

**DOI:** <https://doi.org/10.46296/rc.v9i17.0419>

## **Gamificación en el aula y la contribución a la inclusión educativa universitaria**

### **Gamification in the classroom and its contribution to inclusive university education**

Intriago-Palacios María Gabriela

Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa, Ecuador.  
Correo: maria.intriago@unesum.edu.ec  
ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-5292-1487>

Álava-Álava Janner Eduardo

Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa, Ecuador.  
Correo: alava-janner0462@unesum.edu.ec  
ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-4327-4718>

Rodriguez-Zambrano Eddie German

Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa, Ecuador.  
Correo: eddie.rodriguez@unesum.edu.ec  
ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-9591-7896>

Bernal-Álava Ángel Fortunato

Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa, Ecuador.  
Correo: angel.bernal@unesum.edu.ec  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9212-1234>

## **RESUMEN**

A nivel internacional, la gamificación ha sido reconocida como una estrategia poderosa para promover la inclusión en el aula, especialmente porque permite adaptar las actividades a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. Expertos en educación especial sostienen que esta metodología fomenta el trabajo colaborativo, la motivación y la participación activa en estudiantes con diversas necesidades, convirtiéndose en un recurso valioso para entornos. Estudios recientes demuestran que los juegos digitales y las dinámicas lúdicas personalizadas mejoran la retención, el aprendizaje activo y las habilidades socioemocionales en contextos de educación superior y educación especial (Inga, 2025). En el contexto ecuatoriano, la gamificación ha sido explorada como una alternativa para atender la diversidad en las aulas y aumentar la motivación estudiantil. Investigaciones desarrolladas en instituciones del país evidencian que los elementos lúdicos, como retos, insignias y actividades competitivas, permiten que los estudiantes se involucren en los contenidos de manera más atractiva y desafiante después de la pandemia, se implementaron estrategias gamificadas, que lograron incrementar el rendimiento académico de los estudiantes, mostrando resultados significativos en el aprendizaje (Andino, 2025). En este contexto, la Universidad Estatal del Sur de Manabí (UNESUM) ha desarrollado diversos proyectos académicos y de investigación dirigidos a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de técnicas didácticas activas, entre ellas la gamificación, demostrando su compromiso con la formación inclusiva y la atención a la diversidad estudiantil (Martínez, 2025).

**Palabras claves:** Gamificación, aula, educación, elementos lúdicos.

**Información del manuscrito:**

**Fecha de recepción:** 14 de octubre de 2025.

**Fecha de aceptación:** 18 de diciembre de 2025.

**Fecha de publicación:** 12 de enero de 2026.



## ABSTRACT

Internationally, gamification has been recognized as a powerful strategy for promoting inclusion in the classroom, especially because it allows activities to be adapted to different learning paces and styles. Special education experts maintain that this methodology fosters collaborative work, motivation, and active participation among students with diverse needs, making it a valuable resource for various settings. Recent studies demonstrate that digital games and personalized game dynamics improve retention, active learning, and socio-emotional skills in higher education and special education contexts (Inga, 2025). In Ecuador, gamification has been explored as an alternative to address diversity in classrooms and increase student motivation. Research conducted in institutions across the country shows that game elements, such as challenges, badges, and competitive activities, allow students to engage with content in a more attractive and challenging way. Following the pandemic, gamified strategies were implemented, which successfully increased students' academic performance, demonstrating significant learning outcomes (Andino, 2025). In this context, the Southern State University of Manabí (UNESUM) has developed various academic and research projects aimed at improving teaching-learning processes through active didactic techniques, including gamification, demonstrating its commitment to inclusive education and attention to student diversity (Martínez, 2025).

**Keywords:** Gamification, classroom, education, playful elements.

## 1. INTRODUCCIÓN

Según (García-Casaus, 2021), La gamificación dentro del aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje. Partiremos de una introducción que dará cavidad a la evolución que ha tenido la enseñanza en los últimos años y su vinculación a los procesos de enseñanza-aprendizaje motivacionales. Posteriormente, trataremos la estrecha relación que tiene la gamificación con la motivación, desarrollando los componentes fundamentales para motivar al alumnado y los tipos de alumnos y alumnas en función de la procedencia de su motivación.

Este ensayo pretende abordar la temática de la inclusión educativa; más precisamente cuál es el rol de las docentes y de la escuela frente a los desafíos que esta presenta, una realidad fácil de encontrar en cualquier aula hoy en día, pero difícil de atender con propiedad. Dicho tema surge de diferentes experiencias que he vivenciado a lo largo de estos años de carrera, en mis prácticas docentes y en mis primeros trabajos formales como docente, en los cuales me he cuestionado si realmente se estaba atendiendo la diversidad presente en el salón de clase. (Tellechea Silvera, 2024)

La gamificación en el aula utiliza elementos de juego para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al ofrecer desafíos, recompensas y actividades dinámicas, favorece la participación de quienes suelen desconectarse en métodos tradicionales. Además, permite adaptar las tareas a distintos ritmos y estilos de aprendizaje, reduciendo barreras y promoviendo la inclusión educativa. Gracias al trabajo colaborativo y a la diversidad de experiencias de juego, todos los estudiantes encuentran espacios para sentirse valorados y avanzar en su aprendizaje.

### **La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

La gamificación requiere que el alumnado esté activo, incluido en este proceso. Ya no es el docente, de forma unilateral, el que decide qué contenidos, tareas o materiales usar, sino que, el alumno/a podría participar y así empezar a motivarlos desde el comienzo del proceso de enseñanza aprendizaje. (Casaus, 2020)

La gamificación implica que el estudiantado asuma un papel activo y participe directamente en el proceso. Ya no es únicamente el docente quien determina de manera unilateral los contenidos, actividades o recursos a utilizar. Por el contrario, se abre espacio para que los alumnos y alumnas intervengan en estas decisiones. Esta participación favorece que se involucren desde el inicio y se sientan parte del diseño de su propio aprendizaje. De este modo, aumenta su interés y motivación a lo largo de todo el proceso educativo.

- ✓ Diseño de misiones y retos adaptados al currículo.
- ✓ Dinámicas de cooperación vs. competencia en el aprendizaje.
- ✓ Aprendizaje basado en recompensas y refuerzo positivo.
- ✓ Sistemas de progreso y retroalimentación inmediata.
- ✓ Uso de plataformas digitales de gamificación (Classcraft, Kahoot, Genially, etc.).
- ✓ Gamificación adaptativa según niveles y necesidades del estudiante.
- ✓ Evaluación gamificada: rúbricas, checkpoints y evaluación formativa.

(La Candelaria, 2023) La gamificación en el aula persigue utilizar el juego con fines educativos, logrando así una mayor motivación del alumnado y consiguiendo un mejor aprendizaje. La evaluación formativa, establece mecanismos para valorar el avance en los procesos de aprendizaje del estudiante, pero además facilita la toma de decisiones por parte del docente para acondicionar la práctica educativa a las necesidades de los estudiantes. La evaluación tiene como finalidad cerrar las llamadas brechas de aprendizaje brindando a los estudiantes estrategias que le permitan apropiarse de conocimientos.

En este contexto, la evaluación gamificada se presenta como una estrategia innovadora que integra elementos lúdicos en los procesos evaluativos con el fin de incrementar la participación y el compromiso del alumnado. El uso de rúbricas claras, checkpoints progresivos y mecanismos de evaluación formativa permite transformar la evaluación en un proceso continuo, transparente y orientado al aprendizaje. Asimismo, estas herramientas facilitan la retroalimentación constante, promueven la autorregulación y favorecen una experiencia educativa más motivadora, en la que el error es concebido como una oportunidad de mejora y no únicamente como un criterio de calificación.

### **Impacto en la motivación intrínseca y extrínseca del alumnado.**

De acuerdo a (Velasco, 2024) Nos indica que la motivación desempeña un papel fundamental en el ámbito educativo, siendo un factor determinante en el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque es fundamental en los estudiantes, su naturaleza compleja y multifacética plantea desafíos significativos para los educadores. Asimismo, la interacción de numerosos factores, tanto intrínsecos como extrínsecos, suscita preguntas sobre cómo abordarla de manera efectiva en el ámbito educativo afirma que la falta de un entendimiento profundo sobre cómo promover la motivación intrínseca y extrínseca en los estudiantes puede resultar en estrategias educativas poco eficientes, incapaces de potenciar el compromiso y el rendimiento académico al máximo.

Resulta indispensable que las prácticas pedagógicas consideren la motivación como un proceso dinámico que puede ser estimulado mediante entornos de aprendizaje significativos, participativos y emocionalmente seguros. La implementación de estrategias didácticas que favorezcan la autonomía, el reconocimiento del esfuerzo y la retroalimentación constructiva contribuye al fortalecimiento tanto de la motivación intrínseca como de la extrínseca. De este modo, se potencia el interés del alumnado por aprender, se incrementa su implicación en las actividades académicas y se favorece un desempeño más sostenible y significativo a lo largo del proceso educativo.

### **Gamificación y aprendizaje socioemocional.**

La innovación pedagógica en el aprendizaje socioemocional supone la creación y puesta en práctica de métodos interactivos, activos y contextualizados que ayudan a desarrollar competencias socioemocionales dentro del salón de clases. El aprendizaje basado en proyectos, por ejemplo, es una de estas metodologías, la cual posibilita que los alumnos experimenten y mediten acerca de situaciones reales que exigen la aplicación práctica de competencias sociales y emocionales (Sarango, 2025).

