



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

**EL IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN LAS AULAS
HOSPITALARIAS**

AUTOR A

Salinas Suárez, Yadira Roxana.

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE PROYECTO DE
TITULACIÓN CON COMPONENTES DE INVESTIGACIÓN
APLICADA Y/O DESARROLLO.**

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TUTOR

Lic. Medina Chicaiza, Ricardo Patricio Ph.D.

Santa Elena, Ecuador

Año 2024



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.



Firmado electrónicamente por:
RICARDO PATRICIO
MEDINA CHICAIZA

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Ricardo Medina Chicaiza Ph.D.
TUTOR**



Firmado electrónicamente por:
ROSSANA CECIBEL
MEDINA MENDOZA

**Lic. Rossana Medina Mendoza MSc.
ESPECIALISTA**



Firmado electrónicamente por:
DANNY FERNANDO
PEREZ CASTILLO

**Lic. Danny Pérez Castillo MSc.
ESPECIALISTA**



Firmado electrónicamente por:
MARIA MARGARITA
RIVERA GONZALEZ

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por YADIRA ROXANA SALINAS SUÁREZ, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**RICARDO PATRICIO
MEDINA CHICAIZA**

Lic. Ricardo Medina Chicaiza Ph.D.
C.I. 1802333276
TUTOR



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, YADIRA ROXANA SALINAS SUÁREZ

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **EL IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN LAS AULAS HOSPITALARIAS**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 27 días del mes de mayo de año 2024



firmado electrónicamente por:
**YADIRA ROXANA
SALINAS SUAREZ**

Yadira Salinas Suárez

C.I. 0923822589

AUTORA



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, YADIRA ROXANA SALINAS SUÁREZ

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 27 días del mes de mayo de año 2024



Firmado electrónicamente por:
**YADIRA ROXANA
SALINAS SUAREZ**

Yadira Salinas Suárez
C.I. 0923822589
AUTORA

DEDICATORIA

Quisiera expresar mi más sincero agradecimiento a todas aquellas personas que contribuyeron de manera directa o indirecta en la realización de este trabajo investigativo. En primer lugar, agradezco a la Universidad Estatal Península de Santa Elena por brindarme la oportunidad de formarme académicamente y por proporcionarme los recursos necesarios para llevar a cabo esta investigación.

Agradezco especialmente al Dr. C. Ricardo Patricio Medina Chicaiza, mi tutor de investigación, por su orientación experta, paciencia y apoyo constante durante todo el proceso. Sus valiosos consejos y sugerencias han sido fundamentales para el desarrollo de este trabajo.

Finalmente, quiero expresar mi gratitud a mis familiares y amigos por su inquebrantable apoyo y comprensión a lo largo de esta travesía académica.

AGRADECIMIENTOS

Dedico este trabajo investigativo a mis padres, quienes siempre han sido mi fuente de inspiración y motivación. Su inquebrantable apoyo y sacrificio han sido la base de todos mis logros. También lo dedico a mi familia, quienes han estado a mi lado en cada paso del camino, brindándome su amor y aliento incondicional.

A ti, querido lector, te dedico este trabajo con la esperanza de que pueda contribuir de alguna manera al avance del conocimiento en nuestra área de estudio. Que este trabajo sirva como una pequeña contribución al mundo académico y como un tributo a todos aquellos que han hecho posible este logro.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO 1. REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
1.1 Revisión de la literatura.....	6
1.2 Fundamentos teóricos.....	13
1.2.1 Atención educativa hospitalaria.....	13
1.2.2 Programa en Aulas Hospitalarias.....	15
1.2.3 Pedagogía de la educación hospitalaria.....	19
1.2.4 La tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas hospitalarias	24
1.2.5 La Gamificación como herramienta tecnológica en la educación hospitalaria	25
CAPÍTULO 2. MATERIALES Y MÉTODOS	27
2.1 Tipo de Investigación	27
2.2 Población y Muestra	27
2.3 Enfoque de la investigación.....	29
2.4 Diseño de Investigación.....	29
2.4 Métodos, Técnicas e Instrumentos	30
2.5. Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados para el levantamiento de información.....	30
CAPÍTULO 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	33
3.1. Entrevista a docentes	33
3.1.1. Discusión de los resultados de la entrevista	34
3.2. Encuesta a estudiantes	35
3.2.1. Discusión de los resultados de la encuesta.....	43
CAPÍTULO 4. PROPUESTA.....	45
3.1. Actividades de aprendizaje basadas en gamificación.....	45
3.2. Construcción y planificación de las actividades gamificadas.....	45
3.3. Implementación de las actividades	47
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
Conclusiones.....	53

Recomendaciones	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
ANEXOS	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Colaboración interdisciplinaria en la atención integral y de calidad	24
Tabla 2. Número de ingreso de pacientes atendidos en el hospital de 4 a 16 años.....	28
Tabla 3. Cálculo del coeficiente alfa de Cronbach	31
Tabla 4. Tabulación de entrevista a docentes del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor.....	33
Tabla 5. Aceptación por la participación en la gamificación.....	35
Tabla 6. Preferencia de motivación en el aprendizaje	36
Tabla 7. Respuesta a las actividades de la gamificación en el entretenimiento.....	37
Tabla 8. Sentimiento positivo en actividades de gamificación.....	38
Tabla 9. Aprendizaje mejor con la gamificación.....	39
Tabla 10. Conexión con compañeros mediante la gamificación	40
Tabla 11. Olvido temporal de la enfermedad por la gamificación	41
Tabla 12. Interés por participar en un futuro en actividades con gamificación.....	42
Tabla 13. Planificación de actividades asignatura	46
Tabla 14. Planificación de la semana 1 – Lengua y literatura	48
Tabla 15. Planificación de la semana – Matemáticas	49
Tabla 16. Planificación de la semana 3 – Ciencias Naturales	50
Tabla 17. Planificación de la semana 4 – Estudios Sociales	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Proceso educativo en aulas hospitalarias, adaptado de (Arciniegas y Arteaga, 2024).....	19
Figura 2. Componentes de la calidad de pedagogía hospitalaria, Adaptado de (Molina, 2021).....	22

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Aceptación por la participación en la gamificación	35
Gráfico 2. Preferencia de motivación en el aprendizaje	36
Gráfico 3. Respuesta a las actividades de la gamificación en el entretenimiento.....	37
Gráfico 4. Sentimiento positivo en actividades de gamificación.....	38
Gráfico 5. Aprendizaje mejor con la gamificación.....	39
Gráfico 6. Conexión con compañeros mediante la gamificación	40
Gráfico 7. Olvido temporal de la enfermedad por la gamificación	41
Gráfico 8. Interés por participar en un futuro en actividades con gamificación.....	42

ÍNDICE DE ANEXOS

Figura 1A. Encuesta realizada a los estudiantes hospitalizados en el Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor, sección 1.	59
Figura 2A. Encuesta realizada a los estudiantes hospitalizados en el Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor. Sección 2.....	60
Figura 3A. Autorización para la realización de la investigación por parte del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor - Provincia Santa Elena.....	61
Figura 4A. Evidencia fotográfica de los momentos en que se realizó la gamificación con los estudiantes.....	62
Figura 5A. Evidencia fotográfica de los momentos en que se planifica las clases junto con otras docentes y el personal médico del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor.	63

RESUMEN

La investigación aborda el impacto de la gamificación en las aulas hospitalarias, reconociendo los desafíos enfrentados por la educación de niños hospitalizados, como el aislamiento y el estrés. Se propone especificar cómo la gamificación puede mejorar la motivación, el compromiso y el desempeño académico de estos estudiantes. Se plantea revisar la literatura existente sobre gamificación en educación, diagnosticar la situación actual de aulas hospitalarias y diseñar actividades basadas en juegos. La hipótesis sugiere que la gamificación mejora la calidad de la educación y el bienestar de los niños hospitalizados.

El enfoque metodológico es empírico con análisis sintético-analítico. Se emplearán encuestas y entrevistas para recopilar datos sobre la participación de los estudiantes, su rendimiento y percepción sobre la gamificación. Las variables incluyen motivación para aprender, diversión experimentada, conexión con compañeros, impacto en el estado de ánimo y preferencia por actividades gamificadas.

Los resultados preliminares muestran una preferencia marcada por la gamificación, con un impacto positivo en la motivación y bienestar emocional de los estudiantes hospitalizados. La mayoría expresó sentirse más felices y motivados al participar en actividades gamificadas, lo que sugiere el potencial de estas estrategias para mejorar la experiencia educativa en entornos hospitalarios. Estos hallazgos subrayan la importancia de investigar y desarrollar estrategias educativas específicas para niños hospitalizados, garantizando su acceso a una educación de calidad y promoviendo su bienestar emocional.

Palabras claves: gamificación, aulas hospitalarias, integración educativa.

ABSTRACT

The research addresses the impact of gamification in hospital classrooms, recognizing the challenges faced by the education of hospitalized children, such as isolation and stress. It aims to specify how gamification can enhance the motivation, engagement, and academic performance of these students. The plan involves reviewing existing literature on gamification in education, diagnosing the current situation of hospital classrooms, and designing game-based activities. The hypothesis suggests that gamification improves the quality of education and the well-being of hospitalized children.

The methodological approach is empirical with synthetic-analytical analysis. Surveys and interviews will be used to gather data on student participation, performance, and perception of gamification. Variables include motivation to learn, experienced fun, connection with peers, impact on mood, and preference for gamified activities.

Preliminary results show a marked preference for gamification, with a positive impact on the motivation and emotional well-being of hospitalized students. Most expressed feeling happier and more motivated when participating in gamified activities, suggesting the potential of these strategies to enhance the educational experience in hospital settings.

These findings underscore the importance of researching and developing specific educational strategies for hospitalized children, ensuring their access to quality education and promoting their emotional well-being.

Keywords: gamification, hospital classrooms, educational integration.

INTRODUCCIÓN

Los niños y jóvenes que atraviesan períodos de hospitalización enfrentan una serie de desafíos que van más allá de su condición de salud. La hospitalización puede generar estrés, ansiedad, miedo, aislamiento y una sensación de pérdida de control, lo que afecta su bienestar emocional y social. Además, la interrupción de su educación formal puede generar preocupaciones sobre su rendimiento académico y su capacidad para reintegrarse a la escuela una vez que hayan superado su enfermedad (Benavides, 2020).

En este contexto, la gamificación emerge como una herramienta innovadora que busca abordar estos desafíos de manera integral, pues al incorporar elementos de juego en entornos no lúdicos, la gamificación tiene como objetivo no solo potenciar el aprendizaje, sino también crear un ambiente propicio para el bienestar emocional de los pacientes hospitalizados.

Según Conteras y Eguia (2016), la gamificación se fundamenta en principios como la competencia, el logro, la retroalimentación inmediata y la recompensa, estos elementos son intrínsecamente atractivos para los estudiantes, ya que estimulan la motivación y la participación activa en el proceso educativo. La competencia sana, la posibilidad de alcanzar objetivos concretos, recibir feedback inmediato y obtener recompensas por los logros alcanzados son aspectos que generan un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante para los niños hospitalizados.

Al integrar la gamificación en el entorno hospitalario, se crea un espacio donde los niños pueden involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje mientras se divierten, lo que contribuye a reducir el estrés y la ansiedad asociados con la hospitalización. Además, al experimentar el éxito y el progreso a través de actividades gamificadas, los niños pueden fortalecer su autoestima y mantener un sentido de normalidad y control sobre su entorno, lo que resulta fundamental para su bienestar emocional durante su estadía en el hospital.

Por ello es importante analizar la implementación de estrategias educativas como la gamificación para abordar esta necesidad y de esta forma mejorar la calidad de la educación para los niños hospitalizados. Por consiguiente, comprender el impacto de la gamificación de los niños que están hospitalizados, no solo ayuda a mantener un proceso de aprendizaje en curso adecuado, sino que también contribuyen al bienestar general y de recuperación (Conteras y Eguia, 2016)

A nivel macro según Flores et al. (2022), la educación de niños hospitalizados se ha enfrentado históricamente a desafíos significativos. A lo largo del tiempo, la literatura educativa y médica ha reconocido esta problemática como es el caso de Gaitán et al. (2020), donde se señala que los niños hospitalizados a menudo experimentan aislamiento, estrés y una variedad de limitaciones médicas, lo que puede resultar en una disminución de su entusiasmo por el aprendizaje.

En el contexto de la educación de niños hospitalizados, Almachi y Alexander (2020), han explorado enfoques pedagógicos, estrategias de apoyo emocional y tecnológicas para mejorar el desempeño académico de estos niños, que demuestran resultados prometedores al aplicar la gamificación como enfoque pedagógico.

Sin embargo, la **problemática** que se evidencia una limitación en la posibilidad de adquirir conocimientos escolares mientras se está hospitalizado, lo que afecta a niños, adolescentes y jóvenes, que no pueden acceder a la educación convencional debido a su internamiento, lo que, a su vez, resulta en un retroceso tanto en su progreso académico como en su bienestar emocional. Desde una perspectiva emocional, de acuerdo con un estudio de Chávez y Criollo (2022), la hospitalización prolongada genera niveles elevados de ansiedad y estrés en los niños, incluso en algunos casos, puede dar lugar a síntomas depresivos a medida que se ven separados de su entorno familiar, educativo y social habitual.

La falta de comprensión y evaluación del impacto real de la gamificación en entornos hospitalarios además refleja una preocupante carencia en la atención a las necesidades educativas de los niños hospitalizados. Estos niños enfrentan desafíos únicos debido a su condición médica, que a menudo incluye largos períodos de aislamiento, dolor y estrés emocional, la hospitalización puede interrumpir significativamente su educación formal, lo que conlleva consecuencias a largo plazo para su desarrollo cognitivo y social.

Adicional los docentes encargados de brindar educación a estos niños pueden encontrarse con dificultades debido a la falta de recursos, capacitación insuficiente y limitaciones en las estrategias de enseñanza-aprendizaje adaptadas al entorno hospitalario. La diversidad de condiciones médicas y emocionales de los pacientes también puede dificultar la implementación de enfoques educativos efectivos. Esto genera una brecha en la calidad de la educación proporcionada, exacerbando la desigualdad educativa y contribuyendo a la marginación de estos niños en el sistema educativo (Escabias, 2021).

Conjuntamente, la falta de atención del gobierno adecuada a la educación hospitalaria agrava aún más esta situación, la ausencia de políticas específicas y asignación de recursos financieros suficientes limita las oportunidades para mejorar la educación de los niños hospitalizados. Sin un compromiso sólido por parte del gobierno para abordar estas deficiencias, se perpetúa la exclusión educativa de este grupo vulnerable de niños.

Por lo tanto, es crucial profundizar en la comprensión de cómo la gamificación puede adaptarse de manera efectiva a las necesidades individuales y a la situación de salud de cada niño hospitalizado. Esto implica realizar investigaciones como que evalúen el impacto de la gamificación en el aprendizaje y el bienestar de estos niños, así como desarrollar estrategias y recursos educativos específicos que aprovechen al máximo el potencial de la gamificación en entornos hospitalarios.

Es necesario mencionar que el conocimiento resultante no solo beneficiará a los niños y jóvenes hospitalizados sino también a educadores y profesionales de la salud, aportando y direccionando a una educación de calidad es un derecho fundamental de todos los niños, independientemente de su situación de salud, y abordar las necesidades educativas de los niños hospitalizados es un paso crucial hacia la igualdad de oportunidades educativas para todos.

Los objetivos de esta investigación se centran en caracterizar el impacto de la gamificación en las aulas hospitalarias, con el fin de proporcionar información relevante para la mejora de las prácticas educativas en estos entornos.

