

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA EN LA ASIGNATURA EDUCACIÓN INCLUSIVA

GAMIFICATION AS A TEACHING STRATEGY TO STRENGTHEN ACADEMIC MOTIVATION IN THE SUBJECT OF INCLUSIVE EDUCATION

Diana Lisseth Zavala Baque^{1*}

¹ Magister en Educación. Docente en la Carrera Educación de la Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8200-4106>. Correo: diana.zavala@unesum.edu.ec

Nasly Andreina Figueroa Alvarez²

² Estudiante de la carrera Educación. Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de la Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-9095-3928>. Correo: figueroa-nasly5542@unesum.edu.ec

Erwin Leonel Holguin Rivera³

³ Estudiante de la carrera Educación. Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de la Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0878-9173>. Correo: holguin-erwin1059@unesum.edu.ec

Carlos Alberto Neira Reyes⁴

⁴ Estudiante de la carrera Educación. Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de la Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-4519-4492>. Correo: neira-carlos5127@unesum.edu.ec

*** Autor para correspondencia: diana.zavala@unesum.edu.ec**

Resumen

El presente estudio se planteó con el objetivo de diseñar una estrategia didáctica basada en la plataforma Blooket que fortalezca la motivación académica en la asignatura Educación Inclusiva en estudiantes del cuarto

semestre de la carrera Educación en la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador. Se trabajó con una población de 40 estudiantes del paralelo "C", aplicando un cuestionario diagnóstico para evaluar la percepción sobre las metodologías de enseñanza vigentes. Los resultados evidenciaron que, si bien las prácticas convencionales son funcionales, existe una necesidad de diversificación ante la falta de participación activa observada en ciertos grupos de estudiantes. Como respuesta a esta situación, se propuso el diseño una estrategia gamificada fundamentada en Blooket para promover tanto la motivación intrínseca como la extrínseca mediante dinámicas interactivas. El análisis de los datos mostró una valoración mayoritariamente positiva hacia la integración de herramientas digitales, destacando su potencial para mejorar la comprensión de los contenidos y el compromiso estudiantil. Se concluye que la gamificación se consolida como un recurso pertinente en la educación superior inclusiva, aportando significativamente al desarrollo de competencias digitales y pedagógicas en los futuros docentes.

Palabras clave: Gamificación; motivación académica; educación inclusiva; estrategias didácticas; Blooket.

Abstract

The objective of this study was to design a didactic strategy based on the Blooket platform to strengthen academic motivation in the subject of Inclusive Education among fourth-semester students of the Education degree at the Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador. The research involved a population of 40 students from parallel "C", applying a diagnostic questionnaire to assess perceptions of current teaching methodologies. The results revealed that, while conventional practices are functional, there is a need for diversification due to the lack of active participation observed in certain student groups. In response to this situation, the design of a gamified strategy based on Blooket was proposed to promote both intrinsic and extrinsic motivation through interactive dynamics. Data analysis indicated a predominantly positive assessment regarding the integration of digital tools, highlighting their potential to enhance content comprehension and student engagement. It is concluded that gamification is established as a pertinent resource in inclusive higher education, significantly contributing to the development of digital and pedagogical competencies in future teachers.

Keywords: Gamification; academic motivation; inclusive education; teaching strategies; Blooket.

Fecha de recibido: 12/10/2025

Fecha de aceptado: 22/12/2025

Fecha de publicado: 02/01/2026

Introducción

En el contexto educativo actual, la educación superior, y en particular la que se desarrolla en escenarios semipresenciales o virtuales, se enfrentan constantemente al desafío de adaptarse a nuevas estrategias de enseñanza que aportan al fortalecimiento habilidades y destrezas en los estudiantes, lo que permite construir

un perfil profesional del egresado con altos estándares, es así que la importancia de promover el incentivo en la motivación académica surge como un factor determinante que influye en el desarrollo del aprendizaje dentro del proceso educativo. Por lo tanto, la gamificación se ha propuesto como una vía eficaz para aumentar la implicación y a persistencia de los estudiantes, dos componentes esenciales de la motivación académica, lo cual la consolida como una de las metodologías más prometedoras para lograr el éxito académico (Prieto, 2020).