La innovación educativa en el campo del aprendizaje socioemocional implica la incorporación de estrategias pedagógicas más participativas, prácticas y adaptadas al entorno de los estudiantes, con el objetivo de fomentar el desarrollo de sus habilidades emocionales y sociales dentro del aula. En este sentido, el aprendizaje basado en proyectos se presenta como una metodología clave, ya que permite a los alumnos involucrarse activamente en situaciones reales, reflexionar sobre sus experiencias y aplicar de manera concreta sus competencias socioemocionales en distintos contextos

### **Inclusión y accesibilidad en ambientes gamificados.**

La efectividad de la lúdica como estrategia inclusiva no es automática ni está exenta de matices. Revisiones previas señalan que los resultados de la gamificación en entornos educativos universitarios han sido mixtos: si bien

abundan experiencias positivas, la evidencia aún se considera incierta o condicionada por el contexto (Mendoza, 2025).

La eficacia del enfoque lúdico como herramienta de inclusión no es inmediata ni está libre de limitaciones, sino que depende de múltiples factores pedagógicos, culturales y contextuales. Diversos estudios previos indican que los efectos de la gamificación en la educación superior han sido variados: aunque existen múltiples experiencias favorables que destacan mayor motivación, participación y colaboración entre los estudiantes, la evidencia disponible todavía resulta ambigua o condicionada por las características del entorno educativo, el diseño de las actividades y la forma en que los docentes integran estas estrategias en sus prácticas de enseñanza. Esto sugiere que la lúdica, para ser verdaderamente inclusiva y efectiva, requiere una planificación cuidadosa, objetivos claros y una adaptación constante a las necesidades y particularidades del grupo de estudiantes.

### **Psicología del juego aplicada a la educación.**

Según (García 2025), el uso del juego como recurso pedagógico, no sólo como medio para captar la atención del alumnado, sino como una vía para facilitar la comprensión de los conceptos matemáticos desde una perspectiva activa, significativa y participativa. El aprendizaje lúdico, cuando es planificado con intencionalidad educativa, ofrece a los estudiantes oportunidades valiosas para experimentar, interactuar y construir conocimientos de forma contextualizada y cercana a su entorno.

El juego como herramienta didáctica va más allá de ser únicamente un mecanismo para motivar o atraer el interés de los estudiantes; se convierte en un medio que favorece la comprensión de los contenidos matemáticos desde un enfoque dinámico, relevante y colaborativo. Cuando el aprendizaje lúdico se diseña con propósitos educativos claros y una planificación pedagógica adecuada, brinda a los alumnos espacios propicios para explorar, experimentar, interactuar y construir saberes de manera situada, relacionándolos con su realidad y experiencias cotidianas. Además, este enfoque promueve el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, ya

que los estudiantes no solo reciben información de forma pasiva, sino que participan activamente en su proceso de aprendizaje.

### **Gestión del aula mediante dinámicas de juego.**

La transformación de los modelos pedagógicos tradicionales hacia enfoques más dinámicos ha conducido a la incorporación de metodologías activas como la gamificación. Esta estrategia, entendida como la aplicación de elementos propios del juego en entornos no lúdicos busca incentivar la participación y mejorar el rendimiento académico (Valverde, 2025).

La evolución de los enfoques educativos tradicionales hacia propuestas más participativas y centradas en el estudiante ha favorecido la integración de metodologías activas como la gamificación dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esta estrategia, que consiste en trasladar características y mecánicas propias de los juegos a contextos educativos y formativos, tiene como propósito principal estimular el involucramiento, la motivación y el interés de los estudiantes por su aprendizaje. Asimismo, la gamificación no solo busca hacer las clases más atractivas, sino también generar experiencias educativas más significativas que contribuyan al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

### **Riesgos y malas prácticas en gamificación**

De acuerdo con (Vega Gómez, 2023) La presente investigación aborda de manera integral la gamificación, explorando su impacto en entornos empresariales y educativos. A través del análisis crítico de diez artículos clave, se destaca la versatilidad y efectividad de la gamificación como estrategia transformadora. En el ámbito empresarial, se observa una recepción positiva, subrayando su papel en la metamorfosis cultural y el impulso de competencias digitales.

El estudio desarrollado analiza la gamificación desde una perspectiva global. Se examina su influencia tanto en contextos educativos como en el ámbito empresarial. Para ello, se realiza un análisis crítico de diez artículos fundamentales sobre el tema.

Los resultados evidencian la flexibilidad de la gamificación como herramienta innovadora. Asimismo, se resalta su eficacia como estrategia de cambio y mejora de procesos. En el entorno empresarial, la gamificación ha sido valorada de manera favorable. Se reconoce su contribución a la transformación de la cultura organizacional. Así mismo, potencia el desarrollo de competencias digitales en los participantes.

### **Concepto y evolución de la inclusión educativa.**

De acuerdo (Alcívar C. , 2024) el trato discriminatorio hacia las personas con discapacidad en la antigüedad hasta las políticas inclusivas del siglo XXI ha impulsado la equidad en el acceso a la educación. También se examinan las barreras estructurales y sociales que aún persisten en las instituciones educativas y las oportunidades de mejora.

La forma en que las personas con discapacidad han sido tratadas ha cambiado notablemente a lo largo de la historia. Desde prácticas excluyentes en la antigüedad, se ha avanzado hacia enfoques más justos y respetuosos. Estos cambios han dado paso a políticas inclusivas consolidadas en el siglo XXI. Dichas políticas buscan garantizar la igualdad de oportunidades en el acceso a la educación. El autor también analiza los obstáculos estructurales presentes en los sistemas educativos. Asimismo, se consideran las barreras sociales que continúan limitando la inclusión plena. Estas dificultades aún afectan a estudiantes con discapacidad en diversas instituciones

### **Marco legal y normativo sobre inclusión**

Según (Hernández Pico, 2021) tiene desafíos constantes en la sociedad contemporánea, en un ambiente de convivencia sano que no dé lugar a ningún tipo de exclusión. Sin embargo, en las discusiones sobre esta temática no se ha profundizado en qué instrumentos legales son necesarios para construir esta realidad.

En la sociedad actual persisten retos permanentes para garantizar una convivencia armoniosa. Este contexto exige espacios donde se promueva el respeto y la inclusión de todas las personas. El objetivo principal es evitar

cualquier forma de discriminación o exclusión social. No obstante, el debate sobre esta problemática suele quedarse en un plano general. Pocas veces se analiza con profundidad el marco jurídico necesario para lograrlo. La ausencia de este enfoque limita la aplicación efectiva de la inclusión. Resulta fundamental identificar las herramientas legales adecuadas. Solo así será posible consolidar una convivencia verdaderamente justa e inclusiva.

### **Educación inclusiva e educación integradora**

La Unidad inclusión y apoyo a la discapacidad del Servicio de Asuntos Sociales, gestiona el mantenimiento y la coordinación del proyecto “la Huertita Inclusiva del Servicio de Asuntos Sociales”. Pretende crear un espacio donde permitir la interacción entre estudiantes, con o sin necesidades específicas de apoyo educativo, con colectivos externos a la Universidad como colectivos en riesgos de exclusión social (personas migrantes, con algún tipo de adicción, o entidades que conforman la Mesa de Salud del Ayuntamiento de Salamanca) (Sánchez García, 2022).

La Unidad de Inclusión y Apoyo a la Discapacidad, adscrita al Servicio de Asuntos Sociales, se encarga de coordinar y mantener el proyecto denominado “La Huertita Inclusiva”.

Esta iniciativa es impulsada desde el ámbito universitario con un enfoque social y participativo.

El proyecto busca generar un espacio común de convivencia e integración. En él pueden interactuar estudiantes con y sin necesidades específicas de apoyo educativo.

Asimismo, se fomenta la relación con colectivos externos a la Universidad. Entre estos grupos se incluyen personas en situación de riesgo de exclusión social.

También participan personas migrantes, individuos con problemas de adicción y diversas entidades sociales. Todo ello en colaboración con la Mesa de Salud del Ayuntamiento de Salamanca.

## **Barreras para el aprendizaje y la participación (BAP).**

De acuerdo con el autor (Pinzón-Tapias, 2025) la educación inclusiva no es sólo un mandato gubernamental, sino también una heroica herramienta para construir una sociedad más equitativa. El propósito de este artículo es el realizar una revisión de la literatura científico-pedagógica actual sobre el significado de la educación inclusiva, del concepto Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP) y su impacto en los entornos educativos.

La educación inclusiva no debe entenderse únicamente como un mandato gubernamental, sino como una herramienta fundamental para la construcción de una sociedad más justa y equitativa. Su enfoque busca garantizar el derecho a la educación de todos los estudiantes, reconociendo y valorando la diversidad presente en los entornos educativos. En este sentido, el presente artículo tiene como objetivo realizar una revisión de la literatura científico-pedagógica actual relacionada con el significado de la educación inclusiva. Asimismo, se analiza el concepto de Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP) y su influencia en los procesos educativos. Finalmente, se reflexiona sobre el impacto de estas barreras en la práctica docente y en la inclusión efectiva dentro de las instituciones educativas.