- El objetivo general es analizar el impacto de la gamificación en la motivación, el compromiso y el desempeño académico de los estudiantes hospitalizados.

Los objetivos específicos incluyen:

- Revisar la literatura existente sobre gamificación en la educación, centrándose en su aplicación en aulas tradicionales y en entornos hospitalarios.
- Diagnosticar la situación actual de aulas hospitalarias en el Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor - Provincia Santa Elena.
- Diseñar actividades de aprendizaje basadas en juegos que incorporen elementos de competencia, colaboración, logros y narrativa.

En términos de **hipótesis**, se plantea que la implementación de actividades gamificadas mejora la calidad de educación y el bienestar general de niños y jóvenes en el entorno hospitalario.

CAPÍTULO 1. REVISIÓN DE LA LITERATURA

En este capítulo, se explora el impacto de la gamificación en las aulas hospitalarias a través de una revisión amplia de la literatura disponible. Investigaremos cómo esta técnica de aprendizaje basada en juegos puede no solo motivar y comprometer a los estudiantes, sino también mejorar su bienestar emocional y su rendimiento académico en entornos médicos exigentes.

1.1 Revisión de la literatura

Autor	Año	Estrategia	Metodología
(Aguilar et al., 2019)	2019	El trabajo se enfoca en describir el aporte que el trabajo interdisciplinario puede dar para fortalecer la práctica pedagógica en las aulas hospitalarias.	La metodología utilizada en este trabajo cualitativo se basa en la recolección y análisis de datos provenientes de las experiencias de la práctica pedagógica en las aulas hospitalarias. Para ello, se emplean tres principales técnicas de investigación: entrevistas, diarios de campo, y grupos focales
Observación: Se observa que el trabajo interdisciplinario es fundamental para mejorar la práctica pedagógica en las aulas hospitalarias, ya que permite enlazar estrategias y conocimientos desde diferentes disciplinas, generando una comunicación pertinente y maximizando el aprendizaje significativo del paciente.			
(Almachi y Alexander, 2020)	2020	La estrategia de investigación utilizada en este estudio se basó en un enfoque cualitativo y documental para describir las características y funcionamiento de las aulas hospitalarias en los establecimientos de salud en la ciudad de Quito durante el período de marzo a junio de 2020.	Se adoptó la perspectiva de la Psicología Humanista, que considera al paciente como sujeto central y busca su autorrealización, tanto durante la enfermedad como en su reintegración al sistema educativo formal. Para ello, se recurrió a la revisión de libros electrónicos, revistas indexadas y repositorios universitarios como fuentes de información. Los datos recopilados se organizaron mediante organizadores gráficos y tablas, permitiendo una síntesis y análisis de la información documental.

<p>Observación: Como resultado de esta investigación, se concluyó que las aulas hospitalarias son espacios que se caracterizan por brindar atención personalizada a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo su desarrollo integral a través de procesos educativos, recreativos y tecnológicos, en colaboración con sus familias. Principio del formulario</p>			
(Chávez y Criollo, 2022)	2022	La estrategia principal es resaltar la importancia del arte terapia como herramienta para facilitar la expresión de los pacientes en las aulas hospitalarias. Se busca demostrar cómo esta práctica influye en el neurodesarrollo de los niños que atraviesan enfermedades, proporcionando un método de apoyo para atender sus necesidades en un ambiente hospitalario.	El ensayo se basa en la revisión de literatura relacionada con el arte terapia y su aplicación en entornos hospitalarios. Se citan definiciones de organizaciones como la Asociación Americana de Arte Terapia y se recopilan estudios, como el de Abramson (2017), que respaldan la efectividad del arte terapia en la reducción de la carga emocional en pacientes y sus familias.
<p>Observación: El arte terapia es una herramienta valiosa en las aulas hospitalarias, ya que ayuda a los pacientes a expresar sus emociones, reduce la carga emocional y brinda apoyo para enfrentar las enfermedades. Además, se destaca la importancia de programas como el Modelo Nacional de gestión y atención hospitalaria y domiciliaria en Ecuador, que incluyen el arte terapia como parte fundamental de la atención educativa en entornos hospitalarios.</p>			
(Conteras y Eguia, 2016)	2016	La estrategia principal es evaluar la experiencia de implementar la gamificación en las aulas universitarias y destacar los aspectos positivos encontrados, así como identificar áreas de mejora para futuras implementaciones.	Se emplea un enfoque reflexivo y evaluativo para analizar la experiencia de gamificación en las aulas universitarias. Se identifican elementos exitosos como el uso de retos, puntos, metas específicas y retroalimentación inmediata, así como áreas de mejora como la eficiente incorporación del uso del avatar y la implementación de insignias para reconocer los logros de los estudiantes.

<p>Observación: Se observa que la gamificación en las aulas universitarias puede ser una metodología eficaz para motivar a los estudiantes y promover su participación activa en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, es crucial diseñar cuidadosamente el sistema gamificado, considerando las necesidades y experiencias previas de los estudiantes, para evitar la percepción de una disminución en el nivel de exigencia y garantizar su efectividad en el logro de los objetivos educativos.</p>			
(Dávila, 2019)	2019	La estrategia principal es analizar el impacto de la metodología basada en estrategias de gamificación en el desarrollo de competencias digitales en los docentes de la Unidad Educativa Luisa de Jesús Cordero en la ciudad de Cuenca. Se busca evaluar cómo la gamificación facilita la participación de los docentes y estudiantes y promueve el desarrollo de aprendizajes mediante juegos.	Se emplea un enfoque cuantitativo con un diseño pre-experimental de pre y pos test, con alcance descriptivo-correlacional. La muestra consiste en treinta y ocho participantes seleccionados por conveniencia.
<p>Observaciones: Los resultados indican que los participantes mejoraron significativamente sus competencias digitales mediante el uso de estrategias de gamificación y tienen una percepción positiva hacia la estrategia. Se concluye que promover el desarrollo de competencias digitales mediante estrategias de aprendizaje activo como la gamificación genera resultados favorables y una percepción positiva entre los participantes.</p>			
(Escabias, 2021)	2021	Se plantea abordar la falta de trabajos que traten este tema específico y resaltar la relevancia de las TIC en el contexto de las aulas hospitalarias.	revisión bibliográfica de estudios realizados sobre el impacto de las TIC en el alumnado hospitalizado.
<p>Observación: Se destaca la relevancia de las TIC en el contexto hospitalario, no solo como herramientas educativas para mejorar la evolución académica de los estudiantes, sino también como elementos que contribuyen positivamente al bienestar emocional, conductual y social de los mismos.</p>			
(Fierro y Toaquiza, 2019)	2019	Se propone aplicar una guía de actividades lúdicas para ayudar a los niños a manejar sus emociones.	El estudio se enmarca dentro de una investigación cuantitativa, con un alcance descriptivo - correlacional, de carácter cuasi experimental y de campo.

			La población de estudio está conformada por 20 niños que se encuentran ingresados en el hospital y asisten al programa de aulas hospitalarias.
Observación: Los resultados obtenidos indican que existe una relación positiva y significativa entre la aplicación de una metodología lúdica en las aulas hospitalarias y la recuperación emocional de los niños que asisten a las mismas.			
(Flores et al., 2022)	2022	Describir las características específicas del quehacer docente en las escuelas hospitalarias, destacando las diferencias importantes con las escuelas tradicionales.	Cualitativa, ya que se busca describir las representaciones de profesoras y profesores que ejercen la pedagogía hospitalaria en un contexto específico, el Colegio Construyendo Sueños Clínica Dávila.
Observación: Entre los principales resultados destacados se encuentra la importancia de la educación socio-emocional como un elemento fundamental que atraviesa todo el proceso educativo en escuelas hospitalarias. Se resalta el vínculo entre el profesor y el estudiante, basado en la pedagogía del afecto, como un factor clave para el éxito de la educación en este contexto.			
(Gaitán et al., 2020)	2020	Abordar la situación de la población infantil presente en hospitales, reconociendo la necesidad de atención tanto médica como educativa. Se plantea un interés por entender el proceso de apropiación de la educación en este contexto y analizar qué elementos faltan para garantizar una formación integral	Incluye un enfoque mixto, combinando investigación cualitativa y cuantitativa. Podría involucrar revisión de literatura académica y política pública relacionada con la educación en contextos hospitalarios
Observación: A partir de la investigación realizada, se espera llegar a conclusiones sobre el estado actual de la educación para niños y niñas hospitalizados, identificando posibles deficiencias en su atención educativa y formulando recomendaciones para mejorar su situación. Se subraya la importancia de garantizar el derecho a la educación en este contexto y de abordar las necesidades específicas de esta población infantil.			
(García y Ocampo, 2024)	2024	Reflexión crítica sobre la Pedagogía Hospitalaria, resaltando la necesidad de transgredir las	Un enfoque teórico-crítico, que busca desestabilizar los discursos culturales proporcionados por el saber médico y promover una

		relaciones de poder establecidas y promover un ambiente educativo que valore la diversidad y la inclusión.	visión diversa del otro en el ámbito educativo hospitalario.
Observación: Enfatiza la importancia de avanzar en la reflexión, investigación, discusión y práctica en el ámbito de la Pedagogía Hospitalaria. Se destaca el compromiso de académicos e investigadores en colaboración con instituciones educativas para promover un enfoque inclusivo y respetuoso en la educación de niños y niñas hospitalizados.			
(Hita et al., 2022)	2022	Se centra en conocer las percepciones de las familias y del personal médico-sanitario sobre la respuesta educativa ofrecida a la población escolar hospitalizada en las aulas de la red de hospitales del Servicio Andaluz de Salud de Jaén.	Se emplea una metodología cuantitativa, donde se utiliza la encuesta como instrumento principal para recopilar datos sobre las percepciones de las familias y del personal médico-sanitario. Los datos recogidos se analizan mediante el software SPSS.
Observación: Los resultados obtenidos muestran una valoración positiva tanto por parte de las familias como del personal médico-sanitario sobre la respuesta educativa ofrecida en las aulas hospitalarias. Se destaca el apoyo físico, social y emocional proporcionado por los docentes de estas aulas.			
(Izquierdo, 2020)	2020	Se plantea la creación de una plataforma digital llamada "EducaN2" como parte de un proyecto educativo que busca facilitar la comunicación del niño hospitalizado con el mundo exterior, utilizando las nuevas tecnologías y la gamificación como herramientas efectivas.	En el diseño y desarrollo de una plataforma digital, combinando la utilización de nuevas tecnologías con enfoques pedagógicos innovadores como la gamificación.
Observación: El Trabajo de Fin de Grado muestra una propuesta innovadora para abordar el desafío educativo en entornos hospitalarios, destacando la viabilidad de una educación normalizada dentro del hospital mediante el uso de tecnología y técnicas pedagógicas modernas.			
(Guerra y Shadira, 2021)	2021	Propone una metodología para mejorar las competencias lectoras en estudiantes	Se recopila información a través de un cuestionario sobre las prácticas pedagógicas utilizadas por los maestros hospitalarios,

		hospitalarios, utilizando el enfoque de la teoría de modificabilidad estructural cognitiva de Feuerstein.	la aplicación de la pedagogía hospitalaria, el nivel de competencias lectoras de los estudiantes y la teoría de modificabilidad cognitiva de Feuerstein.
Observación: En Ecuador, se destacan prácticas como el desarrollo de actividades de iniciación y motivación para la lectura, el fomento del diálogo y la reflexión a partir de la lectura, adaptaciones curriculares individuales y actividades que consideran los diferentes niveles educativos de los estudiantes.			
(Molina, 2021)	2021	El texto presenta una reflexión sobre el papel de la pedagogía hospitalaria en la promoción de la inclusión y la equidad educativa para todas las personas que, debido a su condición de salud, no pueden acceder al sistema educativo regular.	Revisión teórica y conceptual de la pedagogía hospitalaria y sus implicaciones en la inclusión educativa y la equidad.
Observación: La verdadera inclusión educativa y social requiere que la pedagogía hospitalaria se considere como parte de un sistema educativo inclusivo que va más allá de la escuela regular. Se destaca la importancia de la corresponsabilidad entre la administración pública, la sociedad y otros actores en la promoción de la inclusión y la equidad, lo que a su vez contribuirá a avanzar hacia la justicia social.			
(Pesántez, 2021)	2021	Se centra en la necesidad de ampliar la oferta formativa en Pedagogía Hospitalaria y en el aumento de investigaciones sobre el potencial pedagógico y el impacto de las TIC en la formación escolar del alumnado hospitalizado.	Se utiliza una metodología de revisión sistemática de la literatura, con criterios de inclusión específicos como fecha de publicación, fuente, idioma y contexto. Se realizaron búsquedas en diversas bases de datos y repositorios académicos utilizando palabras clave y siguiendo los criterios de PRISMA
Observación: A partir de los resultados obtenidos, se destaca la importancia de ampliar la oferta formativa en Pedagogía Hospitalaria y de incrementar la investigación sobre el potencial pedagógico y el impacto de las TIC en la formación escolar del alumnado hospitalizado. Se enfatiza que la adecuada utilización del e-learning puede promover la e-inclusión de este alumnado, ofrecer una experiencia de aprendizaje significativo y mejorar la relación y comunicación con sus familias, así como con el personal del hospital y de sus respectivos centros educativos.			
(Romero y Alonso, 2007)	2007	La investigación se enfocó en diseñar, aplicar y evaluar un	Se empleó un enfoque experimental, donde se diseñaron, aplicaron y

		modelo de práctica pedagógica para niños y jóvenes pacientes en el Aula Hospitalaria del Hospital Universitario de los Andes (HULA) en Venezuela.	evaluaron 22 actividades dentro del Aula Hospitalaria. Se recopiló datos sobre el impacto de estas actividades en el estado emocional y el bienestar de los pacientes, así como en el tiempo de permanencia de las familias en el Aula.
Observación: Los resultados de la investigación indican que la actividad lúdica y artística promovió un estado alegre y despreocupado en los niños y jóvenes pacientes, y mejoró su bienestar físico y psicológico. Además, se observó que las familias permanecieron más tiempo en el Aula Hospitalaria, acompañando y ayudando a los pacientes en sus actividades.			
(Serradas, 2023)	2023	La investigación se enfoca en explorar los entornos educativos fuera de la enseñanza regular, específicamente la pedagogía hospitalaria y la educación inclusiva	Se emplea un enfoque cualitativo y descriptivo, utilizando entrevistas semi estructuradas y observación no participativa para recopilar información de 30 niños con enfermedades crónicas, así como de sus padres y del personal médico.
Observación: Los resultados evidencian la falta de personal, infraestructura, espacios y recursos para brindar servicios educativos a los niños hospitalizados en hospitales y clínicas. Se concluye que es necesario que las instituciones de salud adopten las aulas hospitalarias como medida para garantizar el derecho a la educación de los pacientes y contribuir a su recuperación física y emocional.			
(Vargas y Montero, 2022)	2022	El objetivo es introducir la gamificación como una estrategia tecnológica para desarrollar el pensamiento matemático, específicamente el pensamiento variacional, en estudiantes de grados 9°, 10° y 11° en aulas hospitalarias.	Se plantea una metodología cuantitativa para estimar y probar hipótesis sobre los avances en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se utilizarán pruebas y tests para evaluar los resultados obtenidos en la aplicación de la estrategia gamificada.
Observación: Se reconoce que la aplicación de la estrategia gamificada en entornos hospitalarios presenta desafíos adicionales debido al estado de salud de los estudiantes pacientes. Se espera que esta estrategia contribuya a mejorar el rendimiento y el aprendizaje de los estudiantes, tanto dentro como fuera del aula escolar, a pesar de las dificultades adicionales que puedan surgir debido a su condición médica.			