Un estudio reciente publicado por Jaramillo et al., (2024) resaltan que más del 56 % de los estudios analizados en su revisión sistemática evidencian efectos positivos de la gamificación sobre la motivación académica, mientras que cerca del 33 % reportan mejoras en el rendimiento escolar. No obstante, los autores advierten que la magnitud del impacto depende de factores como la calidad del diseño pedagógico, la integración curricular de los elementos lúdicos y el acompañamiento docente, lo cual sugiere que la eficacia de la gamificación no radica únicamente en el uso de herramientas digitales, sino en su coherencia con los objetivos formativos y las necesidades contextuales del alumnado.

La problemática central radica en la inconsistencia que se evidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Educación Inclusiva del cuarto semestre según la malla curricular de la Carrera Educación en su modalidad semipresencial, que limita la motivación académica en estudiantes de cuarto semestre, considerando que se forman como futuros docentes, tal desmotivación no solo afecta su desempeño inmediato, sino que compromete la calidad de la educación inclusiva que impartirán.

La motivación académica es un factor determinante en el aprendizaje significativo, ya que está asociada con la persistencia, el compromiso, la autoconfianza y en última instancia con el logro en contextos formativos. En el caso de los educadores en formación, una fuerte motivación es esencial para internalizar competencias pedagógicas inclusivas que serán parte de su praxis profesional futura. Estudios en educación inclusiva indican que docentes motivados generan mejores ambientes de aula donde estudiantes con Necesidades Educativas Específicas (NEE) se sienten integrados y motivados también.

Los antecedentes de investigación revelan un creciente interés por integrar la gamificación como un pilar base en el diseño de estrategias pedagógicas eficientes para contrarrestar la desmotivación, especialmente en entornos virtuales. Blooket, en este contexto, es una plataforma emergente con creciente respaldo empírico. Phuc (2024) destaca que Blooket se ha posicionado como una plataforma interactiva que combina la evaluación formativa con la dinámica del juego, fomentando la colaboración, la competitividad sana y la participación activa de los estudiantes. Un estudio en el *International Journal of English Language Education* desarrollado por Diem (2024) documenta cómo Blooket potenció tanto la motivación intrínseca como extrínseca en estudiantes universitarios de aprendizaje del inglés, destacando la eficacia de la aplicación de esta TIC al proceso de enseñanza dentro de la educación superior.

Por otro lado, Astuti (2025) destaca que Blooket mejora significativamente la interacción social, la motivación y la comprensión conceptual mediante modos gamificados como puntos, clasificaciones y desafíos interactivos, subrayando la alta aprobación por parte de los estudiantes ante esta plataforma interactiva. Asimismo, Rosero & Inga (2025) señalan que al integrar Blooket en asignaturas vinculadas a la educación inclusiva contribuye a la participación equitativa del estudiantado, al permitir ajustar las dinámicas según el ritmo y estilo de aprendizaje de cada participante.

La investigación contemporánea plantea interrogantes fundamentales sobre la incorporación de la plataforma digital a las estrategias de enseñanza que plantean los docentes universitarios en modalidad virtual: ¿Puede una estrategia didáctica basada en Blooket fortalecer la motivación académica en estudiantes de cuarto semestre de Educación Inclusiva? ¿Qué elementos específicos de Blooket (por ejemplo, retroalimentación inmediata, tipo de modo de juego, personalización del contenido) resultan más eficaces para fomentar el compromiso activo en modalidad virtual? ¿Cómo diseñar esta estrategia para evitar efectos adversos, como dependencia de motivadores extrínsecos o pérdida del efecto novedad? Estas preguntas orientan a la necesidad de desarrollar una estrategia didáctica que aporte en gran manera al fortalecimiento de la motivación académica en los estudiantes.

