



# Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes con limitaciones auditivas del Instituto Universitario Pichincha

## *Gamification as a methodological strategy in students with hearing impairment at Pichincha University Institute*

Esther María Zambrano-Párraga<sup>1</sup>, Ana Sofía Miranda-Silva<sup>2</sup>, Gabriela Elizabeth Cuarán-Casa<sup>3</sup>

<sup>1</sup> ezambrano@tecnologicopichincha.edu.ec - Tecnológico Universitario Pichincha - <https://orcid.org/0009-0009-3556-8249>

<sup>2</sup> amiranda@tecnologicopichincha.edu.ec - Tecnológico Universitario Pichincha - <https://orcid.org/0009-0001-8863-4774>

<sup>3</sup> gabycuaran@hotmail.com - <https://orcid.org/0000-0002-1216-3216>

### Resumen

La presente investigación se enfoca en identificar la importancia de la gamificación como estrategia metodológica para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudiantes con limitaciones auditivas del Tecnológico Universitario Pichincha, se utilizaron diferentes técnicas para recolectar datos, como entrevistas estructuradas, que facilitaron su interpretación y análisis hermenéutico; la realización de un grupo focal facilitó la recolección de opiniones, experiencias y expectativas de los estudiantes sordos de la Carrera de Gestión de Talento Humano. Como hallazgos importantes, se determinó la necesidad de sugerir la implementación de estrategias basadas en la gamificación en los grupos inclusivos del Instituto, que abarca la capacitación docente y diseño de estrategias. Como conclusión, la gamificación constituye una alternativa viable para el aprendizaje de estudiantes con discapacidad auditiva que permitirá fortalecer sus habilidades participativas, su aprendizaje significativo, pensamiento creativo y autonomía.

**Palabras claves:** *gamificación, modelo, enseñanza-aprendizaje, estudiantes con discapacidad auditiva, habilidades.*

### Abstract

This research focuses on identifying the importance of gamification as a methodological strategy to dynamize the teaching-learning processes of students with hearing limitations at Tecnológico Universitario Pichincha. Different techniques were used to collect data, such as structured interviews, which facilitated their interpretation and hermeneutic analysis; a focus group facilitated the collection of opinions, experiences and expectations of deaf students of the Human Resources Management Career. As important findings, it was determined the need to suggest the implementation of strategies based on gamification in the inclusive groups of the Institute, including teacher training and strategy design. In conclusion, gamification constitutes a viable alternative for the learning of hearing impaired students that will strengthen their participatory skills, meaningful learning, creative thinking and autonomy.

**Keywords:** *gamification, model, teaching and learning process, hearing impairment students, skills.*

## INTRODUCCIÓN

El Instituto Universitario Pichincha es una institución comprometida con la inclusión educativa de todos sus estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades auditivas. Sin embargo, la educación de estudiantes sordos plantea desafíos únicos que requieren enfoques pedagógicos específicos para garantizar su pleno desarrollo académico y personal. En este contexto, surge la necesidad de explorar nuevas estrategias que mejoren la experiencia educativa de este grupo de estudiantes, como es el caso de la gamificación.

La gamificación constituye una propuesta que permite integrar elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos, siendo viable para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje y promover la participación activa de los estudiantes con motivación y entusiasmo. Sin embargo, su aplicación en el ámbito educativo para estudiantes sordos, aún no ha sido ampliamente explorada ni desarrollada a profundidad en el contexto ecuatoriano, siendo importante su aplicabilidad en contextos educativos a nivel de estudios tecnológicos y universitarios.

Desde las perspectivas antes mencionadas, este estudio se enmarca en la búsqueda de soluciones innovadoras para mejorar la educación de estudiantes sordos en el Instituto Universitario Pichincha en el año 2024. La propuesta de gamificación constituye una metodología activa, enfocada a la participación, integración y motivación de los estudiantes con discapacidad auditiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando sus particularidades lingüísticas, cognitivas y sensoriales.