1.2 Fundamentos teóricos

La presente sección se adentra en los fundamentos teóricos que sustentan el estudio y desarrollo de la pedagogía hospitalaria, ofreciendo una base conceptual sólida para comprender su importancia, alcance y aplicaciones prácticas.

1.2.1 Atención educativa hospitalaria

Según Guerra y Shadira (2021) la educación en un contexto hospitalario destaca la necesidad de adaptar y flexibilizar los programas educativos para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes hospitalizados, considerando su estado de salud, nivel educativo y circunstancias personales, incluso promueve la colaboración entre profesionales de la educación, profesionales de la salud y otros miembros del equipo multidisciplinario para garantizar una atención integral y coordinada que aborde tanto las necesidades médicas como educativas de los niños hospitalizados.

Definitivamente, busca mantener la continuidad en el proceso educativo de los niños hospitalizados, facilitando la transición entre la escuela regular y el entorno hospitalario, así como el regreso a la escuela una vez que se recuperen.

La Atención educativa hospitalaria, define Fonseca (2019) como un servicio educativo especializado destinado a proporcionar educación a niños y jóvenes que se encuentran hospitalizados y, por lo tanto, no pueden asistir a la escuela regular.

Este servicio tiene como fin principal garantizar que los pacientes hospitalizados continúen su proceso educativo, adaptándose a sus necesidades médicas e individuales, abarcando la planificación e implementación de programas educativos flexibles y personalizados, que incluyen actividades de enseñanza, apoyo emocional y social, así como la coordinación con el equipo médico para garantizar una atención integral (Conteras y Eguia, 2016).

1.2.1.1 Características de la atención educativa hospitalaria

La atención educativa hospitalaria se distingue por varias características distintivas que definen su enfoque único y adaptado a las necesidades específicas de los pacientes hospitalizados. Para Muñoz (2016) su flexibilidad y adaptabilidad son fundamentales, dado que los pacientes pueden enfrentar una amplia gama de condiciones médicas y necesidades individuales, los programas educativos en entornos hospitalarios deben poder ajustarse para satisfacer estas diversas circunstancias.

Esto implica la capacidad de adaptar los horarios de enseñanza, los métodos de instrucción y el contenido educativo para adaptarse a las limitaciones físicas, emocionales y cognitivas de cada paciente (Conteras y Eguia, 2016).

Una de las fortalezas de la atención educativa hospitalaria es su enfoque multidisciplinario, este integra a profesionales de la educación, como maestros y educadores especializados, con profesionales de la salud, como médicos, enfermeras y psicólogos, en un equipo colaborativo, garantizando que se aborden tanto las necesidades médicas como educativas del paciente de manera integral y coordinada (Muñoz, 2016).

Incluso, la atención educativa hospitalaria Conteras y Eguia (2016) mencionan que se enfoca en la continuidad educativa, garantizando que el paciente pueda mantener su proceso de aprendizaje de manera fluida, tanto durante su hospitalización como al regresar a la escuela regular después de su recuperación.

Esto puede implicar la coordinación con la escuela del paciente para mantenerlo al día con su trabajo académico, así como proporcionar apoyo adicional para facilitar su reintegración en el entorno escolar después de una ausencia prolongada.

Otra característica es el seguimiento por alcanzar el bienestar del paciente que va más allá de sus necesidades médicas sino también académicas, y por lo tanto, también incluye un componente de apoyo emocional y social (Arciniegas y Arteaga, 2024).

1.2.1.2 Importancia de proporcionar educación continua y de calidad a los estudiantes durante su estancia en el hospital

La importancia de proporcionar educación continua y de calidad a los estudiantes durante su estancia en el hospital radica en varios aspectos fundamentales que afectan directamente su bienestar y desarrollo integral.

Para Gudino et al. (2017) la educación continua durante la hospitalización contribuye a mantener el proceso de aprendizaje en curso, lo que evita interrupciones significativas en su desarrollo académico, esto es crucial para garantizar que los estudiantes no se queden rezagados en su educación y puedan reintegrarse fácilmente a sus estudios una vez que se recuperen y regresen a la escuela regular.

La continuidad educativa también puede ayudar a mitigar el estrés y la ansiedad asociados con la interrupción abrupta de la educación, proporcionando una sensación de normalidad y estabilidad en un momento difícil (Benavides, 2020).

Promover el bienestar emocional y psicológico de los estudiantes brinda una sensación de propósito y logro durante su hospitalización, pues el compromiso en

actividades educativas puede servir como una distracción positiva y una forma de mantenerse mentalmente activo, lo que puede mejorar su estado de ánimo y su actitud hacia la hospitalización (García y Pérez, 2021). Esto es especialmente importante en casos de hospitalización prolongada, donde el aburrimiento y la inactividad pueden contribuir a sentimientos de aislamiento y depresión.

Proporcionar educación de calidad durante la estancia en el hospital también tiene implicaciones a largo plazo en el éxito académico y profesional de los estudiantes, para García y Pérez (2021) la capacidad de mantenerse al día con su trabajo escolar y participar en actividades educativas durante la hospitalización puede evitar que se queden rezagados y enfrenten dificultades académicas en el futuro, fomentando una mentalidad positiva hacia la educación y el aprendizaje, lo que puede influir en su actitud y motivación hacia el logro académico a largo plazo.

1.2.2 Programa en Aulas Hospitalarias

1.2.2.1 Antecedentes del aula hospitalaria en Ecuador

El Programa en aulas hospitalarias, es una iniciativa educativa destinada a brindar educación continua y de calidad a estudiantes que se encuentran hospitalizados y, por lo tanto, no pueden asistir a la escuela regular. En el contexto educativo ecuatoriano, este programa adquiere una relevancia significativa debido a su papel en garantizar el acceso equitativo a la educación para todos los niños, incluso aquellos que enfrentan condiciones médicas complejas que requieren hospitalización.

En Ecuador, la implementación de programas en aulas hospitalarias se alinea con los principios y políticas educativas que promueven la inclusión y la equidad en la educación (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023).

Estos programas están diseñados para garantizar que los estudiantes hospitalizados tengan la oportunidad de continuar con su proceso educativo, independientemente de su estado de salud o ubicación física, esto se alinea con la visión del Ecuador de proporcionar una educación inclusiva y de calidad para todos los niños, sin importar sus circunstancias personales.

La educación hospitalaria, establecida hace menos de una década, se fundamenta en la normativa legal de la Constitución, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y su Reglamento de aplicación, que la consideran como una responsabilidad estatal en la construcción de políticas inclusivas basadas en los derechos humanos.

El Modelo Nacional de Gestión para la Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria, en el que se evidencian procesos de educación especializada, fue creado con el asesoramiento de entidades internacionales como el Ministerio de Educación de Chile, la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) y la Red de Latinoamérica y El Caribe por el derecho a la educación de los niños hospitalizados y/o en tratamiento (REDLACEH) (Ministerio de Educación , 2016).

Este modelo en Ecuador sirve como guía para las acciones que deben llevar a cabo los actores del Programa en cada establecimiento de salud, estableciendo directrices para garantizar una educación inclusiva a estudiantes en situaciones de vulnerabilidad que requieren un proceso específico de Inclusión Educativa. Sin embargo, es importante señalar que existe una tendencia a asociar la educación hospitalaria únicamente con la educación especializada y la atención a personas con discapacidad, lo cual limita la diversidad y la asocia exclusivamente con la enfermedad y la anormalidad (Urbina y Núñez, 2021).

1.2.2.2 Características del niño hospitalizado

Los niños hospitalizados presentan una serie de características específicas que deben ser consideradas al diseñar programas educativos adaptados a sus necesidades. Según Aguilar et al. (2019) estas características incluyen, la variabilidad en su estado de salud, que puede afectar su capacidad para participar en actividades educativas de manera consistente.

Algunos niños pueden experimentar fluctuaciones en su energía y atención debido a la enfermedad o el tratamiento médico, lo que requiere flexibilidad en la programación y enfoques pedagógicos (Flores et al., 2022), esto no solo facilita su participación en el proceso educativo, sino que también contribuye a mantener un ambiente de aprendizaje favorable para su bienestar emocional y físico.

Es importante tener en cuenta el impacto emocional de la hospitalización en los niños y jóvenes, muchos experimentan ansiedad, miedo o estrés debido a la separación de sus familias y entornos familiares, así como preocupaciones sobre su salud y bienestar, que pueden influir en su disposición para participar en actividades educativas y pueden requerir un enfoque sensible y de apoyo por parte de los educadores, según Chávez y Criollo (2022).

Otra característica importante según Aguilar et al. (2019) es la diversidad de edades, niveles de desarrollo y antecedentes educativos entre los niños hospitalizados a lo

cual los programas educativos deben ser diseñados para ser inclusivos y adaptados a las necesidades individuales de cada niño, teniendo en cuenta su edad, nivel de desarrollo cognitivo y experiencia educativa previa.

Esto puede implicar la utilización de métodos de enseñanza diferenciados y la provisión de recursos educativos variados para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes, es esencial considerar la duración de la hospitalización y su impacto en la continuidad educativa del estudiante. Para Almachi y Alexander (2020) los niños que enfrentan hospitalizaciones prolongadas pueden experimentar interrupciones significativas en su educación, lo que puede afectar su progreso académico y su bienestar emocional a largo plazo, por lo tanto, los programas educativos en entornos hospitalarios deben diseñarse para mantener la continuidad educativa y apoyar la reintegración exitosa del niño en la escuela regular una vez que se recupere.

1.2.2.3 Familia, escuela regular y escuela hospitalaria

La atención a los niños, niñas y adolescentes hospitalizados es un asunto de gran importancia en cualquier país, incluyendo Ecuador, siendo crucial asegurar que estos estudiantes reciban el cuidado adecuado durante su estadía en el hospital, ya que la falta de atención puede tener un impacto significativo en su bienestar y recuperación (García y Ocampo, 2024), es fundamental reconocer que más allá de las necesidades médicas, estos jóvenes también requieren apoyo emocional y educativo para sobrellevar su situación de la mejor manera posible. Por lo tanto, es imperativo que se implementen programas integrales que aborden todas estas dimensiones de su atención durante su estancia en el hospital.

El derecho a la atención educativa de los estudiantes hospitalizados está respaldado por la legislación, lo que convierte en responsabilidad del Estado y de las instituciones hospitalarias garantizar su acceso a la educación durante su estancia (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023).

El Modelo Nacional de Gestión y Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria en Ecuador proporciona directrices para las acciones llevadas a cabo por los actores involucrados en la atención de los estudiantes hospitalizados, tanto en el hospital como en sus hogares. Este modelo aborda aspectos como el momento oportuno, la forma adecuada y las personas responsables de ejecutar estas acciones, es esencial considerar la atención integral durante su hospitalización, no solo desde el punto de vista médico, sino también su bienestar emocional y educativo (Ministerio de Educación, 2016).

En la mayoría de los casos, los niños, jóvenes y adolescentes reciben tratamiento hospitalario en la institución de salud, pero continúan su recuperación en casa, excepto en casos graves que requieren hospitalización prolongada (Almachi y Alexander, 2020). En este contexto, la familia, la escuela regular y la escuela hospitalaria desempeñan roles clave para asegurar la continuidad educativa del estudiante durante su tratamiento y recuperación.

La familia juega un papel fundamental en el proceso educativo y emocional durante su hospitalización, brindando apoyo emocional, colaborando con la escuela hospitalaria y la escuela regular, y asegurando que se mantenga su derecho a la educación. La escuela regular mantiene la conexión con el estudiante durante su hospitalización, proporcionando materiales educativos y apoyo para su aprendizaje continuo. Es importante no interrumpir su educación durante su estancia en el hospital, ya que esto contribuye a su desarrollo académico y emocional.

A pesar de estos esfuerzos, existen múltiples obstáculos que dificultan la continuidad educativa durante su hospitalización, como la falta de información, la comunicación deficiente entre el personal médico y educativo, para Chávez y Criollo (2022) la escasez de escuelas hospitalarias en algunos hospitales, la carga de coordinar y comunicar recae en la familia, que ya enfrenta desafíos relacionados con la salud del estudiante, lo que puede provocar una deserción en sus estudios.

La colaboración entre la familia, la escuela regular y la escuela hospitalaria es fundamental para garantizar que los estudiantes hospitalizados reciban el apoyo necesario para su recuperación y continúen su proceso educativo de manera integral (figura 1), asegurando así su derecho a la educación. Sin embargo, aún existen desafíos que deben abordarse para mejorar la atención educativa de estos niños y adolescentes durante su hospitalización.

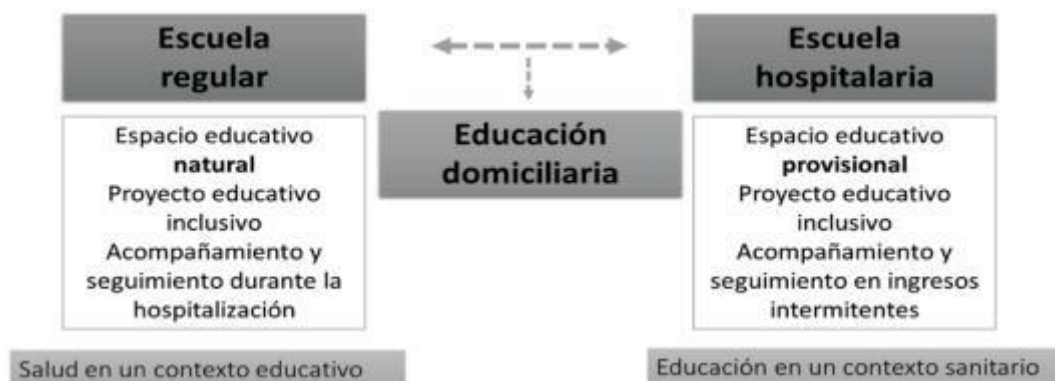


Figura 1. Proceso educativo en aulas hospitalarias, adaptado de (Arciniegas y Arteaga, 2024)

1.2.3 *Pedagogía de la educación hospitalaria*

La pedagogía hospitalaria representa una perspectiva única dentro del ámbito pedagógico, en la cual la enfermedad actúa como un factor central y se desarrolla en el contexto específico de las instituciones hospitalarias (Serradas, 2023), esta perspectiva insta a considerar no solo los aspectos académicos del aprendizaje, sino también el bienestar emocional y físico de los estudiantes en entornos hospitalarios. Así, comprendemos que el diseño de programas educativos en estas circunstancias requiere una atención especializada que aborde las necesidades particulares de los niños y jóvenes enfrentando enfermedades

Se concibe como una forma de enseñanza que se nutre de la experiencia vital tanto del educando como del educador, utilizando incluso las situaciones más dolorosas como oportunidades de aprendizaje y crecimiento personal (Hita et al., 2022). En este sentido, Mendoza (2017) señala que la pedagogía hospitalaria es un campo multidisciplinario en constante evolución, adaptándose para satisfacer las demandas de la sociedad en la intersección de los ámbitos sanitarios y educativos, incluyendo la necesidad de programas de atención para niños en convalecencia, extendiendo así el cuidado más allá del entorno hospitalario.

Aunque la pedagogía hospitalaria se relaciona estrechamente con la educación especial al centrarse en niños con problemas de salud y necesidades educativas especiales, su alcance va más allá de la atención exclusiva al niño hospitalizado y su familia (Gaitán et al., 2020). Su objetivo abarca un espectro más amplio, donde la escolarización es solo uno de los componentes dentro de la evolución y desarrollo integral del individuo.