El objetivo principal de este estudio consiste en diseñar una estrategia didáctica basada en Blooket, sustentada en un análisis teórico-práctico, que fortalezca la motivación académica en la asignatura Educación Inclusiva (modalidad virtual). Para ello, se parte de un diagnóstico inicial, se desarrolla un marco teórico con base en enfoques pedagógicos actuales y se valida la propuesta desde un enfoque cualicuantitativo de carácter exploratorio y descriptivo.

La presente investigación se articula estratégicamente con dos proyectos institucionales que proporcionan un marco aplicativo y contextual relevante. En primer lugar, se vincula con el proyecto de vinculación titulado "Alfabetización e Integración de TIC en prácticas pedagógicas de unidades educativas y comunidades del sur de Manabí", el cual ofrece un escenario real para implementar y validar las metodologías de aprendizaje cooperativo digital propuestas, particularmente en el contexto de integración tecnológica y fortalecimiento de competencias digitales en prácticas educativas. Asimismo, se relaciona con el proyecto de investigación "Fortalecimiento del nivel didáctico-pedagógico de los docentes en las instituciones educativas del cantón Jipijapa", que proporciona un marco complementario para abordar la formación docente en competencias digitales y metodologías cooperativas, elemento fundamental para la implementación exitosa de las estrategias analizadas en este estudio.

La justificación para realizar esta investigación se fundamenta en varios aspectos fundamentales dentro de la educación superior. Primero, este estudio tiene relevancia para la formación de futuros docentes en inclusión: contribuye a la asimilación de contenidos, y promueve competencias que impactarán sus prácticas educativas con estudiantes diversos en los diferentes niveles educativos. Segundo, adapta una herramienta digital emergente (Blooket) a un contexto local en constante evolución, ofreciendo una propuesta replicable para fortalecer la formación universitaria inclusiva en entornos virtuales.

Materiales y métodos

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, es decir, que conlleva una combinación del enfoque cualitativo y cuantitativo, con la finalidad de obtener una comprensión más amplia del fenómeno que se estudia. Por su nivel de alcance, se enmarca como un estudio exploratorio-descriptivo, porque busca caracterizar la situación actual del proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura Educación Inclusiva y proponer una estrategia pedagógica innovadora, a partir de las inconsistencias que presenten los estudiantes en su proceso de adquirir conocimientos relevantes dentro del aula virtual.

Diseño de la investigación

El estudio se estructuró principalmente en tres fases previamente estudiadas y seleccionadas en beneficio del desarrollo de la propuesta: diagnóstico, fundamentación teórica y diseño de la propuesta didáctica. En la fase diagnóstica, se aplicó un cuestionario a los estudiantes del cuarto semestre "C" de la carrera de Educación, mientras que la fundamentación teórica se construyó a partir de una revisión documental exhaustiva para fortalecer la base de conocimientos científicos en el área. Finalmente, se diseñó la estrategia gamificada basada en la aplicación de la plataforma digital Bloocket, para promover la motivación intrínseca y extrínseca en los futuros educadores.

Población y muestra

La población definida para llevar a cabo el estudio estuvo conformada por 40 estudiantes universitarios del tercer semestre "C" de la carrera Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí (UNESUM), específicamente aquellos cursando la asignatura Educación Inclusiva, durante el periodo académico PI-2025. No se aplicó muestreo, se trabajó con la totalidad del grupo.

Métodos de investigación

Se aplicaron los siguientes métodos, clasificados en tres categorías:

- Métodos teóricos:

Histórico-lógico: utilizado para establecer los antecedentes y referentes conceptuales del objeto de estudio en base a investigaciones previas.

Inductivo-deductivo: empleado en la construcción del marco teórico, buscando facilitar el análisis desde lo general a lo particular y viceversa.