El presente estudio responde a la necesidad de generar conocimientos académicos y prácticos sobre la aplicación de la gamificación en contextos inclusivos presenciales, contribuyendo así al avance de la investigación en el campo de la educación inclusiva y la tecnología educativa. Se espera que los resultados de esta investigación no solo beneficien a los estudiantes sordos del Instituto Universitario Pichincha, sino que también sirvan como referencia y guía para otras instituciones educativas interesadas en promover la inclusión y la innovación pedagógica.

De manera tradicional, los escenarios educativos en la región se resumen a una enseñanza de tipo expositiva de corte tradicional, donde el docente asume un rol de transmisor de contenidos; y de la misma manera, el discente es concebido como un simple receptor pasivo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas realidades han retrasado el avance de la educación en muchos casos y limitado su evolución y adaptabilidad a las condiciones del contexto actual; las nuevas tendencias que han surgido, exigen la necesidad de fomentar una comunicación bidireccional en donde la participación y protagonismo del alumnado en la construcción de conocimientos y aprendizajes es determinante, convirtiéndose el docente en un mediador entre el estudiante y su proceso formativo (Serrano & Pons, 2011).

El problema actual, en los procesos educativos, se limita al tradicionalismo, no ha existido un cambio de rol de la planta docente, personal que debe asumir las nuevas tendencias metodológicas, en colaboración de las TIC para la mejora de la educación y la inclusión del estudiante. De no existir una adecuada implementación de metodologías activas como la gamificación, seguirá latente la exclusión social y aumentará esta brecha en las aulas y más aún, cuando se cuenta con la presencia de estudiantes con diversidad funcional por discapacidad y con necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad (Fernández Batanero, 2018).

En el contexto local, su puesta en marcha no resulta fácil, a pesar de la existencia de leyes que amparan a las personas con diversidad funcional por discapacidad, en este caso, la auditiva; para ello debería existir una aceptación de la diversidad, el replanteamiento de técnicas flexibles y abiertas. Sin embargo, se presentan conductas renuentes al existir resistencia por parte de la planta docente y también de autoridades de los centros educativos a la hora de implementar estas nuevas tendencias, debido al cambio de paradigmas que exigen cambios significativos en la práctica docente que le permitan ser facilitadores, mediadores y gestores activos del proceso de enseñanza-aprendizaje (Rodríguez et al., 2019).

El caso de la educación para personas sordas en el Ecuador es un tema delicado, pues existen evidencias teóricas que demuestran que ninguna ayuda técnica reemplaza al oído humano, y que la sordera no se restringe a una audición puramente clínica, pues mientras más recursos posea para comunicarse y más idiomas aprenda, mejor y mayor será su desarrollo cognitivo. Ante esta realidad, se observa que están implementando modelos dirigidos a este grupo de personas, pero lamentablemente de manera tenue.

Deben existir cambios estructurales consientes y consistentes para la implementación de recursos en los niveles educativos, básicos, medio y superior que atiendan a estudiantes con discapacidad auditiva, de manera que logren igualdad de condiciones con el estudiante oyente (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

En relación a la problemática en la entidad educativa con respecto a la inclusión y atención a las necesidades educativas especiales de los estudiantes con discapacidad auditiva, se presentan barreras lingüísticas que limitan la comunicación estudiante – docente siendo determinante la búsqueda de nuevas estrategias que posibiliten el diálogo, el entendimiento y la participación activa de los estudiantes. Sin dudas, la discapacidad auditiva constituye una capacidad diferente, pero en modo alguno limita el aprendizaje, la inteligencia y capacidad para adquirir habilidades en los estudiantes que cuentan con esta condición. Los estudiantes con discapacidad auditiva poseen niveles de inteligencia similares a cualquier otro ser humano, solamente requieren de escenarios y adaptaciones curriculares que faciliten su desempeño académico y la innovación para crear entornos de aprendizaje más inclusivos que favorezcan la atención a

la diversidad (Sánchez & Flores, 2019).