Por lo tanto, la pedagogía hospitalaria trasciende los límites de la medicina y de las ciencias de la educación, respondiendo a la dignidad y solidaridad del niño o joven enfermo-hospitalizado y su familia, priorizando la salud y la vida sobre la mera instrucción y capacitación, aunque no descarta los aspectos educativos, su enfoque se centra en aspectos más amplios de bienestar y desarrollo humano.

1.2.3.1 Pedagogía hospitalaria de calidad

La pedagogía hospitalaria de calidad se erige como un campo esencial en la atención integral de las personas que enfrentan situaciones de enfermedad y hospitalización (Escabias, 2021). Para comprender en profundidad, es necesario desglosar sus componentes y su relevancia en el contexto de la educación y la salud.

En primer lugar, es esencial destacar que la pedagogía hospitalaria no se limita únicamente a la transmisión de conocimientos académicos dentro de un entorno hospitalario (Gaitán et al., 2020), se trata conjuntamente de un enfoque pedagógico integral que reconoce las complejidades y desafíos únicos que enfrentan los pacientes durante su estadía en el hospital. Desde esta perspectiva, la pedagogía hospitalaria aborda no solo las necesidades educativas de los pacientes, sino también su bienestar emocional, social y psicológico.

Uno de los componentes clave de la pedagogía hospitalaria es la adaptabilidad, debido a la naturaleza impredecible de las condiciones de salud de los pacientes para Gaitán et al. (2020) se requiere que los educadores hospitalarios sean flexibles en sus enfoques pedagógicos y estén preparados para ajustar sus métodos de enseñanza según las necesidades individuales de cada paciente. Esta adaptabilidad se extiende a la programación educativa, que debe ser lo suficientemente flexible como para acomodar los tratamientos médicos, las visitas médicas y otros eventos relacionados con la atención médica.

Otro componente de la pedagogía hospitalaria es la personalización en cada paciente, pues cada uno tiene experiencias y necesidades únicas, y por lo tanto, el enfoque educativo debe ser individualizado para satisfacer esas necesidades específicas (Gaitán et al., 2020). Esto implica no solo ajustar el contenido y el ritmo del aprendizaje, sino también proporcionar apoyo emocional y social según sea necesario.

Asimismo, se reconoce la importancia del apoyo interdisciplinario y la disposición de trabajar en estrecha colaboración con profesionales de la salud, trabajadores sociales y otros miembros del equipo de atención médica es crucial para garantizar una atención

integral y coordinada para los pacientes hospitalizados. Esta colaboración interdisciplinaria para Chávez y Criollo (2022) permite abordar de manera efectiva las diversas necesidades de los pacientes y proporcionar un entorno de cuidado que promueva su bienestar integral.

Es indispensable mencionar que la pedagogía hospitalaria mantiene como objetivo mejorar la calidad de vida relacionada con la salud de los pacientes, esto implica no solo brindarles herramientas para continuar aprendiendo durante su estancia en el hospital, sino también promover su bienestar físico, emocional y social.

Para Molina (2021) cumplir con este propósito, es imprescindible adoptar un enfoque comprensivo que tome en consideración las particularidades de cada paciente y se adapte a sus circunstancias individuales. Este enfoque debe ser implementado con la calidad necesaria, abarcando una serie de actividades que integren aspectos educativos, calidez humana, competencia profesional y mejora de la calidad de vida. Estos elementos, comúnmente denominados las "4C" (figura 2).

Inicialmente, la dimensión educativa implica ofrecer programas de enseñanza que se ajusten a las necesidades y capacidades de cada paciente, considerando tanto su nivel educativo como su estado de salud. Esto puede incluir clases impartidas por educadores hospitalarios, tutorías individualizadas, acceso a recursos educativos adaptados, entre otras estrategias que fomenten el desarrollo académico y cognitivo del paciente durante su estancia en el hospital.

Posterior, la calidez humana es esencial para crear un ambiente de cuidado y apoyo emocional que promueva el bienestar integral del paciente. Esto implica establecer relaciones empáticas y respetuosas entre el personal médico, los educadores y los pacientes, brindando un trato cercano y afectuoso que transmita seguridad y confianza.

La competencia profesional es una parte fundamental que se refiere a la capacidad del equipo de atención médica y educativa para ofrecer servicios de alta calidad y basados en evidencia científica. Esto implica contar con profesionales debidamente capacitados y actualizados en sus áreas de especialización, así como con los recursos técnicos y materiales necesarios para garantizar una atención segura y eficaz.

Finalmente, la mejora de la calidad de vida se centra en promover el bienestar físico, emocional y social del paciente, más allá de su condición médica. Esto puede incluir la implementación de programas de rehabilitación, actividades recreativas y sociales, apoyo psicológico y emocional, así como la facilitación del contacto con familiares y amigos para mantener una red de apoyo durante su estancia en el hospital.

En conjunto, estas cuatro dimensiones -educativa, calidez humana, competencia profesional y mejora de la calidad de vida- conforman un enfoque integral que busca garantizar una atención de calidad y centrada en el paciente en el contexto hospitalario. Su implementación adecuada es esencial para promover el bienestar y la recuperación de quienes enfrentan situaciones de enfermedad y hospitalización.



Figura 2. Componentes de la calidad de pedagogía hospitalaria, Adaptado de (Molina, 2021)

1.2.3.2 El docente en las aulas hospitalarias

En el contexto de las Aulas Hospitalarias, para Fierro y Toaquiza (2019) el rol del docente es de vital importancia para proporcionar una educación de calidad y apoyo emocional a los estudiantes hospitalizados.

El docente en este entorno desempeña múltiples funciones que van más allá de la enseñanza académica tradicional y de impartir conocimientos, el docente actúa como un facilitador del aprendizaje, un apoyo emocional y un enlace entre el estudiante, la familia y el equipo médico (Aguilar et al., 2019).

El docente en las aulas hospitalarias necesita poseer una serie de habilidades y competencias específicas para cumplir eficazmente con su rol. (Flores et al., 2022) mencionan que estas habilidades incluyen una gran empatía y sensibilidad hacia las necesidades emocionales de los estudiantes y sus familias, así como una capacidad para adaptar la enseñanza a las circunstancias médicas y emocionales cambiantes de los estudiantes, por tanto, el docente debe tener habilidades de comunicación efectiva y capacidad para trabajar en equipo con otros profesionales de la salud y educadores.

Entre las competencias necesarias para un docente efectivo en entornos hospitalarios se encuentran la capacidad para diseñar planes de estudio flexibles y adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes, que según Arciniegas y

Arteaga (2024) son utilizados como métodos de enseñanza creativos y motivadores que fomenten la participación y el compromiso de los estudiantes.

También es importante que el docente tenga conocimientos básicos sobre el impacto de las enfermedades y tratamientos médicos en el aprendizaje y el bienestar emocional de los niños, para poder abordar estas cuestiones de manera efectiva en el aula (Flores et al., 2022). Sin embargo, los docentes en aulas hospitalarias también enfrentan una serie de desafíos y dificultades en su trabajo, estos pueden incluir la falta de recursos educativos y tecnológicos adecuados, la alta rotación de estudiantes debido a las altas tasas de hospitalización y la necesidad de adaptarse constantemente a las necesidades médicas y emocionales cambiantes de los estudiantes.

Incluso, los docentes pueden experimentar estrés y fatiga emocional debido a la naturaleza exigente y emocionalmente intensa de su trabajo, así como a la necesidad de equilibrar las demandas de enseñanza con las preocupaciones de salud y bienestar de los estudiantes.

Flores et al. (2022) aclara además que el rol del docente en las aulas hospitalarias es fundamental para proporcionar educación de calidad y apoyo emocional a los estudiantes hospitalizados, los docentes en este entorno necesitan poseer una amplia gama de habilidades y competencias, así como enfrentar desafíos únicos y exigentes en su trabajo diario. Sin embargo, su dedicación y compromiso son esenciales para garantizar que los niños hospitalizados reciban una educación significativa y apoyo durante un momento tan difícil en sus vidas.

1.2.3.3 Enfoques para la práctica en aulas hospitalarias

En el ámbito de la pedagogía hospitalaria y la atención educativa de personas en situación de enfermedad, especialmente en entornos hospitalarios y domiciliarios, busca garantizar una educación inclusiva y de calidad que atienda las necesidades individuales y específicas de cada paciente, considerando aspectos físicos, emocionales y sociales (Urbina y Núñez, 2021).

Molina (2021) destaca aspectos fundamentales para la pedagogía hospitalaria, como la promoción de la educación inclusiva, la atención centrada en la persona, la aplicación de prácticas basadas en evidencias y buenas prácticas, así como la importancia de contar con recursos humanos competentes y comprometidos con el desarrollo profesional y el bienestar de los pacientes.

Estos elementos reflejan la necesidad de proporcionar una educación integral que no solo se centre en la transmisión de conocimientos, sino que también promueva el bienestar, la participación y el desarrollo personal de los pacientes en situación de enfermedad. En este contexto, la colaboración interdisciplinaria entre profesionales de la salud y de la educación juega un papel crucial para garantizar una atención integral y de calidad.

Tabla 1. Colaboración interdisciplinaria en la atención integral y de calidad

Aspecto	Descripción
Educación inclusiva	Atención a la diversidad en situaciones de enfermedad en espacios educativos hospitalarios, domiciliarios y en la escuela regular.
	Atención a necesidades específicas derivadas de la enfermedad, situación de salud, emocional, social, y percepciones en contextos extraños con personas desconocidas.
Calidad educativa	Procesos de enseñanza y aprendizaje basados en principios de calidad educativa y reconocimiento de la educación como derecho humano.
	Promoción de una educación inclusiva, equitativa y de calidad, con enfoque en el aprendizaje permanente y la participación de todos.
Atención centrada en la persona	Comprensión y atención de las necesidades individuales de cada paciente, considerando aspectos físicos, emocionales y sociales.
	Identificación y atención de otras circunstancias que puedan afectar el bienestar y la calidad de vida del paciente.
Práctica basada en evidencias y buenas prácticas	Utilización de metodologías activas y recursos didácticos creativos para fomentar el aprendizaje y la participación.
	Integración de tecnologías educativas para mejorar la comunicación y el aprendizaje en situaciones de enfermedad.
Evaluación formativa y formadora	Aplicación de estrategias de evaluación formativa y basada en competencias para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
	Consideración de la satisfacción y la experiencia del paciente y su familia como factores de calidad en los procesos de evaluación.
Recursos humanos competentes	Desarrollo profesional que promueva la práctica reflexiva, la formación continuada y el autocuidado para garantizar la profesionalidad y el compromiso.
	Aplicación de códigos éticos y actitud positiva hacia el aprendizaje continuo en el ejercicio de la profesión.

Nota. Aspectos más relevantes en el ámbito de la pedagogía hospitalaria y la atención educativa en situaciones de enfermedad. Adaptado de (Molina, 2021).

1.2.4 La tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas hospitalarias

El uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desempeña un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo una variedad de herramientas y recursos adaptables para satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes hospitalizados. Esto contribuye significativamente a mejorar su experiencia de aprendizaje durante su estancia en el hospital (Romero y Alonso, 2007).

Según Escabias (2021), las TIC proporcionan acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea, que abarcan desde videos hasta simulaciones interactivas, plataformas de aprendizaje en línea y aplicaciones educativas. Conteras y Eguia (2016) destacan que estos recursos permiten a los estudiantes acceder a material educativo actualizado y relevante, adaptado a su nivel de comprensión y a sus necesidades específicas de aprendizaje.

Además, Escabias (2021) señala que las TIC facilitan la comunicación y la colaboración entre estudiantes, docentes y personal médico, incluso cuando están físicamente separados debido a la hospitalización. Las videoconferencias, los foros en línea y otras herramientas de comunicación digital, como la gamificación, permiten a los estudiantes participar en actividades educativas, realizar consultas y recibir apoyo académico. Esto les brinda una sensación de conexión y pertenencia a la comunidad educativa.

El uso de dispositivos móviles, como tabletas y computadoras portátiles, también permite a los estudiantes acceder a recursos educativos en cualquier momento y lugar dentro del entorno hospitalario, lo que les brinda flexibilidad y autonomía en su proceso de aprendizaje (Montero y Vargas, 2022).

No obstante, es importante reconocer que el acceso equitativo a las TIC puede ser un desafío en algunos entornos hospitalarios, especialmente en aquellos con recursos limitados o infraestructura tecnológica insuficiente. Por lo tanto, para Romero y Alonso (2007) es fundamental adoptar enfoques inclusivos y adaptativos que aseguren que todos los estudiantes tengan acceso igualitario a las TIC y puedan beneficiarse de su potencial educativo.

1.2.5 La Gamificación como herramienta tecnológica en la educación hospitalaria

La gamificación, como herramienta tecnológica, se ha mostrado como una estrategia efectiva en el ámbito de la educación hospitalaria. Para Izquierdo (2020) la gamificación consiste en la aplicación de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

En el entorno hospitalario, donde los niños enfrentan desafíos emocionales y físicos, la gamificación ofrece una forma innovadora de abordar las necesidades educativas de los pacientes (Romero y Alonso, 2007).

Al integrar elementos de juego, como la competencia, los logros, la retroalimentación inmediata y las recompensas, la gamificación crea un ambiente de aprendizaje interactivo y estimulante que puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Dávila, 2019), esto no solo puede mejorar la motivación de los estudiantes, sino también su compromiso con el proceso educativo. Además, la gamificación ofrece oportunidades para adaptar el aprendizaje a las preferencias individuales de los estudiantes, lo que puede conducir a un mayor nivel de participación y aprendizaje significativo.

Incluso la gamificación puede adaptarse para abordar las necesidades específicas de los niños hospitalizados, brindando actividades educativas que se ajusten a su situación médica y emocional (Izquierdo, 2020). El uso de tecnología en la gamificación amplifica su potencial en el contexto educativo hospitalario, las aplicaciones móviles, plataformas en línea y dispositivos interactivos pueden ofrecer experiencias de juego personalizadas y accesibles para los niños, permitiéndoles participar en actividades educativas de manera divertida y atractiva, incluso desde sus camas de hospital.

Es esencial garantizar que la gamificación se utilice como un complemento al enfoque educativo tradicional, y no como un sustituto, para asegurar que se cumplan los objetivos académicos y terapéuticos de los estudiantes (Vargas y Montero, 2022). En este sentido, la integración curricular se refiere a utilizar las tecnologías, como las plataformas de gamificación mencionadas, para diseñar estrategias que faciliten la construcción del conocimiento y apoyen las clases en el aula.

Sin embargo, la integración curricular no implica simplemente dotar de ordenadores sin capacitar a los profesores ni al alumnado en el uso correcto, ni tampoco utilizar las tecnologías en la clase sin un propósito claro. En cambio, implica utilizar las tecnologías de manera deliberada y efectiva para aprender el contenido de una disciplina y apoyar los objetivos educativos establecidos.

Entonces, la integración curricular implica una utilización estratégica de las tecnologías para mejorar y enriquecer el proceso educativo, mientras se asegura que estas herramientas se alineen con los objetivos y contenidos curriculares establecidos.

CAPÍTULO 2. MATERIALES Y MÉTODOS

En el presente capítulo, se detalla la metodología empleada en el estudio sobre el impacto de la gamificación en las aulas hospitalarias, la selección y descripción de los materiales utilizados, así como la explicación detallada de los procedimientos empleados, son fundamentales para comprender la ejecución y el alcance del estudio. A lo largo de este capítulo, se proporciona una visión completa de cómo se llevó a cabo la investigación, desde la planificación inicial hasta la recopilación y análisis de datos.