- Métodos empíricos:

Formulario diagnóstico: se aplicó un cuestionario estructurado de seis preguntas cerradas, a través de Google Forms, para recabar datos sobre motivación, participación y percepción del proceso de enseñanza-aprendizaje ante la asignatura establecida.

Revisión bibliográfica: incluyó la indagación de artículos científicos, tesis y publicaciones en repositorios académicos universitarios con enfoque en estrategias didácticas, gamificación y participación estudiantil.

- Método estadístico-matemático:

Estadística descriptiva: fue necesario aplicarla para organizar, tabular e interpretar los datos obtenidos en el formulario. Se calcularon frecuencias absolutas y porcentajes, que se representaran en las tablas con los resultados obtenidos.

Técnicas e instrumentos

- Técnica de encuesta: aplicada mediante formulario digital en plataforma digital Google Forms.
- Técnica de análisis documental: para la construcción del marco teórico.
- Instrumentos: cuestionario de Google Forms, matriz de análisis bibliográfico.

Resultados y discusión

A continuación, se presenta el análisis e interpretación de los resultados obtenidos a partir de la encuesta digital aplicada a los 40 estudiantes de cuarto nivel de la carrera de Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Los hallazgos se organizan siguiendo las dimensiones ontológicas establecidas en el marco conceptual, integrando el análisis cuantitativo de las respuestas de escala con la interpretación hermenéutica de las narrativas cualitativas proporcionadas por los participantes.

Tabla 1. Pregunta 1: - ¿Considera que las metodologías de enseñanza aplicadas en la asignatura Educación Inclusiva han contribuido de manera efectiva a desarrollar su motivación académica?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	7,5%
En desacuerdo	1	2,5%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	19	47,5%
Totalmente de acuerdo	17	42,5%
Total	40	100%

Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes percibe que las metodologías aplicadas en la asignatura Educación Inclusiva han favorecido su motivación académica, lo que indica que las estrategias utilizadas han logrado generar interés y participación en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, la presencia de algunos estudiantes que expresan desacuerdo sugiere que estas metodologías no impactan de la misma manera en todos, por lo que sería conveniente continuar diversificando las prácticas pedagógicas para atender distintas necesidades y estilos de aprendizaje. En general, los datos evidencian una valoración mayoritariamente positiva, lo que respalda la pertinencia de las estrategias implementadas y refuerza la importancia de seguir fortaleciendo acciones que promuevan la motivación en el aula universitaria.

Tabla 2. Pregunta 2: - ¿Cree usted que las clases desarrolladas con métodos convencionales le han permitido participar de forma activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	10%
En desacuerdo	2	5%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	10%
De acuerdo	21	52,5%
Totalmente de acuerdo	9	22,5%
Total	40	100%

Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes considera que los métodos convencionales sí les han permitido participar de manera activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual evidencia que estas prácticas siguen siendo efectivas para una parte significativa del grupo. No obstante, existe un porcentaje

intermedio que se posiciona de manera neutral, lo que sugiere que, para algunos estudiantes, estos métodos no generan ni una participación especialmente activa ni una experiencia desfavorable. Finalmente, la minoría que expresa desacuerdo o total desacuerdo indica que los métodos tradicionales no logran motivar su participación, lo que refuerza la necesidad de complementar estas estrategias con enfoques más dinámicos e inclusivos que atiendan distintos ritmos y estilos de aprendizaje

Tabla 3. Pregunta 3: - ¿Has escuchado sobre la plataforma Blooket y conoces algunas de sus facilidades o beneficios para el aprendizaje?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí, la conozco y he usado sus herramientas.	8	20%
Sí, la conozco pero no la he usado	7	17,5%
He escuchado sobre ella, pero no sé cómo funciona	15	37,5%
No, nunca he escuchado sobre Blooket.	10	25%
Total	40	100%

Los resultados evidencian que una parte importante de los estudiantes solo tiene un conocimiento superficial de Blooket, ya que la mayor proporción afirma haber escuchado sobre la plataforma, pero sin comprender su funcionamiento. Asimismo, un grupo intermedio indica que conoce la herramienta, aunque no la ha utilizado, lo que revela familiaridad inicial, pero poca experiencia práctica. Finalmente, la minoría corresponde a quienes sí la han usado o quienes no han escuchado nunca sobre ella, mostrando que el nivel de acercamiento real a la plataforma es limitado. En conjunto, estos datos sugieren la necesidad de fortalecer la introducción y uso guiado de recursos gamificados para ampliar su aprovechamiento en el proceso de aprendizaje.