De acuerdo con lo mencionado, estas circunstancias impiden que un alumno con discapacidad auditiva desarrolle un ambiente educativo amigable, conllevando a desarrollar esfuerzos extracurriculares, como asistir a clases extras para encontrar interpretaciones que expliquen el contenido; induciendo a un sobreesfuerzo y en numerosas ocasiones al fracaso académico. Esta realidad presumiblemente ha provocado que un buen número de estudiantes con discapacidad auditiva no consiga finalizar sus estudios de secundaria y menos aún, plantearse realizar algún estudio universitario.

El estudio es relevante, en virtud de que en la actualidad la gamificación se ha convertido en una alternativa socialmente responsable, porque está dirigida a una población vulnerable por presentar condiciones de discapacidad de tipo auditiva, por lo cual se proponen estrategias de gamificación como alternativas que permitan alcanzar un mejor sistema de enseñanza eficaz, mejorando su calidad de vida, su inclusión e inserción social; atenuando de esta manera la brecha educativa existente en nuestro país y la esfera global.

En cuanto a la utilidad práctica del presente estudio, está en función de la inclusión de herramientas de gamificación; en virtud que se ha constituido en una tendencia en el ámbito educativo, convirtiéndose en una herramienta altamente efectiva, que aumenta los niveles de autonomía y motivación de los estudiantes con problemas de audición, esto permitirá mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje; fomentando nuevos escenarios de aprendizaje donde la relación estudiante-docente y entre estudiantes se fortalece significativamente; sin dudas, esta realidad trazará el camino para el éxito académico y personal (Trenzano & Talavera Nuria, 2022).

Una vez identificada la problemática, se plantea la pregunta investigativa que será respondida al final de la investigación, con el aporte de datos primarios y secundarios producto de la investigación.Cuál es el aporte de las estrategias metodológicas de gamificación en estudiantes del Instituto Universitario Pichincha con limitaciones auditivas. A partir del problema se plantea el objetivo investigativo. Determinar la importancia de las estrategias metodológicas de gamificación en estudiantes del Instituto Universitario Pichincha con limitaciones auditivas, con el fin de mejorar su proceso de aprendizaje y promover su participación activa en el aula.

### **La gamificación en el ámbito educativo**

Como tal no es una innovación estrictamente hablando, puesto que ya hace tiempo que su uso y consolidación como metodología activa, están demostrados. Para autores como Deterding et al. (2011) debe entenderse desde la integración de aspectos del diseño de juegos en contextos no lúdicos. Por tanto, hablar de gamificación supone utilizar las dinámicas del juego aplicadas a las dinámicas del aula

con el fin, obviamente, de conseguir mejores resultados. Su esencia consiste precisamente en aplicar principios lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde se conjugan aspectos como juegos de puntuaciones, niveles, premios, retos que asumir, misiones y tareas encomendadas, que dinamizan y motivan al estudiante a aprender; a participar e interactuar que inciden positivamente en su rendimiento (Kapp, 2012).

### **Beneficios de la gamificación**

Existen beneficios que la gamificación puede aportar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto a estudiantes como a docentes, como es el caso de mayor participación. La gamificación permite crear un ambiente de aprendizaje más atractivo e interactivo, lo que aumenta la participación activa de los estudiantes en el proceso (Kapp, 2012). Motivación intrínseca, los elementos de juego, como las recompensas, los puntos y los niveles estimulan la motivación intrínseca de los estudiantes y les incentivan a seguir aprendiendo (Zichermann & Cunningham, 2011).

### **La educación inclusiva**

Es un enfoque pedagógico que reconoce la diversidad de los estudiantes y promueve la participación equitativa y significativa de todos, independientemente de sus características individuales, capacidades o necesidades. En este contexto, los estudiantes sordos representan un grupo particular que requiere una atención especial para garantizar su pleno acceso a la educación y su desarrollo integral.