## **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).**

El DUA surge como un marco teórico y práctico para abordar las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo la equidad y la accesibilidad. Para alcanzar los objetivos de la investigación, se empleó una metodología mixta que combinó enfoques cualitativos y cuantitativos. (Villacis, 2023)

Se analiza la implementación y los avances del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con el propósito de evaluar su impacto en la equidad, accesibilidad y calidad educativa. La creciente diversidad estudiantil ha generado la necesidad de adoptar enfoques pedagógicos más inclusivos y flexibles. En este contexto, el DUA se presenta como un marco teórico y práctico que responde a las distintas necesidades de aprendizaje. Asimismo, promueve entornos educativos más equitativos y accesibles. Para el desarrollo del estudio,

se aplicó una metodología mixta que integró enfoques cualitativos y cuantitativos.

### **Adaptaciones curriculares**

Está orientado a determinar la incidencia de las adaptaciones curriculares significativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje para estudiantes con discapacidad intelectual, ya que es de vital importancia atender a quienes necesitan ser incluidos de forma equitativa dentro del sistema educativo, se pretende que los docentes pongan en práctica adaptaciones curriculares significativas que motiven al estudiante a aprender de manera interactiva e inclusiva. (Vaca, 2025)

La finalidad es de analizar la incidencia de las adaptaciones curriculares significativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes con discapacidad intelectual. resalta la importancia de promover una educación inclusiva que garantice la equidad dentro del sistema educativo. Asimismo, evidenciar el rol fundamental del docente en la aplicación de estrategias pedagógicas adecuadas. La implementación de adaptaciones curriculares permite atender las necesidades individuales de los estudiantes. De esta manera, se fomenta un aprendizaje interactivo, significativo y motivador.

### **Atención a la diversidad en el aula.**

Según (Peñaherrera, 1-6) el presente trabajo tiene como propósito indagar sobre la importancia de la “Atención a la Diversidad dentro del aula”. En el Ecuador la atención a la diversidad se ha fortalecido con los años, actualmente existen políticas, programas y leyes para la atención a la diversidad y dentro de las aulas la comunidad educativa debe trabajar y prepararse para dar respuesta a las mismas con adaptaciones curriculares y espacios adecuados y accesibles para todos los estudiantes. Hoy por hoy la tendencia de manejar un currículo abierto y flexible, permite dar respuesta a todas las necesidades y diversidad, ajustándose a la realidad de los salones de clase.

El presente trabajo tiene como propósito analizar la importancia de la atención a la diversidad dentro del aula. En el Ecuador, este enfoque se ha fortalecido

progresivamente mediante la implementación de políticas, programas y leyes orientadas a garantizar una educación inclusiva. En este contexto, la comunidad educativa debe prepararse para responder a las diversas necesidades de los estudiantes, mediante adaptaciones curriculares y la creación de espacios accesibles. Actualmente, la aplicación de un currículo abierto y flexible permite atender la diversidad existente en el aula. De esta manera, se favorece una educación equitativa, ajustada a la realidad de los salones de clase y a las características individuales de cada estudiante.

### **Inclusión de estudiantes con discapacidad**

La inclusión de estudiantes con discapacidad se define como el proceso mediante el cual el sistema educativo garantiza el acceso, la participación y el aprendizaje de todos los estudiantes, independientemente de sus condiciones físicas, sensoriales, intelectuales o psicosociales. Reconoce que las barreras no se encuentran en la discapacidad en sí, sino en el entorno educativo que no responde adecuadamente a la diversidad (Rodríguez, 2025).

La educación inclusiva promueve ajustes razonables en la infraestructura, el currículo y las estrategias pedagógicas, con el fin de asegurar que los estudiantes con discapacidad puedan desarrollar plenamente sus capacidades. La inclusión favorece la igualdad de oportunidades y contribuye al cumplimiento de los derechos humanos en el ámbito educativo, promoviendo la convivencia y el aprendizaje conjunto estudiantes con y sin discapacidad. De modo que la educación inclusiva mejora el desarrollo académico y social de los estudiantes con discapacidad.

### **Inclusión de estudiantes con altas capacidades.**

La inclusión de estudiantes con altas capacidades implica la identificación temprana de sus habilidades y la implementación de medidas educativas específicas dentro del aula ordinaria. (Sagredo-Lillo, 2024) nos indica que, Aunque presentan un alto rendimiento intelectual, estos estudiantes también pueden enfrentar barreras educativas cuando el currículo no se ajusta a sus necesidades, lo que puede derivar en desmotivación, bajo rendimiento o dificultades socioemocionales.

La inclusión de estudiantes con altas capacidades intelectuales se refiere al conjunto de acciones educativas orientadas a garantizar que estos estudiantes reciban una atención adecuada dentro del sistema educativo regular, respetando su ritmo de aprendizaje, intereses y potencial cognitivo. Estas medidas pueden incluir la adaptación del currículo, el uso de metodologías activas y la propuesta de retos intelectuales acordes a su nivel de desarrollo.

### **Estrategias metodológicas inclusivas.**

Estas estrategias permiten que los docentes ajusten los contenidos y actividades de acuerdo con las características individuales de los estudiantes. Buscan garantizar la participación activa y el aprendizaje significativo de todos los estudiantes, se esfuerza en identificar y eliminar todas las barreras que impiden acceder a la educación y trabajar en la creación de condiciones para que exista igualdad de oportunidades en todos los estudiantes (Terrero, 2023)

Al identificar y eliminar las barreras que dificultan el acceso a la educación, el profesorado favorece la participación activa del estudiantado y promueve un aprendizaje significativo basado en la igualdad de oportunidades. De este modo, la inclusión se consolida como un enfoque que transforma la práctica educativa y garantiza que todos los estudiantes puedan desarrollar sus capacidades en un entorno respetuoso y equitativo.

De acuerdo con (Briones-Bermeo, 2024) “el trabajar en un contexto inclusivo deberá basarse en técnicas educativas que consideren las diferentes capacidades, habilidades e intereses de los alumnos”. En este sentido, resulta imprescindible que el docente mantenga una actitud reflexiva y crítica sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje que está llevando a cabo, analizando la eficacia de las metodologías empleadas, esta reflexión permite realizar los ajustes necesarios para garantizar que todos los estudiantes tengan oportunidades reales de participación y pueda desarrollar al máximo sus capacidades en condiciones de igualdad con el resto de sus compañeros.

Provocando el surgimiento de nuevas estrategias metodológicas que buscan desarrollar nuevas formas de enseñar y aprender más activas, motivadoras e

inclusivas, aquí se muestra y analiza la gamificación como una estrategia, que se asocia con el proceso de transformar las características de una tarea en alegría y unión. (López-Mari, 2022)

Desde esta perspectiva, la gamificación, permiten fortalecer la motivación y la participación del estudiante, al transformar el proceso de enseñanza en una experiencia activa, esta estrategia contribuye a la inclusión educativa al generar ambientes de aprendizaje donde se fortalecen la motivación, la interacción y el compromiso del estudiantado.

### **Trabajo colaborativo entre docentes, familias y especialistas.**

Es conveniente que el proceso educativo sea una tarea compartida entre escuela y familia, porque la institución por sí sola no está en capacidad de prestar atención a las exigencias de los estudiantes y no debe atribuir a los educadores de toda la responsabilidad; el centro escolar avanza según lo permitan las familias. (Rivera, 2024)

La participación activa de las familias y de profesionales como psicólogos, terapeutas y orientadores educativos contribuye a una mejor comprensión de las características y necesidades de los estudiantes. De este modo, también (Rivera, 2024) menciona que enseñar y aprender involucra la interacción e intercomunicación entre varios sujetos, por tanto, se materializa en forma grupal bajo la organización y conducción del docente, quien debe cuidar el protagonismo de los alumnos para que se sientan motivados.

De esta manera enseñar y aprender es un proceso que se construye a partir de la interacción entre diferentes personas, lo que resalta su carácter grupal y colaborativo, aunque el docente sea quien organiza y guía el trabajo en el aula, el aprendizaje se ve fortalecido cuando existe una colaboración activa con las familias y los especialistas. Esta coordinación permite apoyar el protagonismo del alumnado y favorecer su motivación, ya que todos los agentes educativos trabajan de manera conjunta para responder a sus necesidades y acompañar su proceso de aprendizaje.

## **Evaluación inclusiva**

El aporte de (Méndez, 2023) La evaluación inclusiva, alineada con los principios del DUA mitiga barreras educativas y redefine la relación entre enseñanza, aprendizaje y justicia social. Los resultados demuestran que la flexibilidad metodológica, sustentada en los pilares de representación, acción/expressión y motivación, transforma la evaluación en un instrumento de equidad. Sin embargo, este potencial solo se materializa en los momentos en los que las estrategias se articulan con diseños pedagógicos intencionales, formación docente crítica y políticas institucionales comprometidas con la inclusión.

La implementación de prácticas de evaluación inclusiva exige una revisión profunda de los enfoques tradicionales, reconociendo la diversidad del estudiantado como un valor y no como una limitación. Integrar el DUA en los procesos evaluativos implica asumir la evaluación como un proceso continuo, formativo y contextualizado, capaz de adaptarse a distintos ritmos, estilos y necesidades de aprendizaje. De esta manera, la evaluación deja de ser un mecanismo de control para convertirse en una herramienta pedagógica que favorece la participación activa, el desarrollo de la autonomía y la construcción de aprendizajes significativos en contextos educativos diversos.