Tabla 4. Pregunta 4: - ¿Considerarías que las actividades gamificadas diseñadas y presentadas en Blooket favorecerían a una mejor comprensión de los contenidos abordados en la asignatura?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	12,5%
En desacuerdo	1	2,5%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	20%
De acuerdo	14	35%
Totalmente de acuerdo	12	30%
Total	40	100%

El análisis de los resultados de esta pregunta muestra que una proporción considerable de estudiantes percibe que las actividades gamificadas desarrolladas en Blooket podrían favorecer una mejor comprensión de los contenidos de la asignatura, lo cual es un indicador positivo sobre la aceptación y el potencial pedagógico de estas estrategias. Sin embargo, también se identifica un grupo intermedio que se mantiene neutral, evidenciando que, para algunos estudiantes, la gamificación no representa necesariamente una mejora inmediata en la comprensión, lo que sugiere diferencias en expectativas, experiencias previas o estilos de

aprendizaje. Finalmente, la minoría que expresa desacuerdo indica que estas actividades no serían suficientes para facilitar la comprensión de los contenidos, aspecto que subraya la necesidad de fortalecer la planificación y el acompañamiento docente al momento de integrar herramientas gamificadas, con el fin de reducir la brecha entre quienes consideran su utilidad y quienes aún no perciben su aporte en el proceso formativo.

Tabla 5. Pregunta 5: - ¿Preferirías que en la asignatura Educación Inclusiva se utilicen plataformas gamificadas como Blooket, en lugar de trabajar únicamente con clases convencionales?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	10%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	12,5%
De acuerdo	18	45%
Totalmente de acuerdo	13	32,5%
Total	40	100%

El análisis de los resultados evidencia que una mayoría de estudiantes manifiesta preferencia por el uso de plataformas gamificadas como Blooket en la asignatura Educación Inclusiva, lo que sugiere una valoración positiva hacia metodologías más dinámicas y participativas en comparación con las clases exclusivamente convencionales. No obstante, un grupo intermedio se mantiene neutral, lo que indica que algunos estudiantes no muestran una inclinación clara por ninguna de las modalidades, posiblemente debido a experiencias previas o a una adaptación gradual a nuevas herramientas. Finalmente, la minoría que expresa desacuerdo revela que no todos consideran necesaria la incorporación de plataformas gamificadas, lo cual pone de manifiesto la importancia de equilibrar ambas metodologías para atender las distintas preferencias y garantizar una experiencia de aprendizaje inclusiva y pertinente para todo el grupo.

Tabla 6. Pregunta 6: - ¿Cree usted que integrar herramientas digitales como Blooket en la asignatura Educación Inclusiva aporta a la formación de competencias útiles para su desempeño como futuro docente?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	7,5%
En desacuerdo	3	7,5%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	5%
De acuerdo	15	37,5%
Totalmente de acuerdo	17	42,5%
Total	40	100%

El análisis de los resultados muestra que la mayoría de los estudiantes considera que integrar herramientas digitales como Blooket en la asignatura Educación Inclusiva contribuye al desarrollo de competencias necesarias para su futuro desempeño docente, lo que refleja una valoración positiva hacia la formación digital aplicada a la práctica pedagógica. Sin embargo, un grupo reducido se mantiene en una posición neutral, lo cual sugiere que aún existen dudas o falta de claridad respecto al aporte concreto de estas herramientas en la

construcción de habilidades profesionales. Finalmente, la minoría que expresa desacuerdo evidencia que no todos perciben un beneficio directo en el uso de plataformas digitales, situación que resalta la necesidad de continuar fortaleciendo la alfabetización digital y el acompañamiento formativo para asegurar que todos los estudiantes reconozcan y aprovechen su potencial educativo.