Según el enfoque socio antropológico de la educación descrito en el Modelo Educativo Nacional Bilingüe Bicultural para Personas con Discapacidad Auditiva (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019) el estudiante con discapacidad auditiva posee numerosas potencialidades que le permiten desenvolverse con éxito en la vida, además, le permite un desarrollo cognitivo y corporal óptimo siendo necesario brindar las condiciones necesarias para su desenvolvimiento en espacios inclusivos, sin discriminación y donde se atiendan sus necesidades conforme sus capacidades y condiciones.

### **Personas con discapacidad auditiva**

“Los estudiantes con discapacidad auditiva son aquellos que tienen una audición deficiente que afecta a ambos oídos, es decir, padecen pérdidas auditivas bilaterales” (Aguilar, 2008, p. 6). Su pérdida auditiva es irreparable y se encuentra incapacitado para adquirir la lengua oral por vía auditiva, convirtiéndose la visión en su principal canal de comunicación. La Organización Mundial de la Salud (2023) menciona que la persona sorda es alguien que sufre pérdida de audición y no es capaz de oír tan bien como una persona cuyo sentido del oído es normal, es decir, cuyo umbral de audición en ambos oídos es igual o superior a

25 dB. La pérdida de audición puede ser leve, moderada, grave o profunda. Afecta a uno o ambos oídos y entraña dificultades para oír una conversación o sonidos fuertes.

### **Estrategias metodológicas para la gamificación en el aula presencial**

La gamificación se asocia con la lúdica, el juego, la interacción grupal, el entretenimiento por medio de herramientas tecnológicas (Trasobares & Valdivieso, 2019); mecánicas de juegos, estrategias y procesos que facilitan la motivación de los participantes, su integración y compromiso con el proceso para dinamizar los aprendizajes significativos (Gallego & Molina, 2014).

La gamificación desde lo antes expuesto, se define como un conjunto de estrategias dinamizadoras del aprendizaje, que favorece la atención y concentración de los estudiantes desde sus elementos visuales y accesorios fundamentales, representando un aporte significativo para promover la formación de competencias y habilidades (Aguilera, Fúquene, & Ríos, 2014). Desde la gamificación, se fomentan y se llevan a cabo entornos interactivos, para una mayor productividad de los estudiantes en la medida que aprenden jugando, divirtiéndose e intercambiando ideas y esfuerzos entre los participantes.

Se destacan los tableros de juegos personalizados que permiten diseñar tableros de juegos con actividades adaptadas a las necesidades del grupo, utilizando colores y símbolos visuales para representar diferentes acciones y objetivos. Las tarjetas con pictogramas que facilitan utilizar tarjetas con imágenes y símbolos que representen conceptos, acciones o palabras claves relacionadas con los contenidos que se imparten.

Los juegos de roles que fomentan la participación a través de juegos de rol, donde los estudiantes pueden representar diferentes roles y situaciones, facilitando la práctica del lenguaje de señas y la comunicación. Las pizarras interactivas permiten crear juegos y actividades donde los estudiantes puedan participar de manera activa, utilizando gestos, dibujos y palabras claves.

### **MATERIAL Y MÉTODOS**

El estudio se llevó a cabo bajo un enfoque cualitativo, considerándose la aplicabilidad de procesos interpretativos desde la experiencia directa y la sistematización de los fenómenos estudiados, en la medida que se interactuó significativamente con los informantes claves de modo natural, lo que permitió una comprensión integral de la efectividad de la propuesta de gamificación para estudiantes sordos en el Instituto Universitario Pichincha, en modalidad presencial, a partir del análisis crítico y narrativo de las experiencias de los docentes (Lindlof y Taylor, 2018).

Para la recolección de datos se utilizaron diversas técnicas, desde el enfoque cualitativo, para el análisis del pro-

blema que permitió determinar la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en personas con limitaciones auditivas, considerando sus particularidades y necesidades educativas específicas. La recolección de datos proporcionó un panorama completo y detallado de la situación actual con respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde luego, brinda la facilidad de interpretar las percepciones, sentimientos y emociones de los involucrados desde su punto de vista (maestros, estudiantes con discapacidad auditiva y la intérprete).