## **Formación docente en inclusión educativa.**

Como menciona (Martínez M. D.-S., 2024) La formación de educadores para la inclusión educativa prepara a los docentes para abordar la diversidad en el aula, promoviendo la equidad y la participación de todos los estudiantes, sin importar sus capacidades, patrimonio cultural, nivel socioeconómico o dominio del idioma. Este proceso se fundamenta en la comprensión de las directrices educativas y los diversos requisitos de los estudiantes.

La inclusión educativa comenzó a desarrollarse en las décadas de 1980 y 1990, impulsada por iniciativas globales que promovieron la educación universal. En este contexto, la Declaración de Salamanca de 1994 representó un avance significativo al reconocer la importancia de un marco educativo unificado para todos los estudiantes. Desde entonces, se ha consolidado un marco teórico y

práctico que defiende la inclusión educativa como un derecho y una obligación esencial. En consecuencia, Este tipo de formación promueve prácticas educativas flexibles, colaborativas y contextualizadas, capaces de eliminar barreras para el aprendizaje y la participación. Asimismo, fortalece el compromiso profesional del docente con la justicia social, favoreciendo la construcción de entornos educativos inclusivos donde se reconozca y valore la diversidad como un elemento central del proceso educativo.

### **Diversidad cultural, lingüística y social en el aula.**

En consecuencia, la formación docente orientada a la inclusión no solo implica la adquisición de conocimientos teóricos, sino también el desarrollo de competencias pedagógicas, éticas y reflexivas que permitan responder de manera efectiva a la diversidad del aula. (Ortega, 2025)

En este marco, la diversidad cultural, lingüística y social en el aula representa tanto un desafío como una oportunidad para los sistemas educativos. Cuando es gestionada de manera adecuada, esta diversidad enriquece los procesos de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo el diálogo intercultural y la construcción de conocimientos desde múltiples perspectivas. Para ello, resulta fundamental que los docentes adopten enfoques pedagógicos inclusivos y contextualizados, que reconozcan las identidades culturales de los estudiantes y promuevan prácticas educativas que garanticen la participación equitativa, el sentido de pertenencia y la cohesión social dentro de la comunidad educativa.

## **2. METODOLOGÍA**

### **Método Inductivo**

Este estudio aborda la problemática en torno a la relación de las teorías y modelos pedagógicos, centrándose en su vínculo con la investigación educativa y la práctica en el aula. En este sentido, el objetivo principal es analizar el rol del método inductivo en la relación entre las teorías y modelos pedagógicos desde la praxis en el aula, utilizando la meta investigación y la crítica reflexiva basada en la teoría fundamentada (López Morocho, 2025).

Este trabajo de investigación analiza la problemática relacionada con la conexión entre las teorías y los modelos pedagógicos. Se enfoca especialmente en cómo estos se articulan con la investigación educativa y su aplicación en el contexto del aula. El estudio tiene como propósito principal examinar la función que cumple el método inductivo dentro de dicha relación. Para ello, se parte de la práctica pedagógica cotidiana como eje central del análisis. La investigación se apoya en la meta investigación como estrategia metodológica. Además, se emplea una crítica reflexiva que permite interpretar la realidad educativa. Todo el análisis se sustenta en los principios de la teoría fundamentada. De esta manera, se busca comprender y fortalecer la relación entre teoría y práctica docente.

### **Método Deductivo**

En este artículo, se abordan las posiciones teóricas que conciernen al método inductivo-deductivo, aludiendo a la vía de abajo arriba, del primero, y a la vía de arriba abajo, del segundo. El razonamiento se complica al afirmar que lo inductivo y lo deductivo son las dos caras de la misma moneda, poniéndose en riesgo la estricta rigurosidad de la ciencia y sus inevitables trascendencias metodológicas (Bermúdez Sarguera, 2024).

En el presente artículo se analizan las posturas teóricas relacionadas con el método inductivo-deductivo. Se explica que el enfoque inductivo parte de lo particular hacia lo general, mientras que el deductivo sigue un recorrido inverso, desde lo general a lo específico.

La argumentación se vuelve más compleja al plantear que ambos métodos representan dos aspectos de un mismo proceso de razonamiento. Esta idea puede poner en riesgo la rigurosidad científica y sus implicaciones metodológicas.

### **Método Analítico**

Según (Lopera, 2010) el método analítico da cuenta del objeto de estudio del grupo de investigación que en este trabajo se ocupa, con una rigurosa investigación documental, del método mismo que orienta su quehacer. Este

método, empleado particularmente en las ciencias sociales y humanas, se define en el libro como un método científico aplicado al análisis de los discursos que pueden tener diversas formas de expresión, tales como las costumbres, el arte, los juegos lingüísticos y, de manera fundamental, la palabra hablada o escrita.

El grupo de investigación centra su objeto de estudio en el método analítico, el cual guía el desarrollo de este trabajo mediante un proceso cuidadoso de revisión documental. A través de este enfoque, se examina el propio método como eje fundamental de la investigación. Dicho método es utilizado principalmente en las ciencias sociales y humanas, y se presenta en el libro como una herramienta científica orientada al análisis de los discursos. Estos discursos pueden manifestarse de diversas maneras, como en las prácticas culturales, las expresiones artísticas, los juegos del lenguaje y, especialmente, en el uso de la palabra, ya sea de forma oral o escrita.

### **Método Bibliográfico**

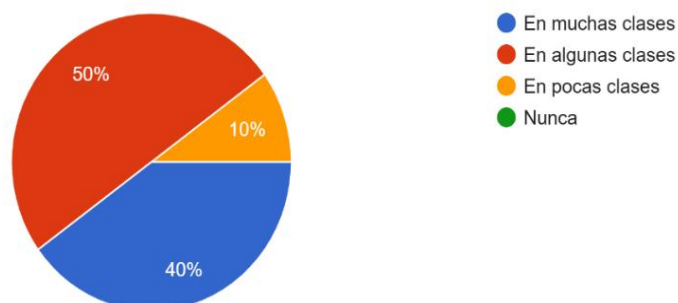
De acuerdo con (Fernández Falero, 2009) se realiza una revisión del concepto de bibliografía a través de las definiciones aportadas por diversos autores, con el fin de analizar qué aspectos del concepto de bibliografía son los considerados por los autores censados; también se realiza un estudio estadístico y de las relaciones establecidas entre los distintos parámetros analizados.

Se lleva a cabo un análisis del concepto de bibliografía a partir de las distintas definiciones propuestas por varios autores, con el propósito de identificar cuáles son los elementos del concepto que estos consideran más relevantes. Asimismo, se examinan las coincidencias y diferencias presentes en dichas definiciones, tomando en cuenta los aportes teóricos de los autores seleccionados. De igual manera, se desarrolla un estudio de tipo estadístico que permite evaluar los datos obtenidos y comprender mejor las relaciones existentes entre los diferentes parámetros que han sido objeto de análisis.

### 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

**Pregunta 1.** En las clases impartidas por los docentes, has tenido alguna vez clases en las que se utilicen juegos, dinámicas o retos como parte del aprendizaje:

**Gráfico 1.** Clases gamificadas

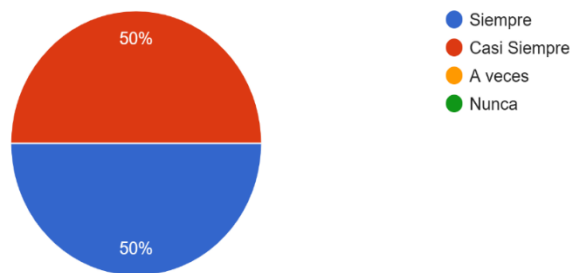


**Nota:** Resultados Obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes del tercer semestre de la carrera de los idiomas Nacionales y Extranjeros

Los resultados muestran que la gamificación está presente con una frecuencia considerable en las clases. El 50% de los estudiantes indicó que las actividades lúdicas se realizan en algunas clases, el 40% manifestó que se aplican en muchas clases y apenas el 10% señaló que se utilizan en pocas, mientras que ningún encuestado respondió que nunca. Estos porcentajes evidencian que la mayoría de los participantes ha tenido experiencias con metodologías gamificadas, lo que permite afirmar que existe una incorporación recurrente de este tipo de estrategias en el proceso de enseñanza. Según (Loja Loja, 2023) se concluye que la estrategia desarrollada resulta muy pertinente en el proceso educativo, puesto que los juegos realizados motivaron a los estudiantes y les brindó una nueva dinámica de enseñanza aprendizaje donde todos son partícipes directos y agentes activos de su aprendizaje.

**Pregunta 2.** Cuando se utilizan actividades gamificadas, influyen en la comprensión de los temas de clases impartidos:

**Gráfico 2. Actividades Gamificadas**

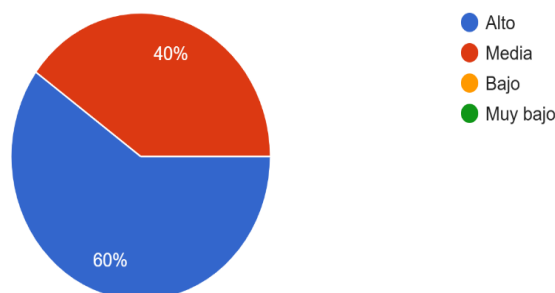


**Nota:** Resultados Obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes del tercer semestre de la carrera de los idiomas Nacionales y Extranjeros

En cuanto a la influencia de la gamificación en la comprensión de los temas, el 50% de los estudiantes afirmó que estas actividades siempre contribuyen al entendimiento de los contenidos, mientras que el otro 50% indicó que casi siempre lo hacen, sin registrarse respuestas en las opciones a veces o nunca. Esta distribución refleja una valoración completamente positiva, sugiriendo que la totalidad de los encuestados percibe la gamificación como un recurso efectivo para fortalecer el aprendizaje. Como menciona (Menéndez Esquivel, 2025) la gamificación en el entorno educativo está empezando a ganar terreno, aunque aún enfrenta desafíos significativos en su adopción, sin embargo, estudios recientes indican que su uso puede aumentar la motivación y el interés de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo.