2.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación que se llevará a cabo en este estudio es principalmente descriptivo. Este enfoque busca describir y comprender las características y fenómenos relacionados con la gamificación en las aulas hospitalarias del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor en la Provincia Santa Elena.

En el contexto de la gamificación en las aulas hospitalarias, el enfoque descriptivo permitirá identificar y describir los elementos clave de este método educativo, tales como las estrategias utilizadas, los recursos empleados, el nivel de participación de los estudiantes, y los resultados obtenidos. Además, ayudará a comprender cómo se implementa la gamificación, cómo interactúan los diferentes actores involucrados incluyendo a los docentes, y cómo se percibe su impacto en el proceso educativo y el bienestar de los estudiantes.

Mediante este enfoque descriptivo, se puede obtener una visión detallada y completa de la gamificación en las aulas hospitalarias, lo que permitirá identificar el impacto de la misma en las aulas hospitalarias.

2.2 Población y Muestra

La población de interés para este estudio son los niños hospitalizados en el Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor - Provincia Santa Elena y sus docentes.

Los docentes que participan en el proceso de enseñanza aprendizaje son 3 por tal motivo se acoge a toda la población como muestra. Al seleccionar a todos los docentes como muestra, se elimina la necesidad de realizar un proceso de selección más complejo o aleatorio, lo que simplifica el diseño del estudio y facilita la recopilación de datos. Además, al involucrar a todos los docentes, se obtiene una representación más completa y exhaustiva de las opiniones, experiencias y prácticas educativas presentes en el contexto específico en el que se lleva a cabo el estudio.

La población estudiantil consiste en pacientes hospitalizados con edades comprendidas entre los 4 y los 16 años. Estos estudiantes se encuentran en diferentes niveles desde inicial hasta bachillerato.

La población puede variar mensualmente, con un rango que oscila entre 10 y 48 estudiantes. Esto sugiere que hay cierta fluctuación en el número de estudiantes que reciben educación en el hospital durante cada mes.

Es importante tener en cuenta que estos estudiantes pueden presentar una variedad de condiciones de salud y situaciones médicas que pueden influir en sus necesidades educativas y en su participación en el programa educativo hospitalario. Por lo tanto, la población es heterogénea en términos de sus perfiles médicos y educativos.

Para establecer la muestra representativa, se ha realizado un análisis detallado de las fichas de ingreso de los pacientes atendidos en el hospital durante todo el año 2023. Este proceso de observación minuciosa ha permitido recopilar datos precisos sobre la cantidad de estudiantes que han recibido atención médica y educativa en el Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor.

Al examinar detenidamente las fichas de ingreso, se ha verificado y documentado el número de estudiantes hospitalizados en cada mes del año pasado.

Tabla 2. Número de ingreso de pacientes atendidos en el hospital de 4 a 16 años

Meses	Inicial	Básica	Bachillerato	Total
Enero	4	40	0	44
Febrero	6	28	0	34
Marzo	0	10	0	10
Abril	0	6	0	6
Mayo	2	29	1	32
Junio	6	40	2	48
Julio	1	30	3	34
Agosto	2	32	1	35
Septiembre	5	26	0	31
Octubre	2	20	0	22
Noviembre	3	11	0	14
Diciembre	2	14	0	16

Nota. La tabla proporciona una visión general de la distribución y características de los pacientes en este grupo demográfico específico.

El promedio de estudiantes seleccionados como muestra para este estudio, basado en los datos de ingreso de los pacientes atendidos en el Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor durante el año 2023, es de aproximadamente 27 estudiantes por mes.

Esto se calcula sumando el total de estudiantes de cada mes y dividiendo entre el número de meses, resultando en una muestra representativa para obtener información significativa sobre la experiencia educativa de los niños hospitalizados en dicho hospital durante ese período.

2.3 Enfoque de la investigación

El estudio propuesto se adscribe a un enfoque cuantitativo, el cual se centra en mediciones numéricas y utiliza la observación del proceso como método de recolección de datos, los cuales son analizados para responder a las preguntas de investigación planteadas. Este enfoque se basa en análisis estadísticos y se sustenta en la recolección y medición de parámetros, así como en la obtención de frecuencias y estadígrafos de población (Otero, 2018).

Además, para complementar la información recolectada, se incorporará una entrevista con docentes de la institución educativa. Este instrumento permitirá obtener perspectivas adicionales sobre la integración y enseñanza de la educación financiera en el aula, así como identificar desafíos y sugerencias para mejorar el proceso.

Este enfoque cuantitativo se apoya en la revisión de la literatura para identificar el tema de estudio y generar un marco teórico orientador. A partir de esta revisión, se derivan los métodos y técnicas a utilizar que son sometidas a prueba para verificar la validez del estudio. Este enfoque cuantitativo proporciona una estructura sólida para la investigación, permitiendo la obtención de resultados precisos y la validación de las conclusiones obtenidas.

1.4. Diseño de Investigación

El diseño de investigación propuesto para estudiar el impacto de la gamificación en las aulas hospitalarias del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor en la Provincia de Santa Elena se encamina en un enfoque principalmente descriptivo. Se describirán las características de los procesos de enseñanza y aprendizaje que tienen lugar en el entorno de las aulas hospitalarias, donde se implementa la gamificación como estrategia educativa. Se analizará cómo la introducción de elementos de juego afecta la comunicación, interacción y participación de los pacientes en el proceso educativo en el contexto hospitalario.

Además, el inicio de la investigación se caracterizará como exploratorio, ya que se buscará comprender a fondo las prácticas educativas y el contexto en el que se desarrollan

en el Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor, así como el impacto potencial de la gamificación en este entorno específico.

2.4 Métodos, Técnicas e Instrumentos

El método más idóneo a utilizar en este trabajo investigativo es el empírico con un enfoque analítico-sintético para comprender de manera detallada el impacto de la gamificación en las aulas hospitalarias. Este enfoque implica descomponer el fenómeno estudiado en sus componentes individuales para luego sintetizarlos y analizarlos en su conjunto.

Para la recolección de datos, se utilizará la técnica de la encuesta, la misma que proporcionará datos cuantitativos sobre aspectos como el nivel de participación de los estudiantes, su rendimiento académico y su percepción sobre la gamificación en el aula hospitalaria, mediante la formulación de ocho preguntas cerradas elaboradas en escala del 1 al 3, siendo el 1 una respuesta relevante afirmativa y el 3 una respuesta nada relevante.

Y de la entrevista donde está diseñada por cinco preguntas estructuradas que permitan comprender cómo los docentes que trabajan en el entorno hospitalario están utilizando la tecnología y la gamificación para apoyar el aprendizaje de sus estudiantes.

La recolección de datos se dividió en dos partes: la primera sección aborda el proceso previo a la aplicación de las herramientas gamificadas y es dirigida a los docentes y la segunda sección es luego de aplicar la gamificación para verificar la percepción de los estudiantes en las aulas hospitalarias.

En este sentido, las variables abordadas incluyen la motivación para aprender, el nivel de diversión experimentado, la conexión con los compañeros, el impacto en el estado de ánimo y el aprendizaje, así como la preferencia por estas actividades en comparación con otras alternativas educativas. Estos aspectos son fundamentales para evaluar el impacto y la eficacia de la gamificación en el contexto específico de las aulas hospitalarias y su contribución al bienestar y desarrollo educativo de los niños.

Los datos recopilados se analizarán de manera conjunta, utilizando herramientas estadísticas para el análisis de datos cuantitativos y técnicas de codificación y análisis de contenido para los datos.

2.5. Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados para el levantamiento de información

Para garantizar la validez de los instrumentos utilizados en este estudio, se llevó a cabo un proceso de diseño y selección. Para la primera fase es decir la entrevista de

preguntas, se realizaron revisiones de la literatura académica relacionada con la gamificación en entornos educativos y hospitalarios para identificar los elementos clave a evaluar. Además, se consultó a expertos en el campo de la educación para validar el contenido del instrumento y asegurar su relevancia y pertinencia para el contexto específico de las aulas hospitalarias del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor.

Para evaluar la confiabilidad de la encuesta de post intervención dirigida a los estudiantes, presentada en la sección de anexos como Figura 2A, se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach. Según Cuchillo y Eusebio (2021), en el caso de instrumentos que incluyen ítems con escalas de respuesta de opción múltiple, como en este caso que abarca del 1 al 3, donde el 1 representa una respuesta afirmativa relevante y el 3 indica una respuesta poco relevante., es adecuado emplear el coeficiente Alfa de Cronbach. Este coeficiente mide la coherencia interna del instrumento, evaluando el grado de consistencia entre sus ítems.

Tabla 3. Cálculo del coeficiente alfa de Cronbach

Encu estad	Preguntas								suma
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	
e1	2	2	2	3	2	3	3	3	20
e2	2	1	1	3	3	2	3	3	18
e3	2	1	2	3	2	2	3	3	18
e4	2	2	3	3	3	3	3	3	22
e5	2	1	2	3	2	2	1	1	14
e6	2	1	2	1	2	2	1	1	12
e7	2	1	3	1	3	3	1	1	15
e8	1	3	1	1	2	2	1	1	12
e9	1	3	3	1	3	3	3	3	20
e10	3	3	3	1	2	2	3	3	20
e11	3	3	3	3	1	2	3	3	21
e12	3	1	3	3	1	3	3	3	20
e13	3	3	3	3	1	2	3	3	21
e14	3	3	3	3	1	1	2	3	19
e15	3	3	3	3	3	2	2	2	21
e16	3	3	3	3	3	1	3	3	22
e17	3	3	3	2	3	1	3	3	21
e18	3	3	3	3	3	1	2	2	20
e19	3	3	3	3	3	1	2	2	20
e20	3	3	3	3	3	3	2	2	22
e21	3	3	3	3	3	3	3	3	24
e22	3	2	3	2	3	3	2	2	20
e23	3	2	3	3	3	3	2	2	21

e24	3	2	3	2	3	3	3	3	22
e25	3	2	3	2	3	3	3	3	22
e26	3	3	3	2	3	3	3	3	23
e27	3	2	3	2	3	3	3	3	22
Varianza	0,38563	0,59357	0,23062	0,64650	0,5973	0,62759	0,57466	0,58601	

Nota: Elaboración propia

Fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Datos:

k:	Número de ítems del instrumento	= 8
$\sum_{i=1}^k S_i^2$:	Sumatoria de las varianzas de los ítems.	= 3,24
S_T^2 :	Varianza total del instrumento.	= 10,36
α :	Coefficiente de confiabilidad del cuestionario	= 0.74

Una vez que se completó el proceso de diseño y selección del instrumento, se calculó el coeficiente alfa de Cronbach utilizando los datos recopilados durante la aplicación de la encuesta a los estudiantes de las aulas hospitalarias. El resultado obtenido fue de 0.74 lo que indica una alta consistencia interna y, por lo tanto, una confiabilidad alta del instrumento. Este valor confirma que el instrumento es adecuado para medir de manera fiable las variables relacionadas con la gamificación en el contexto de las aulas hospitalarias.

CAPÍTULO 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En esta sección, se brinda una descripción detallada de los resultados de la investigación, incluyendo datos cuantitativos, así como también se lleva a cabo una discusión profunda sobre el significado y las implicaciones de estos resultados.

3.1. Entrevista a docentes

En esta sección, se presentan los resultados sobre cómo los docentes desarrollan el proceso de enseñanza-aprendizaje en el entorno hospitalario. Es importante destacar que hasta el momento no se ha implementado ninguna actividad centrada en la gamificación.

Tabla 4. Tabulación de entrevista a docentes del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor.

Pregunta	Profesora 1	Profesora 2	Profesora 3
¿Cómo integran la tecnología en sus clases dentro del entorno hospitalario?	Estamos explorando opciones para incorporar aplicaciones educativas que permitan gamificar las actividades de aprendizaje, lo que creemos que hará que el proceso sea más atractivo y motivador para los estudiantes.	Estamos considerando el uso de dispositivos móviles y aplicaciones interactivas para implementar estrategias de gamificación en nuestras clases, con el objetivo de mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje.	Estamos evaluando la posibilidad de utilizar plataformas en línea que nos permitan implementar actividades de gamificación, lo que podría hacer que el proceso de enseñanza sea más dinámico y participativo para los estudiantes.
¿Han investigado sobre plataformas de gamificación como Quizizz, Kahoot o Liveworksheets?	Sí, estamos explorando diferentes plataformas como Kahoot y Quizizz para crear actividades de aprendizaje interactivas y competitivas que motiven a los estudiantes a participar y aprender.	Un poco, hemos investigado sobre plataformas para diseñar actividades educativas gamificadas que hagan que el proceso de enseñanza sea más divertido para los estudiantes hospitalizados.	Se ha consultado actividades de gamificación que permitan a los estudiantes explorar conceptos de manera práctica y colaborativa mientras se divierten.
¿Qué estrategias pedagógicas planean implementar junto con la tecnología para promover el aprendizaje?	Planeamos utilizar estrategias como la enseñanza basada en proyectos, combinadas con elementos de gamificación, para fomentar la participación activa de los estudiantes y mejorar su comprensión de los conceptos.	Estamos considerando la implementación de estrategias como el aprendizaje basado en problemas utilizando la gamificación para personalizar la experiencia de aprendizaje y adaptarla a las necesidades individuales de los estudiantes.	Estamos explorando estrategias como el aprendizaje cooperativo, junto con la gamificación, para crear un entorno de aprendizaje estimulante que motive a los estudiantes a alcanzar sus objetivos académicos.
¿Cómo planean colaborar con el personal administrativo y médico para implementar las	Tenemos previsto coordinar con el personal administrativo y médico para garantizar que las actividades de	Estamos trabajando en estrecha colaboración con el personal administrativo y médico para asegurar que las actividades de	Estamos estableciendo una comunicación fluida con el personal médico para obtener su apoyo y colaboración en la implementación

actividades de gamificación?	gamificación se integren de manera efectiva en el entorno hospitalario, respetando los protocolos de salud y seguridad establecidos.	gamificación se alineen con las necesidades y horarios de los estudiantes hospitalizados, garantizando una experiencia de aprendizaje positiva y segura.	de las actividades de gamificación, asegurando así una integración armoniosa en el entorno hospitalario.
¿Cuáles son los recursos y apoyos que necesitan de la administración para llevar a cabo estas actividades?	Necesitamos acceso a dispositivos tecnológicos adecuados y a recursos educativos digitales, así como apoyo logístico para organizar y supervisar las actividades de gamificación en el aula hospitalaria.	Requerimos de infraestructura tecnológica confiable y equipos necesarios para implementar las actividades de gamificación de manera efectiva.	Nos beneficiaría contar con el respaldo de la administración en términos de infraestructura tecnológica, para la ejecución de las actividades de gamificación.

Nota: Elaboración propia

3.1.1. *Discusión de los resultados de la entrevista*

El análisis de la entrevista revela que las profesoras entrevistadas están comprometidas con la integración de la tecnología y la gamificación en el entorno hospitalario para mejorar el proceso educativo de los estudiantes. Cada una de ellas muestra un nivel de exploración y consideración de diferentes estrategias pedagógicas y herramientas tecnológicas para lograr este objetivo.

En cuanto a la integración de la tecnología en sus clases, todas las profesoras están buscando opciones para incorporar aplicaciones educativas y plataformas en línea que permitan gamificar las actividades de aprendizaje. Mientras que la Profesora 1 y la Profesora 3 están más avanzadas en este proceso y ya están evaluando diferentes plataformas, la Profesora 2 está en una etapa inicial de exploración.