En cuanto a las técnicas empleadas, se utilizó la técnica de grupo focal, facilitó la discusión e interacción entre los estudiantes a los que va dirigida la investigación, favoreciendo la construcción del conocimiento en espacios de intersubjetividad, discusiones acertadas y críticas en un clima de confianza e interacción, que facilitó la expresión de opiniones, criterios y formas de pensar con la participación activa de cada uno de sus miembros.

Para encontrar resultados más profundos se utilizó la entrevista estructurada, de acuerdo con los criterios de Tejera (2021), se fundamentó en un guion de preguntas, fundamentalmente abiertas donde todos los entrevistados pudieron responderlas con la misma formulación y en el mismo orden para su análisis e interpretación. En esta técnica se considera importante la libertad de los entrevistados para manifestar sus respuestas que permiten obtener un volumen significativo de respuestas ante preguntas abiertas en una entrevista parecida (en forma) a una conversación natural.

La población objetiva está compuesta por estudiantes sordos matriculados en el Instituto Universitario Pichincha de la carrera de Gestión de Talento Humano, que en total son diez estudiantes. Se considera trabajar con la población universo de estudiantes sordos de la entidad educativa, precisamente por no ser numerosa y ser factible realizar el estudio en su totalidad, así como con seis docentes y un intérprete, que constituyen la población universo en este caso.

### **ANÁLISIS Y RESULTADOS**

Producto de la aplicación de las técnicas de recolección de datos, se encontraron los resultados detallados en la tabla de la página siguiente:

**Tabla 1***Resumen de los resultados obtenidos en las entrevistas estructuradas*

<b>Dimensiones</b>	<b>Resultados</b>
<b>Conocimiento sobre gamificación</b>	Los docentes indicaron que poseen escasos conocimientos sobre gamificación, que de manera esporádica han utilizado estas herramientas pero que están dispuestos a aprender y enriquecer sus conocimientos previos. Resaltan que el docente debe capacitarse y seguir adquiriendo conocimientos que ayuden a manejar el aula de clases, a ser más dinámicos y responder a las necesidades de las nuevas generaciones consideradas nativos digitales.
<b>Implementación de estrategias de gamificación</b>	Los docentes entrevistados coinciden con que su mayor motivación para aprender e incorporar la gamificación en sus clases, es precisamente el hecho de que sus estudiantes sordos puedan aprender con mayor facilidad, lo cual les ayudaría a aprehender lo impartido durante la clase. Se requieren implementar las estrategias de gamificación para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje con la ayuda y acompañamiento a los docentes.
<b>Utilidad de la gamificación</b>	Los informantes refirieron que emplean diversas estrategias para que se produzca un aprendizaje significativo en sus clases, y aunque aún no aplican de manera sistemática la gamificación, constituye una herramienta facilitadora de los procesos de aprendizaje en estudiantes con condición de discapacidad auditiva, y favorece la construcción del conocimiento en un ambiente interdisciplinario, por lo que ofrece nuevas oportunidades para un aprendizaje óptimo e inclusivo.
<b>Innovaciones educativas a partir del uso y aplicabilidad de la gamificación</b>	Los docentes afirmaron que las actividades lúdicas son adecuadas para generar un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes, destacando que participan activamente, reflexionan y aportan con ideas para la solución de problemas, siendo la gamificación una alternativa viable para estos propósitos. También consideran y afirman que el uso de nuevas metodologías activas vinculadas al manejo de recursos tecnológicos, favorecen la motivación, alegría y optimismo de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje; existe confianza y participan en equipo, con una actitud positiva, y amena que promueve además la integración y cohesión grupal. Contribuye al fortalecimiento del desarrollo integral humano al cambio en los comportamientos de los estudiantes que se motivan por aprender, se interesan y participan con voluntad fomentando su creatividad, comunicación y feedback, siendo determinante promover procesos y planes de capacitación y formación de los docentes para implementar en clases estrategias de gamificación.

