades recibió materiales adaptados para que pudieran lograr el mismo objetivo que sus contrapartes en el otro grupo.

En determinados momentos del recorrido, ambos grupos realizaban actividades conjuntas o juegos en pequeños grupos de 5-6 personas. El objetivo principal de esta forma de trabajo era que los estudiantes no se sintieran excluidos y no se dividieran en dos grupos completamente independientes. Así, la experiencia ganada incrementó el apoyo y la escucha de los compañeros, así como el interés y la participación de todos los estudiantes, demostrando que es posible crear experiencias lúdicas que permitan la participación de todo el grupo.

**Aproximación conceptual a la educación inclusiva.**

El término "educación inclusiva" se refiere a un tipo de educación que trata de enfatizar el contexto y la respuesta educativa de la escuela más que las limitaciones personales de los estudiantes (Pardo, et al, 2020). Tal cambio de perspectiva se ha visto reflejado en la normativa educativa vigente, pues según el artículo 4 de la Constitución 3/2020, de 29 de diciembre, la educación inclusiva es un principio básico aceptado para tener en cuenta la diversidad del sector educativo y las necesidades de todos los estudiantes" (p. 122).

Esta educación inclusiva debe garantizar las llamadas "tres P", que hacen referencia a las palabras "presencia", "participación" y "progreso". Por un lado, la asistencia significa que todos los estudiantes tienen acceso a experiencias en el aula. Por otro lado, la participación se basa en la participación de todos los alumnos en la actividad planificada, teniendo en cuenta sus habilidades y potencialidades. Finalmente, el progreso significa la oportunidad de avanzar y obtener nuevos conocimientos a través de experiencias de aprendizaje que promuevan el desarrollo integral. Por tanto, no basta con que los estudiantes estén presentes en el aula, también deben tener la oportunidad de participar y desarrollarse junto con otros compañeros (Rodríguez, et al, 2019).

**Beneficios de la gamificación como metodología para la inclusión**

La implementación de experiencias de juego en el aula no solo proporciona herramientas de aprendizaje motivadoras y lúdicas, sino que también puede facilitar el desarrollo de varios aspectos clave que facilitan la participación y el progreso de todos los estudiantes, asegurando así la inclusión (Rodríguez, et al, 2019).

En este sentido, Sampedro, et al, (2015) argumentan que jugar desarrolla la capacidad de afrontar conflictos y resolver situaciones problemáticas, lo que a su vez se relaciona con la mejora de las habilidades sociales y la reducción de conductas inapropiadas, impulsivas o disruptivas a través de la adquisición de vivir juntos modelos en el aula.

Del mismo modo, jugar afecta las emociones de los estudiantes, quienes pueden experimentar una variedad de emociones durante el proceso, dependiendo de sus logros o las dificultades que enfrentan. En general, los estudiantes reportan sentirse tranquilos, optimistas y vivos, e incluso se han observado niveles más bajos de ansiedad, lo que incide positivamente en su aprendizaje (Pérez, et al, 2021).

Esto se debe a que cuando los estudiantes sienten que pueden completar las tareas propuestas, desarrollan una mejor autoestima y autoconcepto, lo que los motiva a seguir aprendiendo. Para los estudiantes de NEE, esta ventaja es especialmente importante porque suelen ser personas con baja autoconfianza y autoestima (López, 2020).

## METODOLOGÍA

El estudio se basó en un estudio con enfoque teórico de la revisión bibliográfica a esta cuestión es que permite recoger información a partir de los argumentos de diferentes expertos en la materia en un mismo documento. Por lo tanto, los grupos de aprendizaje interesados en la aplicación del juego en la programación pueden confiar en este trabajo para obtener la información más importante sobre este método activo.

Donde una de las intenciones es Identificar los elementos clave que deben tenerse en cuenta al desarrollar el aprendizaje lúdico para promover la participación de todo el grupo y así identificar las herramientas que pueden ser útiles para introducir el juego en entornos educativos, para así conocer los beneficios de utilizar estrategias metodológicas como el juego para mejorar la participación de todos los alumnos en el aula ordinaria.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En esta investigación se abordó varias fuentes que permitieron presentar la información de manera realista y confiable durante su desarrollo, donde los tipos de publicaciones más populares fueron los artículos académicos, y también se incluyeron libros y disertaciones, donde estas fuentes se caracterizan principalmente por que giran en torno al tema del juego, la educación inclusiva y la diversidad, así mismo, el enfoque general de los trabajos es diverso en cada uno de ellos, ya que se han consultado estudios tanto cualitativos como cuantitativos.

En general, las ideas que aparecen en los estudios son consistentes, lo que destaca especialmente que el juego ofrece grandes ventajas que deben ser tenidas en cuenta en la práctica educativa. Sin embargo, al referirse sobre las posibilidades de juego mostraron que la percepción de esta metodología no siempre es positiva. En este caso, se analizaron las opiniones de los alumnos de las clases de infantil, primaria y clases pedagógicas y las conclusiones señalaron que, si bien el juego es una metodología llamativa, no lo consideran una herramienta completamente eficaz en el aprendizaje y por lo tanto se debe utilizar de alguna manera y no generalizada.