En relación con las estrategias pedagógicas, cada profesora tiene una visión clara de cómo planea combinar la tecnología con enfoques pedagógicos como la enseñanza basada en proyectos, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje cooperativo. Todas ellas buscan crear un entorno de aprendizaje estimulante que motive a los estudiantes a participar activamente y mejorar su comprensión de los conceptos.

En cuanto a la colaboración con el personal administrativo y médico, las profesoras están comprometidas en garantizar que las actividades de gamificación se integren de manera efectiva en el entorno hospitalario, respetando los protocolos de salud y seguridad establecidos. Están trabajando en estrecha colaboración con el personal médico y

administrativo para alinear las actividades con las necesidades de los estudiantes y asegurar una experiencia de aprendizaje positiva y segura.

Finalmente, todas las profesoras identifican la necesidad de contar con recursos y apoyos de la administración, como acceso a dispositivos tecnológicos adecuados, infraestructura confiable y equipos necesarios para implementar las actividades de gamificación de manera efectiva. Están conscientes de que el respaldo de la administración es fundamental para el éxito de estas iniciativas.

3.2. Encuesta a estudiantes

Después de implementar actividades gamificadas en el entorno hospitalario como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, se llevó a cabo una encuesta a los estudiantes para evaluar su experiencia y percepción. Estas actividades se diseñaron de forma rápida y cumpliendo los estándares educativos y de salud de cada paciente. La encuesta se realizó para obtener retroalimentación directa de los estudiantes sobre el impacto de estas actividades, su percepción de la utilidad y relevancia de la gamificación en el aprendizaje, así como para identificar áreas de mejora y posibles ajustes en futuras implementaciones.

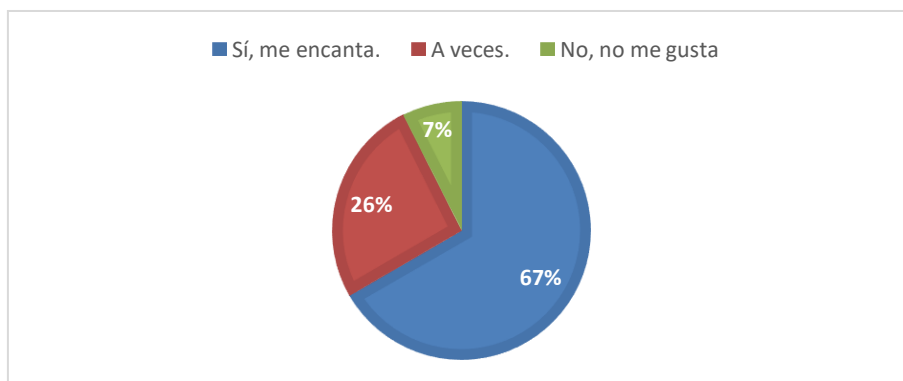
Pregunta 1: ¿Te gustó participar en actividades de gamificación en el hospital?

Tabla 5. Aceptación por la participación en la gamificación

Respuestas	n	%
No, no me gusta	2	7%
A veces	7	26%
Sí, me encanta	18	67%
Total	27	100%

Nota. Elaboración propia

Gráfico 1. Aceptación por la participación en la gamificación



Nota. Elaboración propia

Análisis:

Los resultados muestran una clara preferencia por las actividades de gamificación en el entorno hospitalario, con el 67% de los encuestados indicando que les encanta participar en ellas y el 26% manifestando que a veces les gusta. Solo un pequeño porcentaje del 7% expresó que no disfruta de estas actividades. Estos hallazgos respaldan a Escabias, (2021), que sugiere que la gamificación en entornos de atención médica puede mejorar la motivación, el compromiso del paciente y la experiencia general de atención. En general, estos resultados respaldan la continuación y el desarrollo de estrategias de gamificación en la atención médica para mejorar la experiencia del paciente y su compromiso con el tratamiento.

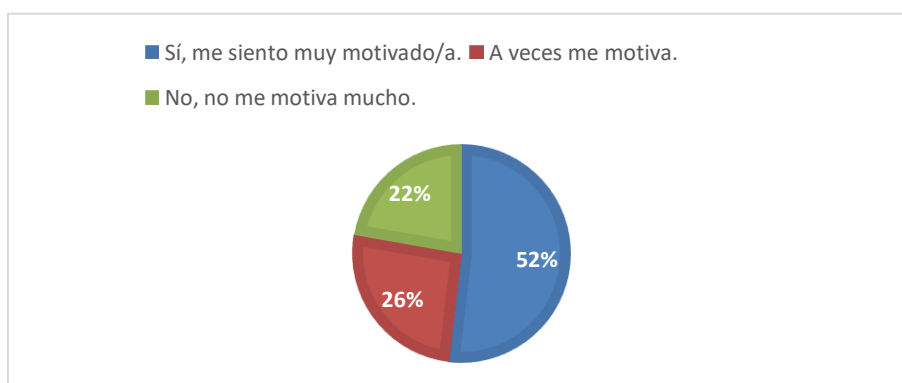
Pregunta 2: ¿Te sientes más motivado/a para aprender cuando las actividades son gamificadas?

Tabla 6. Preferencia de motivación en el aprendizaje

Respuestas	n	%
No, no me motiva mucho	6	22%
A veces me motiva	7	26%
Sí, me siento muy motivado/a	14	52%
Total	27	100%

Nota. Elaboración propia

Gráfico 2. Preferencia de motivación en el aprendizaje



Nota. Elaboración propia

Análisis:

Con los nuevos datos proporcionados sobre la motivación para aprender cuando las actividades están gamificadas, se observa que el 52% de los encuestados se siente muy

motivado/a y un 26% a veces se siente motivado/a. Esto sugiere un impacto positivo de la gamificación en la motivación intrínseca para aprender en el entorno hospitalario, y se alinea a la investigación de Izquierdo (2020), que ha demostrado consistentemente que la gamificación puede aumentar la motivación intrínseca y el compromiso del paciente gamificación.

Aunque un pequeño porcentaje de encuestados (22%) expresó que la gamificación no los motiva mucho, es importante considerar que las preferencias de aprendizaje pueden variar entre individuos y que la percepción de la efectividad de las actividades gamificadas también puede depender de la experiencia previa y las expectativas individuales, según (Borrás, 2015).

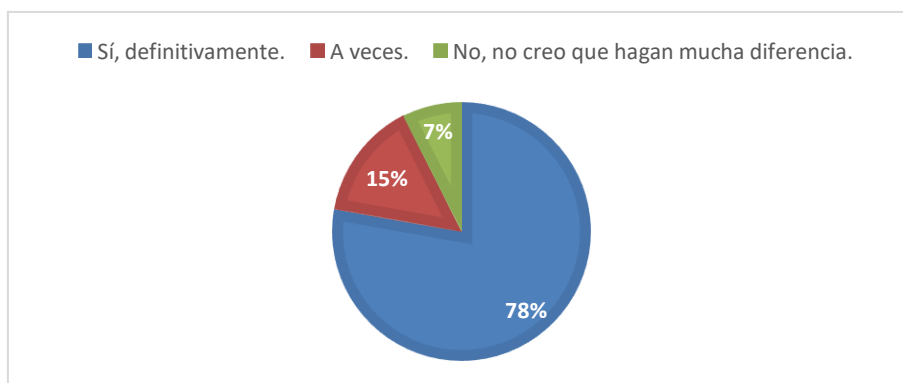
Pregunta 3: ¿Crees que las actividades de gamificación hacen que tu tiempo en el hospital sea más divertido?

Tabla 7. Respuesta a las actividades de la gamificación en el entretenimiento

Respuestas	N	%
No, no creo que hagan mucha diferencia	2	7%
A veces	4	15%
Sí, definitivamente	21	78%
Total	27	100%

Nota. Elaboración propia

Gráfico 3. Respuesta a las actividades de la gamificación en el entretenimiento



Nota. Elaboración propia

Análisis:

Se confirma que la gran mayoría de estudiantes hospitalarios, representando un 78%, expresaron que las actividades de gamificación definitivamente hacen que su tiempo en el hospital sea más divertido. Este resultado refuerza la eficacia de la gamificación

como una estrategia para mejorar la experiencia del paciente en el entorno hospitalario. Esta conclusión está respaldada por Pimienta y Boude (2022), que han documentado consistentemente los beneficios de la gamificación en la atención médica, incluida la mejora del bienestar y la satisfacción del paciente.

La gamificación proporciona una forma de distracción y entretenimiento que puede ser especialmente valiosa en entornos hospitalarios, donde los pacientes pueden enfrentarse a niveles significativos de estrés y aburrimiento durante su estancia (Pimienta y Boude, 2022). Este hallazgo subraya la importancia de implementar estrategias de gamificación en los hospitales como parte integral de la atención al paciente, con el fin de mejorar su experiencia y bienestar general.

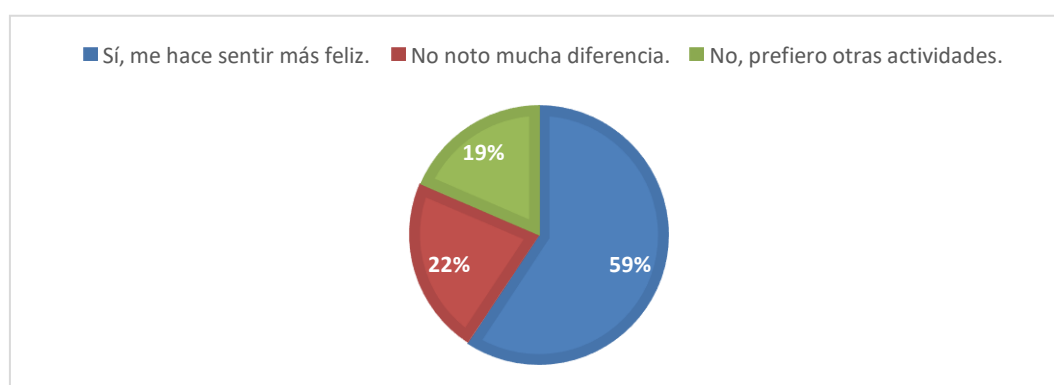
Pregunta 4: ¿Te sientes más feliz cuando participas en actividades de gamificación en comparación con otras actividades educativas?

Tabla 8. Sentimiento positivo en actividades de gamificación

Respuestas	N	%
No, prefiero otras actividades	5	19%
Noto mucha diferencia	6	22%
Sí, me hace sentir más feliz	16	59%
Total	27	100%

Nota. Elaboración propia

Gráfico 4. Sentimiento positivo en actividades de gamificación



Nota. Elaboración propia

Análisis:

Con base en los datos proporcionados, se observa que el 59% de los estudiantes expresó sentirse más feliz al participar en actividades de gamificación en comparación con otras actividades educativas. Este hallazgo resalta el impacto positivo de la gamificación

en el bienestar emocional de los pacientes en entornos hospitalarios. Estos resultados están relacionados con Vargas y Montero (2022), que detallan los beneficios emocionales de la gamificación en la atención médica, incluida la mejora del estado de ánimo y la reducción del estrés.

Aunque un pequeño porcentaje de encuestados expresó preferir otras actividades educativas, la mayoría reportó sentirse más feliz con las actividades de gamificación. Estos hallazgos sugieren que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar el bienestar emocional de los pacientes en el entorno hospitalario.

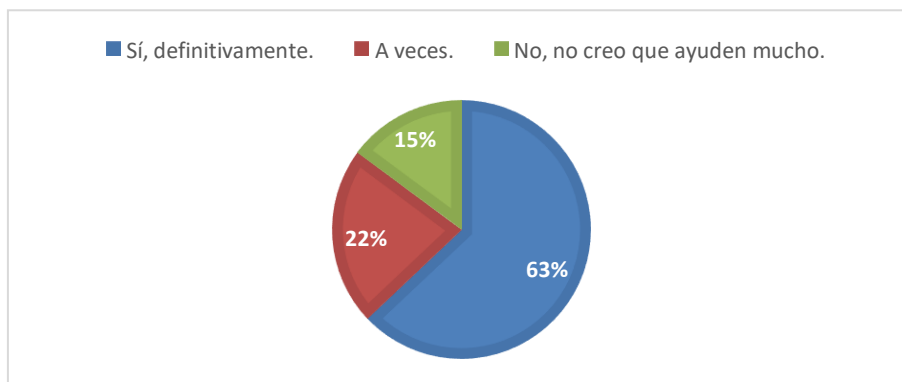
Pregunta 5: ¿Crees que las actividades de gamificación te ayudan a aprender mejor?

Tabla 9. Aprendizaje mejor con la gamificación

Respuestas	n	%
No, no creo que ayuden mucho.	4	15%
A veces.	6	22%
Sí, definitivamente.	17	63%
Total	27	100%

Nota. Elaboración propia

Gráfico 5. Aprendizaje mejor con la gamificación



Nota. Elaboración propia

Análisis:

Los datos obtenidos muestran que la mayoría considerable de los encuestados, alcanzando el 63%, están convencidos de que las actividades de gamificación son efectivas para mejorar su proceso de aprendizaje. Este dato fortalece la noción de que la gamificación puede ser una herramienta valiosa en la mejora de la enseñanza dentro de los ambientes hospitalarios (Chóez y Larreal, 2023).

Adicional resalta los beneficios educativos de la gamificación, tales como el estímulo de la motivación, la participación activa y la retención de la información. Aunque

un porcentaje menor (22%) indicó que a veces las actividades de gamificación contribuyen a su aprendizaje, esto también refleja la flexibilidad y la adaptabilidad de esta estrategia educativa para diferentes tipos de estudiantes. Además, un 15% restante expresó dudas sobre la efectividad de la gamificación para mejorar su aprendizaje. Estas opiniones pueden estar respaldadas por Borrás (2015), quien destaca que factores individuales, como preferencias de aprendizaje o experiencias previas con actividades de gamificación, podrían influir en estas percepciones.

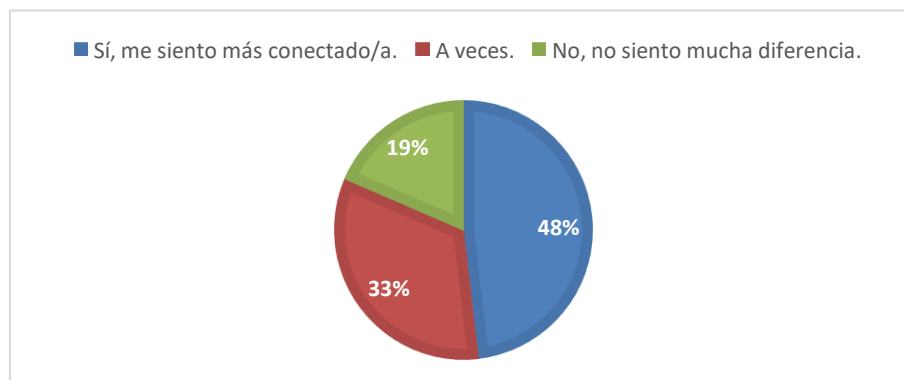
Pregunta 6: ¿Te sientes más conectado/a con tus compañeros de clase cuando participas en actividades de gamificación juntos?