Una educación de calidad que favorezca la inclusión educativa de los estudiantes con discapacidad auditiva debe promover el uso y manejo de metodologías activas, que transformen los escenarios de aprendizaje actuales y fomenten nuevos mecanismos de enseñanza.

Promover e incentivar el uso y aplicación de adaptaciones curriculares, en atención a la diversidad y manejo de las necesidades educativas especiales para que todos puedan participar, interactuar y en el caso de estudio en particular, promover el uso de la lengua de signos a través de situaciones de aprendizaje que favorezcan el establecimiento de relaciones de amistad entre estudiantes sin distinciones ni discriminación, permiten crecer en un entorno de inclusión y atención a la diversidad.

Esto pasa por establecer un difícil —pero necesario— equilibrio entre lo que debe ser común y compartido con el conjunto de alumnos que aprenden, y lo que debe ser singular y específico en la enseñanza del alumnado con discapacidad auditiva.

A continuación, se resumen los resultados de la aplicación del grupo focal con 10 estudiantes con discapacidad auditiva, que conforman la unidad de observación del presente estudio. Con ayuda de la intérprete se pudo establecer la sistematización y narración de la información obtenida.

Tabla 2

Resumen de los resultados aplicación grupo focal

Pregunta 1. ¿En qué tipo de actividades de gamificación has participado? (Ej: juegos de puntos, insignias, tablas de clasificación)	
Categoría: Experiencias previas con gamificación	
Subcategoría: Experiencias adquiridas	
Dimensiones	Propiedades de las subcategorías
Los miembros del grupo focal han participado de experiencias de gamificación, con el uso y aplicación de Kahoot, Monopolio gigante, Quizziz, Juego de adivinanzas, y el Ahorcado en la mayoría de casos, que han permitido insertar videos interactivos, tableros colaborativos, imágenes y aplicar conocimientos previos que han aportado al fortalecimiento de sus aprendizajes significativos.	Innovación, participación y motivación con la aplicación de la gamificación
Pregunta 2. ¿Qué beneficios crees que aporta la gamificación al aprendizaje?	
Categoría: Percepción de la gamificación	
Subcategoría: Percepciones	
Dimensiones	Propiedades de las subcategorías
Los miembros del grupo focal, aseveran que los principales beneficios de haber trabajado en clases con la gamificación, han sido desarrollar la creatividad, la innovación, el trabajo en equipo y que los conocimientos aprendidos se apliquen de una forma efectiva en las diferentes actividades asignadas. Las actividades visuales, con colores, los productos interactivos, el hecho de buscar objetivos en equipo, poder crear estrategias para llegar a conseguir las metas con las reglas del juego, saber que al final podemos recibir recompensas, son aspectos determinantes que les motivaron en cada una de las sesiones de trabajo	Percepciones positivas que facilitan la adaptación y apertura a trabajar con gamificación
Pregunta 3. ¿Crees que la gamificación te ayuda a aprender mejor?	
Categoría: Impacto de la gamificación en el aprendizaje	
Subcategoría: Resultados alcanzados	
Dimensiones	Propiedades de las subcategorías
Conforme las experiencias adquiridas, los conocimientos se adquieren de forma no tradicional con la gamificación, que es lo que ha resultado más motivador y sugerente para todos los miembros del grupo focal; la disrupción favorece la comunicación, la resolución de los problemas. Sin dudas, romper con esquemas tradicionales, favorece el proceso de enseñanza aprendizaje acorde con las características de los jóvenes actuales	Resultados alcanzados con el uso de la gamificación
Pregunta 4. ¿De qué manera la gamificación te motiva a participar en las clases?	
Categoría: Impacto de la gamificación en el aprendizaje	
Subcategoría: Resultados de aplicación	
Dimensiones	Propiedades de las subcategorías
Son actividades diferentes, creativas, que incentivan la participación por su sistema de recompensas al final de cada juego, es entretenido y mientras se practican los juegos, se generan conocimientos teóricos y prácticos de las áreas del conocimiento siendo más fácil la adquisición de conocimientos. Estas actividades ayudan a integrarse como equipo y como curso favoreciendo las relaciones interpersonales de acuerdo al criterio de los participantes del grupo focal.	Resultados favorables de aplicación
Pregunta 5. ¿Qué recomendaciones tienes para mejorar la implementación de la gamificación en el aula?	
Categoría: Expectativas y sugerencias	
Subcategoría: Recomendaciones para el uso de gamificación	