Discusión

Los hallazgos de este estudio permiten comprender cómo la gamificación implementada mediante la plataforma Blooket es percibida como una estrategia didáctica capaz de fortalecer la motivación y la participación estudiantil en entornos virtuales, ya que la percepción favorable hacia las metodologías activas sugiere que los estudiantes valoran dinámicas de aprendizaje que integran elementos lúdicos y tecnológicos. Diversos estudios recientes han demostrado que la gamificación puede incrementar de forma notable la motivación del estudiantado al fortalecer su sentido de autonomía y su conexión con el entorno de aprendizaje, especialmente cuando las actividades están diseñadas con coherencia pedagógica (López-Navarro et al., 2023).

La valoración positiva hacia la gamificación revela también una necesidad creciente de diversificar las prácticas docentes, especialmente en contextos donde predominan metodologías convencionales. De manera similar, Prieto (2020) argumenta que las estrategias tradicionales suelen generar participación limitada y poca conexión emocional con el contenido, mientras que las dinámicas interactivas promueven un involucramiento más sostenido. En el marco de la Educación Inclusiva, este aspecto adquiere relevancia porque el aprendizaje significativo depende de la capacidad docente para diseñar experiencias accesibles y motivadoras que se adapten a diversos estilos de aprendizaje.

Un aspecto relevante observado en los resultados es que muchos estudiantes no tenían experiencia previa con la plataforma Blooket, lo que parece haber generado un efecto de novedad que influyó positivamente en su disposición hacia la herramienta. Esta perspectiva es respaldada en la literatura, ya que Phuc (2024) y Astuti (2025) destacan que las plataformas gamificadas que incorporan retroalimentación inmediata, dinámicas competitivas y diseños visuales atractivos tienden a favorecer el compromiso académico incluso entre estudiantes sin contacto previo con recursos similares. Sin embargo, tal como advierten Lorena et al. (2024), este entusiasmo inicial debe gestionarse con cuidado para evitar que la motivación dependa solo de estímulos externos y no del significado pedagógico de las actividades.

La percepción de que la gamificación contribuye a la comprensión de contenidos refuerza su potencial como mediadora del aprendizaje. De acuerdo con Diem (2024), las experiencias lúdicas estructuradas permiten consolidar conocimientos mediante la repetición significativa y la resolución dinámica de problemas, lo que facilita los procesos de retención y transferencia. Este tipo de respuestas estudiantiles también indica que Blooket, al integrar elementos visuales y mecánicas de juego, puede favorecer la comprensión de contenidos abstractos o teóricos propios de la educación inclusiva.

Asimismo, la inclinación de los estudiantes a incorporar plataformas gamificadas en su futura práctica docente evidencia un reconocimiento temprano del valor pedagógico de estas herramientas. En palabras de Rosero e Inga (2025), la formación de docentes debe incluir experiencias directas con tecnologías educativas, ya que estas moldean la manera en que los profesionales conciben la enseñanza contemporánea. Desde esta

perspectiva, la gamificación no solo interviene en la motivación del estudiante actual, sino que también contribuye al desarrollo de competencias digitales fundamentales para la docencia inclusiva del siglo XXI.

Finalmente, los resultados dejan entrever la existencia de percepciones diversas, pues algunos estudiantes manifestaron neutralidad o dudas respecto a la gamificación. Esto puede relacionarse con factores como el acceso a dispositivos, el manejo tecnológico, la preferencia por metodologías tradicionales o la falta de familiaridad con entornos virtuales. En concordancia con lo descrito por Hernández-Sellés et al. (2023), se observa que las metodologías basadas en TIC alcanzan su máximo potencial cuando existe acompañamiento docente, claridad instruccional y un contexto tecnológico accesible.