**Pregunta 3.** El nivel de atención que logra mantener durante una clase gamificadas es:

**Gráfico 3. Nivel de Atención**

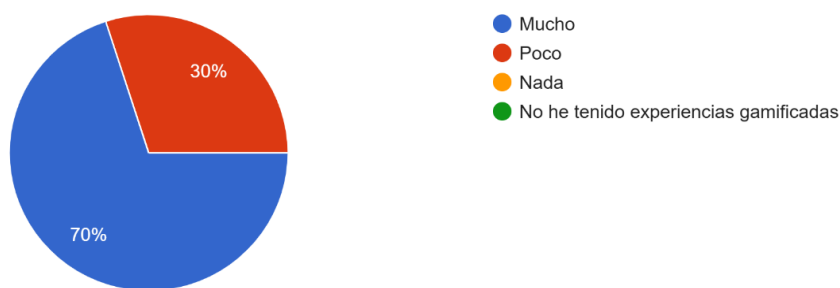


**Nota:** Resultados Obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes del tercer semestre de la carrera de los idiomas Nacionales y Extranjeros

Respecto al nivel de atención durante una clase gamificadas, el 60% de los estudiantes consideró que su concentración es alta, en tanto que el 40% la calificó como media, sin que existan respuestas que la ubiquen en niveles bajos o muy bajos. Estos resultados permiten interpretar que las dinámicas de juego favorecen el mantenimiento de la atención y generan un ambiente propicio para el desarrollo de las actividades académicas. (Guerrero Erazo, 2024) indica que esta estrategia facilitó una mayor participación activa y dinámica en clase mediante la implementación de actividades y juegos interactivos que se adaptaron a las inteligencias predominantes, como la kinestésica y la visual.

**Pregunta 4.** La gamificación influye en las ganas de participar y aprender en clase

**Gráfico 4.** Influencia de la gamificación en la participación y el aprendizaje



**Nota:** Resultados Obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes del tercer semestre de la carrera de los idiomas Nacionales y Extranjeros

En relación con la motivación para participar y aprender, el 70% de los encuestados manifestó que la gamificación influye mucho en sus ganas de involucrarse en clase, mientras que el 30% señaló que influye poco, y ningún estudiante consideró que no tenga efecto. A partir de estos datos, se puede inferir que, aunque existen diferentes niveles de impacto, la mayoría reconoce que estas estrategias incrementan el interés y la disposición hacia el aprendizaje. (Chaves, 2024) Menciona que otro punto fuerte es que debido a las actividades propuestas los alumnos desarrollarán su capacidad cooperativa y competitiva además de simplemente aprender lo que dice el temario, lo que terminará por traducirse en una mejora del clima del aula.

## **Discusión de Resultados**

Los resultados obtenidos se alinean con los objetivos del estudio, ya que evidencian que la gamificación no solo mejora la atención y la participación, sino que también favorece la inclusión educativa al reducir barreras y promover la colaboración entre estudiantes. El hecho de que el 90% de los encuestados haya experimentado actividades gamificadas en varias o algunas clases, así como que el 100% considere que esta metodología influye de manera constante en la comprensión de los contenidos, refleja una aceptación positiva y una percepción de utilidad pedagógica. Estos hallazgos coinciden con lo expuesto por Dicheva et al. (2021), quienes sostienen que la gamificación, cuando se integra de forma sistemática, favorece el compromiso cognitivo y mejora la comprensión conceptual al transformar el aprendizaje en una experiencia más activa y significativa. De igual manera, Kapp y Blair (2022) señalan que el uso de dinámicas lúdicas bien estructuradas permite aumentar la implicación del estudiante y fortalecer la retención del conocimiento, lo cual respalda los resultados obtenidos en el presente estudio.

En relación con la motivación, la atención y la participación, los resultados muestran que un alto porcentaje de estudiantes percibe un incremento significativo en su interés y disposición para participar en clases gamificadas, así como niveles elevados de atención durante el desarrollo de las actividades. Este aspecto es coherente con investigaciones recientes que destacan la gamificación como una herramienta eficaz para estimular la motivación intrínseca y promover entornos de aprendizaje más dinámicos e inclusivos. Según Sánchez-Mena y Martí-Parreño (2023), la gamificación contribuye a generar experiencias educativas más atractivas que favorecen la participación activa y reducen el miedo al error, especialmente en estudiantes con menor seguridad académica. Asimismo, Huang et al. (2021) afirman que los entornos gamificados pueden funcionar como facilitadores emocionales, promoviendo la colaboración, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades socioemocionales, resultados que se reflejan en este estudio al identificarse el trabajo colaborativo como una de las habilidades más fortalecidas.

No obstante, aunque los resultados muestran una percepción mayoritariamente positiva, es necesario considerar posturas críticas presentes en la literatura reciente. Autores como Selwyn (2023) advierten que una implementación superficial de la gamificación, centrada únicamente en recompensas externas, puede generar dependencia, competitividad excesiva o aprendizajes poco profundos. De manera similar, Toda et al. (2022) señalan que, si no existe una planificación pedagógica clara, la gamificación puede perder su valor educativo y convertirse en un elemento meramente motivacional sin impacto real en el aprendizaje. En este sentido, los resultados del estudio sugieren que, si bien la gamificación favorece la inclusión, la motivación y la comprensión de contenidos, su efectividad depende en gran medida del diseño didáctico, la formación docente y la alineación con objetivos pedagógicos claros. Por tanto, la gamificación debe ser concebida no como un fin en sí misma, sino como una estrategia metodológica que, integrada de manera reflexiva y ética, contribuya al desarrollo integral del estudiante y a la construcción de ambientes educativos verdaderamente inclusivos.

#### **4. CONCLUSIONES**

La gamificación se consolida como una estrategia pedagógica innovadora que favorece la inclusión educativa al promover la participación activa, la motivación y el aprendizaje significativo en contextos diversos. En la Universidad Estatal del Sur de Manabí, ya que favorece la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Los resultados evidencian que su aplicación aporta a la inclusión educativa al generar entornos más dinámicos, accesibles y participativos, donde los estudiantes se involucran de manera más constante en su proceso de aprendizaje.

En cuanto a los elementos y estrategias de gamificación, se identificó el uso de dinámicas lúdicas, retos, trabajo colaborativo y actividades interactivas que potencian el interés y la implicación del estudiante. Asimismo, se determinó que estas estrategias tienen un impacto positivo en el proceso educativo, ya que mejoran la atención, la comprensión de contenidos y favorecen una participación más equitativa dentro del aula.

Las prácticas gamificadas contribuyen a la reducción de barreras para el aprendizaje y la participación, al disminuir el miedo a intervenir en clase y fortalecer habilidades cognitivas y socioemocionales como la concentración y el trabajo en equipo. No obstante, su efectividad depende de una adecuada planificación pedagógica, lo que permite consolidar ambientes educativos verdaderamente inclusivos.

## REFERENCIAS

- Agila Salazar, J. M., & Agila Salazar, E. A. (2024). Memory strategies focused on english vocabulary learning: A case study in a public high school in Loja City. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidade*, 5(3), 1005 – 1012. doi:10.56712/latam.v5i3.2093
- ALCARAZ-MÁRMO, G. (2021). APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN SEGUNDA LENGUA EN EDUCACIÓN PRIMARIA: PONIENDO A PRUEBA EL MODELO TECHNIQUE FEATURE ANALYSIS. *RLA. Revista de lingüística teórica y aplicada*, 59(2), 43-62. doi:10.29393/rla59-10avga10010
- Alcívar loor, M. L., & Macias Ser, R. (2023). El uso de respuesta física total en la enseñanza del vocabulario en ingles. *Chone, Ciencia Y Tecnología*, 1(02). Obtenido de <https://www.cct-uleam.info/index.php/chone-ciencia-y-tecnologia/article/view/57>
- Alcívar, C. (2024). La evolución de la inclusión educativa: desafíos y oportunidades para la educación contemporánea. *The evolution of inclusive education*, 1124.
- Alcívar, J. A. (2024). El uso de la gamificación en la educación superior para mejorar el aprendizaje y la motivación. Reincisol. *REINCASOL*, 1-28.
- Alfonso Rodríguez, G., Cruz Pérez, Y., & Figueroa García, A. (2022). El uso del enfoque comunicativo en los cursos de superación de idioma Inglés de la Filial Universitaria Municipal Baraguá. *Opuntia Brava*, 14(2), 138–149. Obtenido de <https://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/1573>
- Almache Granda, G., Ramírez Romero, E., Ley Leyva, N., & Gortaire Díaz, D. (2024). La enseñanza del inglés en entornos virtuales: desafíos y estrategias para el éxito educativo de estudiantes rurales. *Revista InveCom*, 4(2), e040208. doi:10.5281/zenodo.10558687