### Dimensiones

<p>Se requiere por parte del grupo focal, que todos los docentes apliquen esta metodología junto a la tecnología, porque así ayudarían más a lograr resultados favorables de aprendizaje.</p> <p>Con los conocimientos adquiridos, aplicar de forma efectiva varias competencias blandas en el aspecto personal y grupal desde la gamificación.</p> <p>Implementar materiales didácticos con los que se puedan crear los juegos, ser dinámicos e interactivos, construir aprendizajes significativos que favorezcan la comunicación, atención y motivación y crear equipos que se complementen. Se requiere acompañamiento, guía y seguimiento del docente para garantizar el éxito y cumplimiento de las actividades propuestas.</p> <p>Actualización permanente y asesoramiento a los docentes para que puedan adquirir competencias digitales sobre todo en el manejo adecuado de la gamificación.</p>	<h3>Propiedades de las subcategorías</h3> <p>Recomendaciones para el uso de gamificación en el ámbito académico y en el proceso de enseñanza aprendizaje de personas con discapacidad auditiva.</p>
---	---

Se puede evidenciar que la ausencia de innovación, creatividad y gamificación en las clases tradicionales puede tener un impacto significativo en el aprendizaje y la enseñanza de los estudiantes sordos, contribuyendo a la falta de compromiso, limitaciones en la comprensión, escaso desarrollo de habilidades prácticas, dificultades para mantener la atención y afectando negativamente la autoestima y la confianza. Estos hallazgos resaltan la importancia de adoptar enfoques educativos inclusivos y centrados en el estudiante que integren la innovación, la creatividad y la gamificación para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes sordos.

Asimismo, las clases tradicionales ofrecen pocas oportunidades para el desarrollo de habilidades prácticas y aplicables en situaciones del mundo real. La ausencia de actividades prácticas y experiencias de aprendizaje significativas limita la capacidad de los estudiantes sordos para transferir el conocimiento adquirido a contextos fuera del aula. Esto puede resultar en una brecha entre el aprendizaje teórico y su aplicación práctica, lo que afecta negativamente su preparación para enfrentar desafíos del mundo real en el futuro.

Otro aspecto crítico es la dificultad para mantener la atención de los estudiantes sordos durante las clases tradicionales. La falta de variedad y estímulos visuales hace que las clases sean monótonas y poco estimulantes, lo que dificulta mantener la atención de los estudiantes durante períodos prolongados. Esta falta de participación activa y compromiso con el material puede llevar a una comprensión superficial y una retención deficiente de la información por parte de los estudiantes sordos.

### DISCUSIÓN

Se requiere que todos los docentes apliquen nuevas metodologías junto a la tecnología, porque así ayudarían más a lograr resultados favorables de aprendizaje. Imple-

mentar materiales didácticos con los que se puedan crear juegos, ser dinámicos e interactivos, construir aprendizajes significativos que favorezcan la comunicación, atención y motivación, y crear equipos que se complementen. A pesar de lograr autonomía a través de la gamificación en los estudiantes, se requiere del acompañamiento, guía y de fortalecer el rol del docente como facilitador para que pueda guiar y orientar adecuadamente a los estudiantes en cada una de las actividades propuestas.