En conjunto, esta investigación aporta evidencia sobre el valor de la gamificación como recurso para potenciar la motivación y enriquecer la experiencia formativa en Educación Inclusiva, aunque sus resultados también invitan a reflexionar sobre la necesidad de una planificación rigurosa y una integración pedagógica cuidadosa que considere la diversidad de experiencias, estilos y necesidades del estudiantado.

Conclusiones

Los resultados de esta investigación permiten concluir que la gamificación, implementada mediante la plataforma Blooket, se consolida como una estrategia didáctica capaz de fortalecer la motivación académica y la participación estudiantil en la asignatura Educación Inclusiva. La percepción favorable del estudiantado evidencia que la integración de elementos lúdicos y tecnológicos contribuye a un aprendizaje más dinámico y significativo, lo que posiciona a Blooket como un recurso pertinente para enriquecer la experiencia formativa en entornos virtuales y cumplir con los objetivos pedagógicos planteados.

Asimismo, los hallazgos muestran que Blooket favorece la comprensión de contenidos al incorporar retroalimentación inmediata actividades interactivas y dinámicas que promueven el compromiso continuo ya que son aspectos que los futuros docentes reconocen como valiosos para su formación profesional. Estas conclusiones permiten afirmar que el uso de plataformas gamificadas aporta al desarrollo de competencias digitales vinculadas a la enseñanza inclusiva, aunque también revelan que existen percepciones diversas asociadas al acceso tecnológico, la experiencia previa con herramientas digitales y las preferencias metodológicas del estudiantado.

Este trabajo constituye un aporte en el campo de la educación superior al evidenciar el potencial de la gamificación como recurso para fortalecer la motivación académica y diversificar las prácticas docentes en modalidades virtuales. Se recomienda continuar implementando estrategias gamificadas en distintas asignaturas de formación docente y desarrollar investigaciones posteriores que profundicen en su impacto sobre el rendimiento académico, la participación sostenida y la construcción de competencias profesionales, así como promover procesos de capacitación docente que faciliten la integración efectiva de estas herramientas en el aula universitaria.

Referencias

Astuti, Y. (2025). The Blooket application as an interactive assessment innovation in science learning. *Humanities Horizon*, 2(1), 53-63. doi:<https://doi.org/10.63373/3047-8014/31>

- Diem, L. (2024). The Effects of Blooket on Motivation in Learning English among First-Year Non-English Majors at A University in Ho Chi Minh City. *International Journal of English Language Education*, 12(1), 56-75. doi:<https://doi.org/10.5296/ijelev.v12i1.21758>
- Hernández-Sellés, N., Muñoz-Carril, P.-C., & González-Sanmamed, M. (2023). Roles del docente universitario en procesos de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(1), 39–58. doi:10.5944/ried.26.1.34031
- López-Navarro, E., Giorgetti, D., Isern-Mas, C., & Barone, P. (2023). La gamificación mejora la motivación extrínseca pero no la intrínseca hacia el aprendizaje en estudiantes universitarios: Un estudio reequilibrado. *European Journal of Education and Psychology*, 16(1), 1–18. doi:<https://doi.org/10.32457/ejep.v16i1.2007>
- Lorena, J., Andrea, B., Marcos, C., & Sonia, C. (2024). Impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico: una revisión sistemática. *Revista MDPI*, 14(6), 639. doi:<https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Phuc, H. (2024). The Effects of Blooket on Motivation in Learning English among First-Year Non-English Majors at A University in Ho Chi Minh City. *Macrothink*, 12(1). doi:<https://doi.org/10.5296/ijelev.v12i1.21758>
- Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99. doi:<https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Rosero, X., & Inga, E. (2025). Transformando la educación inclusiva a través de la gamificación y estrategias de aprendizaje activo. *Revista Information*, 16(9), 753. doi:<https://doi.org/10.3390/info16090753>