- Alvarado Andino, P., Inzhivotkina, Y., Florencia Ponce, M. F., & Sánchez Cáceres, S. I. (2025). Competencia comunicativa en la era digital: estrategias efectivas para la enseñanza del inglés en un mundo conectado. *Polo del Conocimiento*, 9(2), 2513-2526. doi:10.23857/pc.v9i2.6764
- Alvarado-Andino, P., Delgado-Vera, N. E., Velásquez-Galarza, T. D., & Sánchez-Cáceres, S. I. (2021). Metodología cuantitativa en como las herramientas digitales mejoran el aprendizaje de ingles en universidades públicas del Ecuador. *Polo del Conocimiento*, 6(8), 939-959. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8094470>
- Andino, R. (2025). Estrategias innovadoras postpandemia: gamificación en el aprendizaje rural en Ecuador. *Ciencia y Reflexión*, 4(3), 1393–1418.
- Armijos Saca, R. A. (2025). Gamificación en la Educación: Su Influencia en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7574-7589.
- Arrieta Bettin, L. E., & Aravena Domich, M. A. (2023). Importancia del idioma inglés como objeto de enseñanza y aprendizaje en el nivel de secundaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1056-1076. doi:10.37811/cl\_rcm.v7i2.5383
- Barberán Álvarez, G. G., & Reza Segovia, A. V. (2021). CLIL como metodología de enseñanza de inglés mediante música y literatura. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(22), e028. doi:10.23913/ride.v11i22.869
- Basantes-Arias, E. A., Escobar-Murillo, M. G., Cárdenas-Moyan, M. Y., & Barragán-Murill, R. d. (2021). El impacto de la virtualidad en el aprendizaje del idioma inglés en educación superior. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 46-56. Obtenido de <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2630>
- Basori. (2024). A case study of EFL students' perceptions on learning vocabulary through English songs.
- Beleño Bassa, J. &. (2022). Ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales. *Corporación Universidad de la Costa*, 1-145.
- Bermúdez Sarguera, R. C. (2024). El método inductivo-deductivo es solo una enteleguía filosófica. *Revista cubana de educación superior*, 1-43.

- Berthely Barrios, J. C., & Esquivel Gámez, I. (2023). Aprendizaje autónomo de vocabulario del inglés como lengua extranjera usando recursos multimedia. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 15(1), 40-55. doi:10.32870/ap.v15n1.2299
- Bolarín Martínez, M. J., & Porto Currás, M. (2023). Recursos audiovisuales para la didáctica de la lengua extranjera. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 23(76). doi:10.6018/red.563481
- Bootsma , J. N., Campbell, F., McCauley, D., Hopmans, S., Grahovac, D., Cunningha, B. J., . . . de Camargo, O. K. (2023). Psychometric properties of the English language version of the C-BiLLT evaluated in typically developing Canadian children. *J Pediatr Rehabil Med*, 16(1), 71-81. doi:10.3233/prm-210101
- Briones-Bermeo. (2024). Estrategia metodológica para favorecer la preparación en Educación Inclusiva del docente de Bachillerato. . *MQRInvestigar*, 1-21.
- Briseño Fuentes, A. H., & Hernández Alipi, M. d. (2023). Aplicaciones móviles para practicar inglés mediante canciones. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(1), 9360-9376. doi:10.37811/cl\_rcm.v7i1.5134
- Burbano Intriago, Y. E., & Zambrano Rodríguez, L. B. (2025). Desde las aulas hasta la comunicación digital: El impacto de la tecnología en la producción del idioma inglés. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 9(1), 129–140. doi:10.47230/unesum-ciencias.v9.n1.2025.129-140
- Carchi Viñan, Y. L., Mejía Silva, M. C., Montenegro Ordoñez, L. M., & Jiménez Jiménez, L. O. (2025). La música como estrategia de aprendizaje autónomo del Inglés en adolescente del Ecuador. *Prosperus*, 2(2), 361-379. doi:10.63535/emgk0s55
- Carreño, M. (2024). Diseño e implementación de actividades lúdicas y recreativas para transformar el aprendizaje del inglés en tercer grado en la Institución Educativa Académico de Paipa, superando el miedo y la inseguridad asociados con el idioma. *Universidad Nacional*, 1-43.
- Casaus, F. G. (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*, 2.
- Casillas-Martín, S., Cabezas-González, M., & García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2024). ¿Mejoran las habilidades lingüísticas en inglés el desarrollo de la competencia digital? *Porta Linguarum Revista Interuniversitaria De*

*Didáctica De Las Lenguas Extranjeras*(11), 41–60.  
doi:10.30827/portalin.viXI.30212

Castebianco Martínez, L. M., González Duarte, Y. A., & Cruz Herrera, J. E. (2021). Los juegos multi sensoriales como mediación para la enseñanza del inglés en estudiantes de transición del Centro Educativo Rural Norean del municipio de Aguachica, Cesar. *Conocimiento Global*, 6(S3), 140-153. doi:10.70165/cglobal.v6iS3.273

Castro Suárez, G. C. (2023). Psicología del aprendizaje Estrategias efectivas para mejorar la retención y el recuerdo. *Revista Científica Kosmos*, 2(2), 18–30. doi:10.62943/rck.v2n2.2023.46

Cauango Suica, W. J., Mantilla Cabrera, L. F., Guambo Yerovi, E. J., & Guijarro Paguay, S. L. (2025). Uso de aplicaciones de juegos de palabras para potenciar el vocabulario en el idioma Inglés. *Polo del Conocimiento*, 10(2), 790-801. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8917>

Cedeño Rengifo, J. O., Camacho Vélez, A. B., Vélez Llor, C. M., & Cortaza Viteri, J. V. (2024). Innovación en la enseñanza del inglés: estrategias modernas para el desarrollo de habilidades de reading y listening en estudiantes universitarios. *Conocimiento Global*, 9(3), 213-225. doi:10.70165/cglobal.v9i3.459

Cevallos Veloz, A. A., Macías Bailón, F. I., Cárdenas Coello, J. P., & Villamar Ponce, J. L. (2024). Aprendizaje significativo en inglés universitario: desafíos, estrategias y perspectivas para innovar en la educación. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(1), 142–155. doi:10.62305/alcon.v4i1.72

Chaves, V. (2024). Aumento de la participación y motivación a través de la gamificación . (Master's thesis), 1 - 53.

Chen, M., Mohammad, M., & Izadpanah, S. (2024). Language learning through music on the academic achievement, creative thinking, and self-esteem of the English as a foreign language (EFL) learners. *Acta Psychol (Amst)*, 47, 104318. doi:10.1016/j.actpsy.2024.104318

Chicaiza. (2024). Estrategias pedagógicas basadas en IA para el aprendizaje del idioma inglés. *Polo del Conocimiento*.

Chicaiza Chango, M. J. (2023). Modelo de Aula Invertida para el aprendizaje del vocabulario en Inglés. *Mendive. Revista de Educación*, 21(1). Obtenido de

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962023000100004&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962023000100004&script=sci_arttext)

- Cuadros Manchego, N., & Santos Jiménez, O. C. (2023). Aplicación del audio Lingual Eclectic Method para la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de estudios generales, Senati-sede Pisco. *IGOVERNANA*, 6(23), 207–236. doi:10.47865/igob.vol6.n23.2023.294
- Domínguez Palma, D. G., & Morales Vázquez, E. (2023). Uso de aplicaciones móviles como herramienta de apoyo en el aprendizaje del idioma inglés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 2773-2788. doi:10.37811/cl\_rcm.v7i4.7139
- Donoso Cedeño, M. M., Echeverría Zurita, L. O., Moreira Pérez, R. W., & Ponce Anchundia, L. S. (2023). Innovación en la enseñanza del inglés en la Educación Superior: desafíos, oportunidades y buenas prácticas. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(7), 165–174. doi:10.59169/pentaciencias.v5i7.924
- Eliwe, A. F. (2024). Los diferentes métodos en la enseñanza de lenguas extranjeras y efecto de aprendizaje de gramática y traducción. *Larg Journal for Philosophy, Linguistics & Social Sciences*, 16. Obtenido de <https://iasj.rdd.edu.iq/journals/uploads/2024/12/04/510d5016072ae1be258893d77b41efad.pdf>
- Escobar Murillo, M. G., Barragán Murill, R. d., Yáñez Valle, V. V., & Taco Sangucho, N. F. (2021). La tecnología como herramienta combinanda para la enseñanza del inglés. *Polo del Conocimiento*, 6(9), 1270-1284. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8094534>
- Espinoza, T. (2021). The use of audiovisual materials to teach pronunciation in the ESL/EFL classroom. *South Florida Journal of Development*.
- Esquivel-Gámez, I., & Berthely-Barrios, J. C. (2024). Tareas de memoria operativa y recursos multimedia en la adquisición de vocabulario en inglés. *IE Revista De Investigación Educativa De La REDIECH*, 15, e2096. doi:10.33010/ie\_rie\_rediech.v15i0.2096
- Fernández Cando, D. A. (2025). Aprendizaje de ingles basado en la neurociencia: estrategias efectivas para dominar un segundo idioma. *Multidisciplinary Journal of Sciences, Discoveries, and Society*, 2(3), e-276. doi:10.71068/19v30s63
- Fernández Falero, R. &. (2009). *Un nuevo concepto de bibliografía: revisión y análisis cualitativo.*, 1-16.