Las tecnologías favorecen el aprendizaje de las personas sordas, sobre todo en las herramientas que pueden tener subtítulos, siendo determinante su uso en el ámbito académico, sobre todo cuando su aprendizaje es mayormente visual para su mejor comprensión.

Los docentes enfocados en innovar, mejorar y renovar sus prácticas educativas, se han esforzado en aprender y promover un cambio con respecto a los métodos y estrategias tradicionales, a partir del uso, diseño y aplicabilidad de estrategias novedosas (como la gamificación) que no solo motiven a los estudiantes y contribuyan a llevar a cabo clases más dinámicas, sino también que promuevan la inclusión educativa y se adapten a las necesidades de aprendizaje de cada estudiante, aunque se reconoce que todavía su aplicabilidad es esporádica y se requiere dominio de sus herramientas, preparación y formación para su uso en el aula de clases.

### CONCLUSIONES

Producto del proceso investigativo, se desprenden las siguientes conclusiones:

Como consecuencia del diseño de investigación documental, y con base en diversos autores citados, se revela que la gamificación en el ámbito educativo inclusivo ofrece una amplia gama de beneficios, tanto para estudiantes como para docentes. La integración de elementos de ga-

mificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje puede aumentar significativamente el compromiso, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Además, se observa que la gamificación proporciona una forma efectiva de fomentar habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la toma de decisiones, aspectos cruciales para el desarrollo integral de los estudiantes con limitaciones auditivas.

En función de los datos obtenidos del estudio de campo. Se evidencia como producto de la entrevista realizada a los docentes y el grupo focal aplicado a los estudiantes, que existen preferencias por la utilización de la gamificación, pero que no saben cómo utilizarla por falta de capacitación en el manejo de las Tics. En concordancia a lo mencionado, se concluye que los estudiantes presentan motivación e interés por utilizar técnicas relacionadas con la gamificación, pero son escasas las clases que incluyen este tipo de técnicas innovadoras.

#### REFERENCIAS

- Aguilar, J. (2008). *Manual de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo derivadas de discapacidad auditiva*. Dirección General de Participación y Equidad en Educación.
- Deterding, R., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). Gamification: Toward a Definition. *International Journal of Human-Computer Studies*.
- Fernández Batanero, J. M. (2018). TIC y la discapacidad. Conocimiento del profesorado de Educación Especial. *Hekademos: revista educativa digital*, 24, 19-29.
- Hernández – Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. La ruta cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ed. Mac Graw Hill Education, Ciudad de México.
- Iglesias, S. & García-Rierola, E. (n.d.). Aproximación conceptual en la enseñanza y aprendizaje en la era digital. *Ensenyament i aprenentatge en l'era digital*. Retrieved February 10, 2024.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Modelo Educativo Nacional Bilingüe Bicultural para Personas con Discapacidad Auditiva* [Manual digital]. In *El enfoque socio antropológico en la educación* (1ra. Edición. ed.).
- Organización Mundial de la Salud. (2023). *Sordera y Pérdida Auditiva*. OMS.
- Rodríguez-Jiménez, C., Navas-Parejo, M., Santos, M. & Fernández, J. (2019). El Uso de la Gamificación para el Fomento de la Inclusión Inclusiva. *International Journal of Education*, 3(3), pp. 40-59.
- Sánchez, Y., & Flores, M. (2019). Retos de la inclusión educativa: Dificultades de aprendizaje en la diversidad funcional auditiva. *Quadernsanimacio.net*, 5(30), 12.
- Serrano, J., & Pons, R. (2011). El Constructivismo hoy: Enfoques constructivistas en educación. *REDIE*, 13(1), 12.
- Tejero, J. (2021). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario*. Ed. de la Universidad de Castilla La Mancha.
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación.*, 13, 75-117. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>
- Trenzano, L., & Talavera Nuria. (2022). Gamificación como estrategia para la mejorar la educación inclusiva [Posgrado, Universidad Catalunya]. file:///C:/Users/edcabezas/Desktop/ltrenzanoTFM0122memoria.pdf
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.