Como se puede observar, estos resultados distan mucho de los datos presentados en todo el artículo, pues esta no es la opinión dominante. Más concretamente, puede ser una opinión sesgada porque proviene de profesores y pedagogos que han completado una formación universitaria completa y tienen poca o ninguna experiencia en la implementación del aprendizaje gamificado en un aula real, porque como se explica en la siguiente sección, este método tiene un futuro prometedor a pesar de sus límites.

## CONCLUSIONES

Al inicio del trabajo, existía la necesidad de profundizar en el estudio del juego para mejorar la implicación educativa de los alumnos en su clase de referencia. El objetivo fue promover la gamificación como herramienta de inclusión educativa y garantizar la igualdad de oportunidades de aprendizaje de todos los estudiantes en el proceso educativo.

En este sentido, se logró introducir las numerosas ventajas que ofrece la lúdica, que significan no solo un aumento de la motivación, sino también el fomento de las habilidades

socioemocionales, el compromiso con el aprendizaje, la resolución de problemas y la coherencia de los compañeros de forma singular, esto da como resultado mejores efectos para todos los estudiantes, no solo para aquellos que tienen más dificultades. Para lograr estas ventajas, como se muestra en el trabajo, es fundamental considerar los diversos elementos que describen el juego y adaptarlos según las características, peculiaridades y necesidades de los integrantes del grupo clase. Para ello, es necesario utilizar actividades reflejas de varios grados de dificultad y obtener ayuda de expertos.

Esto interviene en el proceso educativo de los alumnos a través de la enseñanza conjunta, por ejemplo, combinando la pedagogía terapéutica y el uso de especialistas en audio y lenguaje y diversas herramientas de gamificación en la creación de un entorno lúdico. Se trata entonces de lograr contextos accesibles, eliminando barreras para que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar, aprender y desarrollarse de acuerdo con sus capacidades individuales.

En el cual, la meta es que la escuela sea un lugar diverso y acogedor donde los estudiantes se sientan valorados y apreciados, donde los trastornos, discapacidades o problemas de aprendizaje no sean discriminados, y donde los estudiantes sean conocidos por su nombre, no por su diagnóstico, en tal sentido, en pleno 2021, este modelo de escuela inclusiva no debe ser una utopía entendida como un hecho inalcanzable, sino una realidad.

## REFERENCIAS

Corchuelo, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. Revista Electrónica de Tecnología educativa, 29-41.

De Paula, O. (2017). Reader Wars: Motivar a los alumnos por la lectura en R. S. Experiencias de gamificación en las aulas, 79-94.

García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., & Cara Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. Logía, educación física y deporte. Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, 16-24.

García Rubio, J. (2017). Evolución legislativa de la educación inclusiva en España. Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva, 251-264.

García Tudela, P. A. (2019). Gamificación e inclusión: rutas de aprendizaje en Educación Primaria. XIX Congreso Internacional de Investigación Educativa: Investigación Comprometida para la Transformación Social, 78-85.

Gil Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. Perfiles educativos, 107-1023.

Hernández Horta, I. A., Monroy Reza, A., & Jiménez García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. Formación universitaria, 31-40.

Iglesia Reina, S., & García Rierola, E. (S.F). Aproximación conceptual en la enseñanza y aprendizaje en la era digital. Universitat Oberta de Catalunya.

López Marí, M. (2020). La gamificación como estrategia metodológica para la inclusión en Educación Primaria. Facultad de Filosofia y Ciencies de Educación.

Luna Castro, M. A., Bagué Luna, Y. M., & Pérez Payrol, V. B. (2018). l juego en la educación primaria. Una vía para el fortalecimiento de la inclusión educativa. Conrado, 33-38.

Morillas Barrio, C. (2016). Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional. Departamento de Ciencia de Materiales, Óptica y Tecnología Electrónica. Universidad Miguel Hernández.

Muntaner Guasp, J. J., Pinya Medina, C., & Mut Amengual, B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 97-114.

Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y Reflexión, 108-118.

Pardo Rojas, A., Triviño García, M. A., & Mora Jaureguialde, B. (2020). Atención a la diversidad en un sistema educativo inclusivo. La gamificación como metodología de aprendizaje. Piramide.

Pérez Gallardo, E., & Gértudrix Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el período de 2015-2020. Contextos educativos, 204-227.

Rodríguez Jiménez, C., Ramos Navas, M., Santos Villalba, M. J., & Fernández Campoy, J. M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. International Jornal of New Education, 40-59.

Sampedro Requena, B. E., & McMullin, K. J. (2015). Videojuegos para la inclusión educativa. Digital Education Review, 122-137.

Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. Tecnología, Ciencia y Educación, 75-117.

Vergara Rodríguez, D., Mezquita Mezquita, J. M., & Gómez Vallecillo, A. I. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 364-287.

Viñas Blanco, A., & Cuenca Amigo, J. (2016). El rol del docente en la era digital. Revista interuniversitaria de Formación del Profesorado, 103-114.