- Fundora Ramírez, P., Rodríguez Fernández, L. R., & Reiné Herrera, Y. (2023). La enseñanza del inglés a través de las plataformas digitales en la Universidad de Artemisa, Cuba. *Revista Científica Estelí*, 12(46), 165–183. doi:10.5377/farem.v12i46.16484
- García Junco, C. (2023). “La gamificación educativa es una herramienta eficaz para fomentar la inclusión. *UNIR Noticias*.
- García Macías, V. M., Yoon García, N. G., Rodríguez Rodríguez, A., & Solórzano Álava, W. L. (2024). Estrategias de inmersión lingüística y aprendizaje activo para la mejora del inglés en estudiantes de la Carrera de Educación. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(4), 277–288. doi:10.62305/alcon.v4i4.261
- García Mercado, D., Amaya Amaya, A., & Cantú Cervantes, D. (2023). Mediaa Music, innovando método de enseñanza/aprendizaje del idioma inglés a través de canciones. *Texto Livre*, 16, e46297. doi:10.1590/1983-3652.2023.46297
- García Villarreal, J. A., & Soriano Fonseca, J. (2025). El hecho social en el sistema educativo de los menonitas de nuevo ideal, Durango un estudio sociológico. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(1). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10075243>
- García, L. Á. (2025). Innovación didáctica mediante el juego para la enseñanza de las matemáticas en primaria: aportes desde la psicología educativa. *Sapiens in Education*, 1-14.
- García-Peña, V. R.-A. (2023). La importancia de la gamificación en la motivación estudiantil. *Multidisciplinary Collaborative Journal*, 27-39.
- Girón-Chávez, A. d., Cruz-Maldonado, E. Y., Bermej-del Villar, M. M., & Cancino-Zamarrón, R. (2023). Las TIC y el aprendizaje colaborativo para mejorar la pronunciación de inglés de estudiantes universitarios. *Revista Lengua Y Cultura*, 5(9), 1–10. doi:10.29057/lc.v5i9.11531
- Gómez García , L., & Urraco Solanilla , M. (2022). Connection between videogames and apps and acquisition of vocabulary in English as a foreign language. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*(31), 60-68. Obtenido de [https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-99592022000100007&script=sci\\_abstract&tlng=en](https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-99592022000100007&script=sci_abstract&tlng=en)

- Guerrero Erazo, K. d. (2024). Uso de la Gamificación en la Enseñanza de Estudiantes con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 10589-10604.
- Guerrero Rodríguez, L. E., Pérez Vences, M., Dajer Torres, R., Villalobos López, M., & Méndez Jiménez, Y. (2022). Estrategias de Aprendizaje en inglés empleadas por estudiantes universitarios de Pedagogía de una universidad mexicana. *Ciencia y Educación*, 6(3), 35-51. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8674444>
- Gutiérrez Pérez, M., & Morales Vázquez, E. (2022). La música mediante aplicaciones móviles como recurso de aprendizaje del inglés. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 9(17), 157-179. Obtenido de <https://pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/896>
- Helmi. (2024). La eficacia del uso de canciones para mejorar la adquisición de vocabulario en alumnos de primaria. *Sangkalemo: Revista de Formación Docente de Escuelas Primarias*, 3 (2).
- Hernández Ching, R. C., & Cordero Badilla, D. (2021). El estímulo de la motivación intrínseca del estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera. *Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa*, 1(1), 149-172. doi:10.51660/ripie.v1i1.30
- Hernández Pico, P. A. (2021). La educación inclusiva desde el marco legal educativo en el Ecuador. . *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 63-81.
- Inga, R. &. (2025). Transforming inclusive education through gamification and active learning strategies. *Information*, 16(9), 753.
- Isea Araque, J. N., Mora, Y., Isea Mora,, N. J., & Isea Mora, N. D. (2025). La implementación de estrategias digitales en la enseñanza del Inglés en estudiantes de educación básica. *Polo del Conocimiento*, 10(2), 530-544. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8890>
- Islas Castillo, D. P. (2025). La autoeficacia para mejorar la oralidad del idioma inglés en alumnos de educación superior. *Revista Latinoamericana De Calidad Educativa*, 2(2), 59-68. doi:10.70625/rlce/163
- Jaramillo Crespo, L. F. (2024). Estrategias de aprendizaje de vocabulario en idioma inglés. *Sinergia Académica*, 7(2), 204-218. doi:10.51736/yt2k7w61
- Jiménez Arias, L. I. (2024). Estrategias multisensoriales, aprendizaje cooperativo, tecnología de asistencia y adaptación de materiales en la

enseñanza del idioma inglés a personas no videntes. *INNOVACIÓN & SABER*, 8, 77-85. Obtenido de <https://innovacionsaber.isupol.edu.ec/index.php/innovacion/article/view/263>

La Candelaria, E. A. (2023). Evaluación Formativa Mediada Por La Gamificación: Una Intervención Pedagógica. *Documento*, págs. 2-217.

Langensee, L., Spotorno, N., & Mårtensson, J. (2023). Beyond the language network: Associations between reading, receptive vocabulary, and grey matter volume in 10-year-olds. *Neuropsychologia*, 191, 108719. doi:10.1016/j.neuropsychologia.2023.108719

Laura, K., Noa, S., Lujano, Y., Alburqueque, M., Medina, G., & Pilicita, H. (2021). Una nueva perspectiva desde la enseñanza de inglés. El aprendizaje invisible y sus aportes en la adquisición de una lengua extranjera. *Revista Innova Educación*, 3(3), 140-148. doi:10.35622/j.rie.2021.03.009

León Quispe, K., Santos Sebrián, A., & Alonzo Yaranga, L. (2023). El trabajo colaborativo en la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1423-1437. doi:10.33996/revistahorizontes.v7i29.602

Lestari. (2020). Vocabulary learning autonomy through incorporation of English songs: Indonesian EFL students' perspectives.

Llorente Zambrano, E. A., Vélez Cagua, M. B., Montilla Pacheco, A. d., & Zamora Macías, S. P. (2024). Estrategias de aprendizaje para mejorar la competencia lingüística del idioma inglés. *Latitud Cero*, 1(1). doi:10.56124/lc.v1i1.002

Lo. (s.f.).

Lohaus Reyes, M. F., & Herrera-Fernández, V. (2021). Teaching English Vocabulary to Higher Technical Professional Education Students. Chilean Sign Language as a Multimodal Strategy. *Latin American Journal of Content & Language Integrated Learning*, 14(1), 99–122. doi:10.5294/lacil.2021.14.1.4

Loja Loja, C. M. (2023). Aprendizaje Basado en Juegos para la Motivación en las Clases de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 463-475.

Lopera, J. R. (2010). *El método analítico*.

- López Meneses, X. d., Chasipanta Vega, A. L., Chiluisa Molina, M. F., & Robles Arboleda, G. (2022). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Polo del Conocimiento*, 7(6), 1338-1351. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042517>
- López Morocho, L. R. (2025). El rol del método inductivo como vínculo entre las teorías educativas y las prácticas de aula. *Colección de Filosofía de la Educación*, 1-28.
- López-Mari. (2022). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. *Revista colombiana de educación*, 1-22.
- Luque. (2020). Fundamentos para potenciar el proceso de aprendizaje del idioma inglés a través de la música. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*.
- Mannarelli. (2022). Gracias por la música»: examinando cómo las canciones pueden promover el aprendizaje de vocabulario en una clase de inglés como lengua extranjera. *The Language Learning Journal*.
- Marin Marin, A. (2023). Estrategias de aprendizaje de vocabulario en inglés mediadas por tecnología en contextos universitarios. *Revista CPU*(36), 54-84. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8756941>
- Marín Sánchez, C. I., Moreno Beltrán, R., & Hernández Valeri, J. S. (2025). El Aprendizaje basado en proyectos en un contexto virtual y su impacto en el aprendizaje del inglés. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 15(29), e731. doi:10.23913/ride.v15i29.2087
- Martínez, M. (2025). Gamificación inclusiva: diseño de estrategias lúdicas digitales para el desarrollo de habilidades socioemocionales en educación especial. *ASCE Magazine*, 4(3), 1207–1230.
- Martínez, M. D.-S. (2024). Estrategias en la formación docente para promover la inclusión educativa: una revisión sistemática. *European Public & Social Innovation Review*, págs. 1-18.
- Méndez, R. E. (2023). Evaluación inclusiva en el marco del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): estrategias y buenas prácticas. Neosapiencia. *Revista especializada en Ciencias de la Educación*, págs. 1-14.
- Mendoza Hidalgo, M. L., Valladares, J. E., Flores Coronado, M. L., & Salamanca Chura, E. C. (2022). Enfoque comunicativo y la evaluación formativa en la

asignatura de inglés y de los estudiantes universitarios. *Universidad Y Sociedad*, 14(S2), 144–152. Obtenido de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2773>