Tabla 10. Conexión con compañeros mediante la gamificación

Respuestas	n	%
No, no siento mucha diferencia.	5	19%
A veces.	9	33%
Sí, me siento más conectado/a.	13	48%
Total	27	100%

Nota. Elaboración propia

Gráfico 6. Conexión con compañeros mediante la gamificación



Nota. Elaboración propia

Análisis:

Los datos recolectados revelan que una parte significativa de los estudiantes representando el 48%, se siente más conectada con sus compañeros de clase al participar en actividades de gamificación juntos. Esto sugiere que la gamificación puede fomentar la cohesión social entre los pacientes en entornos hospitalarios, promoviendo un sentido de comunidad y colaboración como lo sustenta Chóez y Larreal (2023). Esta observación se encuentra en línea con los estudios previos que han resaltado las ventajas sociales de la

gamificación, incluida la facilitación de la interacción entre los involucrados y el fortalecimiento de los vínculos comunitarios (Gaitán et al., 2020)

Además, el 33% de los encuestados indicó que a veces se siente más conectado con sus compañeros de clase durante las actividades de gamificación, y el 19% restante expresó que no siente mucha diferencia en su conexión con sus compañeros durante estas actividades. Es importante considerar que las preferencias individuales y las experiencias previas pueden influir en estas percepciones, como sugiere la investigación de Borrás (2015) sobre los factores individuales que afectan las opiniones sobre la gamificación.

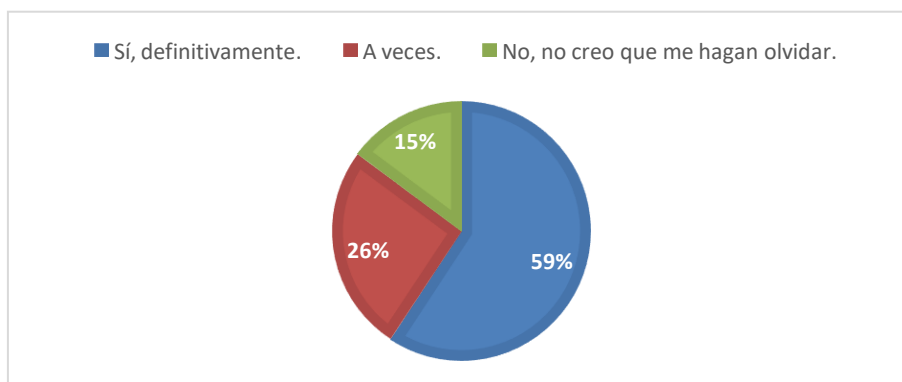
Pregunta 7: ¿Crees que las actividades de gamificación te ayudan a olvidarte un poco de tu enfermedad mientras estás en el hospital?

Tabla 11. Olvido temporal de la enfermedad por la gamificación

Respuestas	n	%
No, no creo que me hagan olvidar	4	15%
A veces	7	26%
Sí, definitivamente	16	59%
Total	27	100%

Nota. Elaboración propia

Gráfico 7. Olvido temporal de la enfermedad por la gamificación



Nota. Elaboración propia

Análisis:

Los datos indican que la mayoría de los estudiantes encuestados, aproximadamente un 59%, perciben que las actividades de gamificación les proporcionan un escape temporal de las preocupaciones relacionadas con la enfermedad mientras están en el hospital. Esto está alineando con la investigación de Mena (2022) que la gamificación puede contribuir al bienestar emocional de los pacientes al actuar como un medio para reducir la depresión. Adicionalmente, se coincide con la investigación existente de Gaitán et al. (2020) que

destacan el papel de la gamificación en la distracción y la reducción del estrés en entornos de atención médica.

Por otro lado, un 26% de los encuestados mencionaron que en ocasiones las actividades de gamificación les ayudan a desconectarse de su enfermedad, lo que sugiere que la percepción del efecto puede variar según el contexto y la situación individual del paciente. Sin embargo, un 15% restante expresó su escepticismo sobre el efecto de las actividades de gamificación en su capacidad para olvidar su enfermedad. Es importante considerar que las preferencias individuales y las experiencias personales pueden influir en estas percepciones.

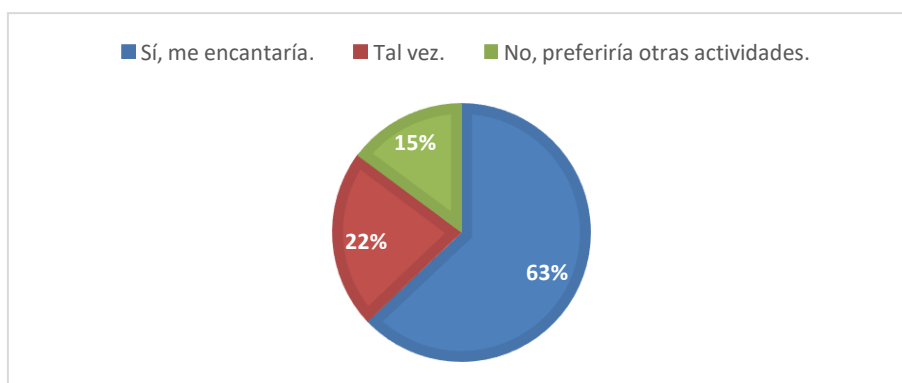
Pregunta 8: ¿Te gustaría participar en más actividades de gamificación en el hospital en el futuro?

Tabla 12. Interés por participar en un futuro en actividades con gamificación

Respuestas	n	%
No, preferiría otras actividades	4	15%
Tal vez.	6	22%
Sí, me encantaría.	17	63%
Total	27	100%

Nota. Elaboración propia

Gráfico 8. Interés por participar en un futuro en actividades con gamificación



Nota. Elaboración propia

Análisis:

Los resultados muestran que aproximadamente el 63% de los encuestados tienen un gran interés en participar en más actividades de gamificación en el hospital en el futuro.

Esto indica un entusiasmo generalizado por parte de los pacientes hacia la integración de la gamificación en su experiencia hospitalaria, sugiriendo que estas actividades son bien recibidas y podrían beneficiar su bienestar y satisfacción (Chávez y Criollo, 2022).

Conjuntamente, el 22% se mostró indeciso sobre su participación futura en actividades de gamificación, mientras que el 15% expresó preferencia por otras actividades. Es importante considerar estas opiniones al diseñar programas de gamificación en hospitales para garantizar que satisfagan las necesidades de todos los pacientes. Pero en general, los datos resaltan un fuerte interés y apoyo hacia la implementación de actividades de gamificación en hospitales, subrayando su potencial para mejorar la experiencia del paciente en estos entornos.

3.2.1. Discusión de los resultados de la encuesta

El análisis de los resultados revela varios aspectos significativos sobre el impacto de las actividades de gamificación en el entorno hospitalario y su influencia en diversos aspectos del bienestar y la experiencia del paciente. En primer lugar, la preferencia contundente por las actividades de gamificación, evidenciada por el 67% de los estudiantes encuestados que indicaron un gran gusto por participar en ellas, lo que subraya la efectividad de estas estrategias para mejorar la motivación y el compromiso del paciente durante su estancia en el hospital. Estos hallazgos están respaldados por la investigación previa de Escabias (2021), que señala los beneficios de la gamificación en entornos de atención médica para mejorar la motivación y la experiencia del paciente.

En cuanto a la motivación para aprender, los resultados muestran que más de la mitad de los encuestados se sienten muy motivados cuando las actividades están gamificadas, lo que sugiere un impacto positivo en la motivación intrínseca para aprender en el contexto hospitalario. Estos hallazgos son consistentes con la investigación de Izquierdo (2020), que ha demostrado que la gamificación puede aumentar la motivación intrínseca y el compromiso del paciente con el tratamiento. Aunque un pequeño porcentaje de encuestados expresó una menor motivación, es importante reconocer que las preferencias de aprendizaje pueden variar y que la percepción de la efectividad de las actividades gamificadas puede depender de la experiencia individual y las expectativas, como sugiere Borrás (2015).

La percepción de que las actividades de gamificación hacen que el tiempo en el hospital sea más llevadero, se expresa en el 78% de aceptación, destacando la eficacia de estas estrategias para mejorar la experiencia del paciente y proporcionar distracción y entretenimiento en un entorno potencialmente estresante. Estos resultados coinciden con la investigación de Pimienta y Boude (2022), que ha documentado los beneficios de la gamificación en la atención médica para mejorar el bienestar y la satisfacción del paciente.

Además, la mayoría de los estudiantes hospitalizados manifestaron sentirse más felices al participar en actividades de gamificación en comparación con otras actividades educativas, lo que sugiere un impacto positivo en el bienestar emocional de los pacientes en entornos hospitalarios. Estos hallazgos están en línea con la investigación de Vargas y Montero (2022), que detalla los beneficios emocionales de la gamificación en la atención médica, incluida la mejora del estado de ánimo y la reducción del estrés.

En cuanto a la percepción sobre la efectividad de la gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje, la mayoría de los encuestados expresaron que las actividades de gamificación son efectivas, lo que destaca su potencial como herramienta educativa en entornos hospitalarios. Adicionalmente la gamificación fomenta la conexión social entre los pacientes, confirmado con casi la mitad de los encuestados han expresado sentirse más conectados con sus compañeros de clase durante estas actividades, resalta el papel de la gamificación en promover un sentido de comunidad y colaboración en el entorno hospitalario. Este resultado está respaldado por estudios previos que destacan las ventajas sociales de la gamificación (Gaitán et al., 2020).

En cuanto a la percepción de las actividades de gamificación como una forma de escape temporal de las preocupaciones relacionadas con la enfermedad, compaginando con Mena (2022) y Gaitán et al. (2020) sobre el papel de la gamificación en la distracción y la reducción del estrés en entornos de atención médica.

Finalmente, la disposición general de los pacientes hacia la participación en más actividades de gamificación en el futuro, junto con las percepciones positivas sobre su efectividad y beneficios, sugiere un apoyo generalizado hacia la integración de la gamificación en la experiencia hospitalaria. Estos hallazgos subrayan la importancia de considerar las preferencias individuales y las necesidades de los pacientes al diseñar programas de gamificación en hospitales, con el objetivo de mejorar la experiencia del paciente y promover su bienestar general.

CAPÍTULO 4. PROPUESTA

En el presente capítulo, se aborda la implementación de actividades de aprendizaje basadas en gamificación, con el propósito de analizar su impacto en los estudiantes del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor en la Provincia Santa Elena, reconociendo la importancia de aprovechar las herramientas tecnológicas en entornos hospitalarios educativos, se busca fortalecer los temas enseñados por los educadores y fomentar el desarrollo de habilidades de comunicación entre los estudiantes.

3.1. Actividades de aprendizaje basadas en gamificación

Para determinar el impacto de la gamificación en los estudiantes del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor - Provincia Santa Elena en la Ciudad del mismo nombre, se ha optado por aprovechar herramientas tecnológicas, considerando que en los hospitales con educación hospitalaria debe tener un espacio tecnológico destinado a fortalecer y expandir los temas enseñados por los educadores, y también promover el desarrollo de habilidades de comunicación. Aquí, los estudiantes tienen acceso a herramientas como computadoras, calculadoras, proyectores, medios audiovisuales, entre otros.

En esta sección se presenta un registro de diferentes acciones realizadas como parte del estudio sobre el impacto de la gamificación en la motivación, el compromiso y el desempeño académico de los estudiantes hospitalizados en el Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor, ubicado en la Provincia Santa Elena. Durante el mes de marzo de 2024, se llevó a cabo una serie de acciones diseñadas para integrar la gamificación en los planes de clase, con el fin de mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en este contexto único. Cada acción registrada representa un paso concreto en el proceso de implementación de la gamificación, abordando diferentes aspectos del proceso educativo, como intervenciones didácticas, actividades de evaluación y recopilación de datos.

3.2. Construcción y planificación de las actividades gamificadas

Se definen los procesos, recursos y actividades que se integrarán en una plataforma de gamificación adaptada a las necesidades y capacidades de los estudiantes hospitalizados. Se ajustan los elementos de juego para hacerlos accesibles y atractivos en el entorno hospitalario. Las clases que están bajo esta modalidad de enseñanza hospitalaria, al tener estudiantes de distintos niveles en una misma clase, se caracterizan por ser una instancia de aprendizaje donde se repasan contenidos que los/as estudiantes ya deberían tener adquiridos.

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2023), el tiempo dedicado a la educación de estudiantes en situación de enfermedad, hospitalización, tratamiento médico prolongado o reposo dependerá de su estado de salud, variando desde 15 minutos hasta varias horas al día.

Para brindar esta atención educativa, es recomendable determinar diferentes actividades, en la etapa de iniciación, se busca motivar al estudiante de manera lúdica. Durante el desarrollo, el estudiante construye su conocimiento mediante diversos recursos y actividades, t para finalizar una actividad para evaluar el conocimiento adquirido que en mucho de los casos no tiene calificación cuantitativa más bien cualitativa.

El programa educativo diseñado para ser implementado durante cuatro semanas consecutivas en un entorno educativo que utiliza la gamificación como estrategia de enseñanza. Cada semana se centra en una temática específica, y se planifican actividades educativas con el uso de herramientas como Wordwall, Liveworksheets, Genially, Mentimeter y Quizizz. Estas actividades están diseñadas para fomentar la participación activa de los estudiantes, facilitar el aprendizaje colaborativo y proporcionar retroalimentación sobre el progreso de los estudiantes. Los recursos necesarios incluyen dispositivos electrónicos con acceso a internet, como tablets y computadoras. Los procesos implican la planificación detallada de cada sesión, la elaboración de cuestionarios y pistas, la asignación de roles para juegos de roles y la evaluación del rendimiento de los estudiantes, como se muestra en la tabla a continuación.

Tabla 13. Planificación de actividades asignatura

Asignaturas que intervienen	Objetivo de aprendizaje estandarizado	Recursos	Técnicas de evaluación
Lengua y literatura	Desarrollar habilidades de comprensión lectora a través del reconocimiento de letras, asociación de sonidos y comprensión de diferentes géneros literarios en estudiantes de todos los niveles educativos en ambiente hospitalario	Dispositivos electrónicos (tabletas, computadoras)	Planificación detallada de la sesión, elaboración de preguntas y respuestas adaptadas al contenido educativo
Matemáticas	Desarrollar habilidades matemáticas que abarquen desde el reconocimiento numérico básico hasta la aplicación de conceptos algebraicos y geométricos en la resolución de problemas, adaptados a estudiantes de todos los niveles educativos en ambiente hospitalario	Acceso a internet, dispositivos electrónicos	Creación de cuestionarios colaborativos, seguimiento de resultados y retroalimentación a los estudiantes
Ciencias naturales	Comprender y analizar los procesos vitales en los seres vivos, desde el reconocimiento de las partes básicas de una planta hasta la comprensión de	Dispositivos electrónicos (tabletas, computadoras)	Asignación de roles a los estudiantes, participación activa en el juego de roles,

	la replicación celular y su importancia en la herencia genética, adaptado a estudiantes de todos los niveles educativos, en ambiente hospitalario		análisis de las experiencias
Estudios Sociales	Comprender y analizar la historia, la geografía, la cultura y la sociedad de su país, desde la identificación de los miembros de la familia hasta el análisis crítico de los eventos históricos, procesos sociales, políticos y económicos, demostrando una comprensión profunda y reflexiva adaptada a diferentes niveles educativos, en ambiente hospitalario	Acceso a internet, dispositivos electrónicos	Creación y organización de la actividad, evaluación de la participación y el aprendizaje de los estudiantes

Nota. La planificación está diseñada para un período de cuatro semanas, donde cada semana se centra en una asignatura específica.

3.3. Implementación de las actividades

Para la implementación de actividades se sugieren actividades específicas en los entornos hospitalarios donde incluyen; Actividades de iniciación, de carácter lúdico, buscan iniciar el proceso de aprendizaje motivando al estudiante; posterior se desarrollan actividades de desarrollo donde se pretende que el estudiante sea el constructor principal de su conocimiento, utilizando diversos materiales y herramientas educativas específicamente relacionadas con la gamificación y finalmente actividades de evaluación que tienen como fin valorar los avances del estudiante y motivarlo a seguir progresando, sin necesariamente asignar calificaciones.