- Mendoza, M. Z. (2025). Lúdica como estrategia para la inclusión educativa en el nivel universitario. *Gente Clave*, 85-109.
- Menéndez Esquivel, C. F. (2025). Incidencia de las actividades gamificadas en el aprendizaje de la asignatura equipos y sistemas microinformáticos en estudiantes de segundo de bachillerato. *Maestro Y Sociedad*, 2653–2667.
- Mondragón Gómez, C., & López Martínez, R. E. (2025). Estrategias de aprendizaje del inglés y tipo de recursos utilizados por estudiantes de Educación Superior en México. *Revista de la educación superior*, 53(212), 135-154. doi:10.36857/resu.2024.212.3033
- Monroy Ramírez, Ó. M., & Barros Bastidas, C. (2022). BENEFICIOS DEL TRANSLINGÜISMO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN EL AULA DE UNA ESCUELA RURAL COLOMBIANA. *Revista Panamericana De Pedagogía*, 35, 63-79. doi:10.21555/rpp.vi35.2723
- Montiel-Ruiz. (2023). Inteligencia artificial como recurso docente en un colegio rural agrupado. *RiITE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*.
- Nie. (2022). An Empirical Study of the Effects of Incidental Vocabulary Learning Through Listening to Songs. *Frontiers in psychology*.
- O'Connor, R., Sanchez, V. M., Jones, B. T., Suchlit, L., Youkhanna, V., Beach, K. D., & Widaman, K. (2021). Systematic CHAOS: Teaching Vocabulary in English/Language Arts Special Education Classes in Middle School. *J Learn Disabil*, 54(3), 187-202. doi:10.1177/0022219420922839
- Ortega, R. (2025). Impacto de la diversidad cultural en el aula de educación primaria. *Documnetno*, págs. 1-63.
- Ortiz Abud, K. (2024). El desarrollo de la competencia oral en la enseñanza – aprendizaje del inglés como lengua extranjera a través del uso de las tecnologías de la información y comunicació. *Revista Torreón Universitario*, 13(37), 133–145. doi:10.5377/rtu.v13i37.18182
- Oviedo-Bayas, B., Guevara-Torres, P., & Muñoz Pinela, A. G. (2025). Impacto del estudio del idioma inglés en las instituciones de educación superior del ecuador: desafíos y oportunidades. *Universidad Y Sociedad*, 17(2), e5006. Obtenido de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/5006>

- Parra Diettes, D. C. (2022). Creación de objetos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de competencias tecnológicas y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 27(2), 527-546. doi:10.17533/udea.ikala.v27n2a14
- Peñaherrera, E. C. (1-6). Atención a la diversidad en el aula. *InnDev*, 2023.
- Pinochet, S., & Ramírez Valencia, A. (2021). El mundo digital como elemento facilitador de la enseñanza del Inglés. *Boletín Redipe*, 10(13), 120-130. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9997299>
- Pinzón-Tapias, I. H.-B. (2025). Hacia una educación inclusiva: identificando las barreras para el aprendizaje y la participación. . *Educación y sociedad*, 1-23.
- Rezabala-Pilligua, D. C., & Rivadeneira-Barreiro, J. C. (2023). Uso de las redes sociales para el aprendizaje del idioma Inglés. *MQRInvestigar*, 7(4), 1284–1320. doi:10.56048/MQR20225.7.4.2023.1284-1320
- Rios Díaz, A. M., Romero Díaz, C. H., Novikova, O. A., Zapata-Molina, C., & Castaño Giraldo, N. E. (2023). Aprendizaje compartido: enfoque didáctico basado en entornos sociotécnicos colaborativos para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 15(31), e300. doi:10.22430/21457778.2844
- Rivera. (2024). Trabajo colaborativo entre padres y educadores para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños. *Revista Científica Multidisciplinaria SAPIENTIAE*, 16-29.
- Rodriguez. (2025). Plan individual de ajustes razonables para la inclusión de estudiantes con discapacidad. *Revista Unimar*, 13-25.
- Rodríguez Andino. (s.f.).
- Rojas, D., & Escobar-Alméciga, W. (2023). La agencia del estudiante como factor central en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera en un entorno virtual: un análisis de la interacción. *Lengua y Sociedad*, 22(2), 377-396. doi:10.15381/lengsoc.v22i2.25138
- Sagredo-Lillo. (2024). Inclusión de estudiantes con altas capacidades en la escuela: centrándose en el aprendizaje de la matemática, la docencia universitaria y el trabajo colaborativo tanto en entornos presenciales como virtuales. *Revista iberica de sistemas e tecnologias de informa*, 21-34.

- Sakurai , K., Togo, R., Ogawa, T., & Haseyama, M. (2022). Controllable Music Playlist Generation Based on Knowledge Graph and Reinforcement Learning. *Sensors (Basel)*, 22(10), 3722. doi:10.3390/s22103722
- Sánchez García, A. B. (2022). Huertita inclusiva: modelos de educación inclusiva e integradora. 1.4.
- Sánchez Lume, M., Condori Cari, C. R., Ludeña Chuco, S. E., Ludeña Chuco, S. E., Cárdenas Palomino, F. R., & Flores Piñas, W. V. (2022). Estrategias de aprendizaje del vocabulario y conocimiento lexical en estudiantes de inglés en la Universidad Nacional de Educación. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 49(2). doi:10.46377/dilemas.v9i2.3094
- Sánchez Pacheco, C. L. (2021). Gamificación en la educación: experiencia basada en la diversidad ecuatoriana. *Revista Universidad de Guayaquil*, 132(1), 21–32 .
- Sarango, M. P. (2025). El enfoque socioemocional en la mejora del aprendizaje: una experiencia desde la innovación. *Prosperus*, 1074-1093.
- Serrano. (2024). Inteligencia artificial y personalización del aprendizaje: ¿innovación educativa o promesas recicladas? *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*.
- Solórzano Solórzano, S. E. (2024). Fortaleciendo la competencia lingüística en pedagogía de los idiomas: desafíos y estrategias. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(2), 98–108. doi:10.59169/pentaciencias.v6i2.1029
- Subirats-Blanco, R., & Conde del Rio, M. A. (2024). Integración de la Realidad Aumentada en la enseñanza del inglés en educación primaria: Mejorando el aprendizaje lingüístico y la adquisición de vocabulario. *EDMETIC*, 13(2), art.7. doi:10.21071/edmetic.v13i2.17072
- Suite, L., Freiwirth , G., & Babel, M. (2023). Receptive vocabulary predicts multilinguals' recognition skills in adverse listening conditions. *J Acoust Soc Am* , 154(6), 3916-3930. doi:10.1121/10.0023960
- Terrero. (2023). Estrategias metodológicas implementadas por los docentes para el fortalecimiento de la educación inclusiva. *Congreso Internacional Ideice*, 187-200.
- Tilwani. (2022). The effects of songs on implicit vocabulary learning in EFL learners.

- Toalombo Capuz, M. M., Montenegro Valdivi, V. E., & Tamayo Rodríguez, G. X. (2023). Manejo de Herramientas Multimedia por Docentes de Educación Superior como Estrategia de Aprendizaje del inglés como Lengua Extranjera. *Revista Científica De Ciencias Humanas Y Sociales RECIHYS*, 1(3), 8-15. doi:10.24133/recihys.v1i3.3321
- Torres Aguilar, A. D., & Conza Armijos, H. I. (2023). El Impacto de las Actividades de Enseñanza Comunicativa de la Lengua en el Vocabulario en Ingles en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 4832-4847. doi:10.37811/cl\_rcm.v7i5.8078
- Torres Loja , C. A., & Estrella González , L. G. (2022). Retos y desafíos en el proceso de aprendizaje del inglés reflexiones y perspectivas. *Revista Scientific*, 7, 255-271. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9539890>
- Triviño Delgado, J. C., & García Farfán, I. d. (2022). La música como recurso didáctico en el aprendizaje de inglés en estudiantes de básica media. *Dominio de las Cienci*, 8(3), 1095-1113. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8637939>
- Uicab Hernández, G. I., & Eslava Gómez, H. O. (2025). Influencia de la cultura en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplina*, 9, 9276-9291. doi:10.37811/cl\_rcm.v9i3.17836
- Vaca, P. R. (2025). Adaptaciones curriculares significativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para estudiantes con discapacidad intelectual. *Revista InveCom/ISSN*, 1-14.
- Valera Yataco, P., Torres Castro, M. Y., Vásquez Valdivia, M. I., & Lescano López, G. S. (2023). Aprendizaje del idioma inglés a través de herramientas digitales en educación superior: revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27), 200-211. doi:10.33996/revistahorizontes.v7i27.507
- Valverde, J. J. (2025). Gamificación en el Aula Estrategias para Mejorar el Aprendizaje. Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica. *Revista Científica y Académica*, 3651-3669.
- Van den Broek , G. S., Wesseling, E., Huijssen, L., Lettink, M., & van Gog, T. (2022). Vocabulary Learning During Reading: Benefits of Contextual Inferences Versus Retrieval Opportunities. *Cogn Sci*, 46(4), e13135. doi:10.1111/cogs.13135

Vega Gómez, E. (2023). Publicación: Gamificación en entornos laborales. *Gamificación en entornos laborales.*, 1/164.

Velasco, V. E. (2024). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista De Investigación E Innovación*, págs. 1-17.

Villacis, R. I. (2023). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en la educación superior de Ecuador: avances y perspectivas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 1-24.

Villao Jácome, K. K., Aguayo Litardo, J. P., Sierra Alvara, R. E., & González Sánchez, J. R. (2025). Influencia del aprendizaje activo en la comprensión del idioma inglés. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 29, 60-70. doi:10.47460/uct.v29ispecial.822

Yagual Vera, G. M. (2024). La gamificación en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de primer año BGU Ciencias de la unidad educativa Luis Fernando Vivero. *La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena.*, 1-100.