El modelo de planificación desarrollado está guiado por el Ministerio de Educación (2016) en su Modelo Nacional de Gestión y Atención Educativa Hospitalaria y domiciliaria, a este se le ha implementado secciones para ejecutar con la gamificación para poder medir los niveles de participación y motivación en los estudiantes posteriormente a las clases.

Cada planificación aborda todos los niveles pues se planifica de forma general diferenciados por la destreza e indicador de logro, Como se puede apreciar en las planificaciones siguientes, es fundamental mencionar que las actividades varíen cada semana, considerando las particularidades de los estudiantes, como su diagnóstico médico y el tiempo de hospitalización, entre otros factores. Estas actividades están diseñadas de manera coherente y relacionadas entre sí por temáticas, lo que proporciona unidad y cohesión al plan de enseñanza. De esta manera, si un estudiante no puede participar en una actividad en una semana debido a su estado de salud o citas médicas, puede retomarla en la siguiente semana sin interrumpir su progreso educativo.

Tabla 14. Planificación de la semana 1 – Lengua y literatura.

Institución Educativa:		Tiempo:	80 minutos
Asignatura:	Lengua y literatura	Nombre del docente:	
Nivel educativo	Inicial	Básica	Bachillerato
Destreza con criterios de desempeño	Reconocer letras del abecedario y asociarlas con sus sonidos.	Leer y comprender textos cortos utilizando estrategias básicas de comprensión lectora.	Identificar las características de diferentes géneros literarios (cuento, poesía, teatro) y comprender su estructura.
Indicador de logro de la clase	Identifica correctamente las letras y sus sonidos correspondientes en palabras simples.	Lee textos breves y responde preguntas simples sobre la historia.	Identifica elementos característicos de cuentos, poemas y obras de teatro, como personajes, trama y diálogos.
Tiempo – actividades	Estrategias metodológicas		
Actividades de Iniciación 20 min	Uso de juegos en línea como liveworksheets que presenta actividades divertidas para el reconocimiento de letras y sus sonidos, con recompensas virtuales por respuestas correctas. Link https://www.liveworksheets.com/w/es/comunicacion-y-lenguaje/2204027	Juego de lectura en la plataforma Genially donde los estudiantes leen textos breves y responden preguntas de opción múltiple sobre la historia, con retroalimentación inmediata Link https://view.genial.ly/5ccddf9ddb97e30f5d6221b9/guide-lectura-y-compresion-de-textos-escritos	Juego de clasificación en la plataforma "Mentimeter" donde los estudiantes identifican elementos característicos de cuentos, poemas y obras de teatro, como personajes, trama y diálogos, mediante lluvia de ideas Link https://www.mentimeter.com/es-ES
Actividades de desarrollo 40 min	Utilización de la plataforma wordwall para desarrollar un juego de preguntas sobre letras y sonidos, donde los estudiantes participan de forma individual o en equipos, compitiendo por puntos. Link https://wordwall.net/es/resultado/3000447/juego-sonido-voc%C3%A1lico-inicial	Utilización de la plataforma Quizziz donde los estudiantes ven textos breves y responden preguntas simples sobre la historia, con seguimiento del progreso individual. Link https://quizizz.com/admin/test/660ece1e37892cc2c63b3211	Debate en línea utilizando la plataforma "Genially " donde los estudiantes discuten sobre las diferencias entre cuentos, poemas y obras de teatro, identificando elementos característicos y ejemplificando con textos leídos. Link https://view.genial.ly/642244d621079c001acc4c97/horizontal-infographic-diagrams-analisis-comparativo

Actividades de evaluación 20 min	Creación de un desafío virtual en la plataforma gratuita "Genially" donde los estudiantes deben clasificar las palabras simples según su sonido, con puntos otorgados por respuestas correctas. Link : https://view.genial.ly/60d73deb61dbed0dd1bd2258/interactive-content-letras-y-sonidos	Creación de un desafío virtual en la plataforma gratuita "Mentimeter" donde los estudiantes responden a preguntas abiertas sobre textos breves, compartiendo sus ideas y opiniones para evaluar la comprensión lectora. Link https://www.mentimeter.com/es-ES	En "Quizizz" donde los estudiantes responden a preguntas sobre elementos característicos de cuentos, poemas y obras de teatro, compitiendo en equipos para demostrar su comprensión. Link https://quizizz.com/admin/quiz/625b27a323109d001db6bc87/m-7-unidad-1-intro-textos-narrativos
-------------------------------------	---	---	--

Nota. Elaboración propia

Tabla 15. Planificación de la semana – Matemáticas

Institución Educativa:		Tiempo:	80 minutos
Asignatura:	Matemáticas	Nombre del docente:	
Nivel educativo	Inicial	Básica	Bachillerato
Destreza con criterios de desempeño	Reconocer los números del 1 al 10 y asociarlos con una cantidad específica de objetos.	Interpretar gráficos y tablas para extraer información.	Aplicar conceptos de álgebra y geometría en la resolución de problemas.
Indicador de logro de la clase	Realiza correctamente la secuencia numérica del 1 al 10.	Comprende y analiza la información presentada en gráficos y tablas.	Utiliza ecuaciones y fórmulas geométricas para resolver problemas.
Tiempo – actividades	Estrategias metodológicas		
Actividades de Iniciación 20 min	Utilizar juegos en liveworksheets donde los niños tienen que contar objetos o rellenar una secuencia numérica con números faltantes. Link https://www.liveworksheets.com/es/w/es/matematicas/1780155	Utiliza la plataforma wordwall, donde los estudiantes respondan preguntas sobre la interpretación de gráficos y tablas. Link: https://wordwall.net/es/curso/3535360/gr%C3%A1ficos-de-barra-y-circular	En la plataforma Quizizz donde los estudiantes resuelvan problemas de álgebra y geometría de nivel básico. Link https://quizizz.com/admin/quiz/5c59de5c622541001a3c3a5c/prueba-de-algebra-basica

Actividades de desarrollo 40 min	<p>En Genially observar los números del 1 a 10 mediante la canción, la lámina de observación y el juego diseñado para su mejor comprensión.</p> <p>Link https://view.genial.ly/39a5858b54acb00125f51a4/presentation-libro-interactivo-los-numeros-del-1-al-10</p>	<p>Utiliza la plataforma Quizizz para crear un cuestionario que incluya preguntas sobre la interpretación y análisis de información en gráficos y tablas. Los estudiantes pueden responder a las preguntas a su propio ritmo, y la plataforma proporcionará retroalimentación inmediata sobre sus respuestas.</p> <p>Link: https://quizizz.com/admin/quiz/5f67f0cdf6150b001c080e5f/tablas-y-graficos-estadisticos</p>	<p>Utiliza la plataforma Genially para diseñar una actividad de "Escape Room" matemático. Crea diferentes salas con acertijos y desafíos que requieran la aplicación de conceptos de geometría para resolver problemas y avanzar en el juego.</p> <p>Link: https://view.genial.ly/61f75aab2fab740018e22fdf/presentation-geometria-y-sus-conceptos-basicos</p>
Actividades de evaluación 20 min	<p>Crear un cuestionario quizziz que contenga los números de 1 al 10, Los estudiantes responden a las preguntas de forma individual o en equipos, y se proporciona retroalimentación inmediata sobre sus respuestas.</p> <p>Link https://quizizz.com/admin/quiz/5f4bc33d52c9f9001b59bf33/numeros-del-1-al-10</p>	<p>Crea una actividad utilizando la plataforma Genially. De diferentes salas temáticas donde los estudiantes deben resolver acertijos y puzzles relacionados con la interpretación de gráficos y tablas para avanzar en el juego.</p> <p>Link: https://view.genial.ly/60f36389d4ee920d7f675c3d/interactive-content-tablas-y-graficas</p>	<p>Crea una competencia de problemas matemáticos en la plataforma Wordwall. Formula preguntas que impliquen la aplicación práctica de conceptos de álgebra y geometría, y permite que los estudiantes compitan entre ellos para resolver los problemas en el menor tiempo posible.</p> <p>Link https://wordwall.net/es/curso/5609164/expresiones-algebraicas</p>

Nota. Elaboración propia

Tabla 16. Planificación de la semana 3 – Ciencias Naturales

Institución Educativa:		Tiempo:	80 minutos
Asignatura:	Ciencias Naturales	Nombre del docente:	
Nivel educativo	Inicial	Básica	Bachillerato
Destreza con criterios de desempeño	Identificar las partes básicas de una planta.	Identificar y explicar el ciclo de vida de los animales.	Analizar la estructura y función del ADN en la replicación celular.
Indicador de logro de la clase	Reconoce las partes principales de una planta y su función básica.	Describe con precisión el ciclo de vida de diferentes animales y su relación con el entorno.	Explica el proceso de replicación del ADN y su importancia en la herencia genética.
Tiempo – actividades	Estrategias metodológicas		

Actividades de Iniciación 20 min	Utiliza una plataforma liveworksheets para presentar imágenes de diferentes partes de las plantas, como raíces, tallos, hojas y flores. Link https://www.liveworksheets.com/w/es/ciencias-de-la-naturaleza/54756	Pide a los estudiantes que utilicen Mentimeter para crear lluvia de ideas del ciclo de vida de diferentes animales. Deben incluir imágenes y descripciones detalladas de cada etapa. Link https://www.mentimeter.com/es-ES	Crea un cuestionario en Quizizz con preguntas sobre el proceso de replicación del ADN. Los estudiantes responderán al cuestionario para demostrar su comprensión y recibirán retroalimentación Link https://quizizz.com/admin/quiz/5ca559fc85235e001ac2a42e/replicacion-del-adn
Actividades de desarrollo 40 min	Con Genially los estudiantes deben resolver un juego relacionado con las partes de las plantas para avanzar y descubrir información sobre su estructura y función. Link https://view.genial.ly/648de70b84a4bb0018c27189/interactive-content-juego-partes-de-la-planta	En Genially juega con preguntas sobre el ciclo de vida de diversos animales. Los estudiantes responderán a las preguntas y competirán entre ellos para obtener la puntuación más alta. Link: https://view.genial.ly/5f31e47c8e64480d88add0f6/presentation-ciclo-de-vida-animal	Con la herramientas Genially realizar una simulación interactiva de la replicación del ADN. Los estudiantes podrán observar cómo ocurre el proceso paso a paso y comprender su importancia en la herencia genética. Link https://view.genial.ly/60cd0ee5cd739e0d07b408ec/interactive-content-replicacion-de-adn-proceso
Actividades de evaluación 20 min	Utiliza wordwall para identificar las partes de las plantas. Los estudiantes pueden responder individualmente o en equipos, ganando puntos por respuestas correctas. Link https://wordwall.net/es/curso/34355694/ciencias/partes-de-la-planta	Crea un cuestionario en Quizizz con preguntas sobre el ciclo de vida de los seres vivos. Los estudiantes responderán al cuestionario para demostrar su comprensión y recibirán retroalimentación inmediata sobre sus respuestas. Link https://quizizz.com/admin/quiz/5f5fad5cf71d5b001c961da8/el-ciclo-de-vida-de-los-seres-vivos	En liveworksheets realizar las preguntas sobre la estructura del ADN, su función y la importancia de la replicación celular. Los estudiantes podrán repasar conceptos básicos y motivarse para aprender más sobre el tema. Link https://www.liveworksheets.com/w/es/biologia/400301

Nota. Elaboración propia

Tabla 17. Planificación de la semana 4 – Estudios Sociales

Institución Educativa:		Tiempo:	80 minutos
Asignatura:	Estudios Sociales	Nombre del docente:	
Nivel educativo	Inicial	Básica	Bachillerato
Destreza con criterios de desempeño	Identificar y nombrar miembros de la familia,	Analizar y comprender los principales acontecimientos históricos, geográficos y culturales de su país	Analizar críticamente eventos históricos, procesos sociales, políticos y económicos, así como fenómenos culturales, y comprender su influencia en el presente.

Indicador de logro de la clase	Los estudiantes pueden identificar y nombrar miembros de la familia	Los estudiantes pueden explicar los principales acontecimientos históricos, geográficos y culturales de su país	Los estudiantes pueden argumentar sobre la relevancia y el impacto de eventos históricos, procesos sociales, políticos y económicos, demostrando una comprensión profunda y reflexiva.
Tiempo – actividades	Estrategias metodológicas		
Actividades de Iniciación 20 min	Los estudiantes participarán en un juego de roles familiar virtual utilizando la función de wordwall Link https://wordwall.net/es/resource/58231872/miembros-de-la-familia	Utiliza la plataforma Liveworksheets para desafiar a los estudiantes a identificar diferentes ubicaciones en Ecuador basándose en imágenes de Google Street View. Los estudiantes ganan puntos por ubicaciones precisas. Link https://www.liveworksheets.com/es/w/es/estudios-sociales/235191	Los estudiantes se sumergen en un escenario de crisis política y conocen de la evolución histórica del Ecuador. Link https://view.genial.ly/6529f3ce235f5f00105ccc59/interactiva-content-evolucion-politica-y-legal-del-ecuador
Actividades de desarrollo 40 min	Los estudiantes conocen como están formados las familias utilizando la plataforma Genially. Link https://view.genial.ly/603bdcbbf1705c0d422bb11c/presentation-miembros-de-la-familia	Organiza información en Genially Los estudiantes compiten para responder preguntas de geografía sobre Ecuador como clima, población, economía, cultura y turismo Link https://view.genial.ly/63df8ac55e00ec0011f4b7ea/guide-ecuador-geografia	Los estudiantes asumen el papel de líderes de civilizaciones históricas y deben tomar decisiones políticas, económicas y militares para enfrentar desafíos y alcanzar objetivos. Colocar sus ideas en mentimeter Link https://www.mentimeter.com/es-ES
Actividades de evaluación 20 min	Se realizará un desafío de identificación familiar utilizando la plataforma mentimeter se desarrolla un árbol genealógico interactivo de su familia, los estudiantes deberán identificar y nombrar correctamente a cada uno de ellos en un tiempo determinado. Link https://www.mentimeter.com/es-ES	Diseña un cuestionario en la plataforma Quizziz donde los estudiantes deben relacionar imágenes con elementos de la cultura indígena ecuatoriana, como artesanías, alimentos tradicionales y vestimenta. Link https://quizziz.com/admin/quizz/601beabb1019c0001bf12432/cultura-nacional-y-popular-en-ecuador	Los estudiantes crean presentaciones multimedia interactivas en la plataforma Genially donde analizan críticamente un evento histórico específico y su impacto en la sociedad contemporánea. Presentan sus hallazgos a la clase y responden a preguntas. Link https://view.genial.ly/

Nota. Elaboración propia

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La aplicación de la gamificación en el contexto educativo de estudiantes hospitalizados ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación, el compromiso y el desempeño académico. Los resultados obtenidos a través del diseño de actividades de aprendizaje basadas en juegos respaldan la relevancia de la gamificación como una herramienta valiosa en la educación de estos estudiantes. Este estudio resalta la importancia de implementar enfoques innovadores y motivadores para brindar una educación de calidad y promover el bienestar integral de los estudiantes hospitalizados.

La revisión de la literatura existente sobre gamificación en la educación ha proporcionado una comprensión de los fundamentos teóricos de esta estrategia en diferentes contextos educativos, este análisis ha permitido contextualizar la gamificación dentro del ámbito educativo, identificando su potencial para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes hospitalizados, validando su relevancia como una herramienta educativa versátil y efectiva.

El diagnóstico de la situación actual de las aulas hospitalarias en el Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor - Provincia Santa Elena ha revelado áreas de oportunidad para mejorar la calidad de la educación ofrecida a los estudiantes hospitalizados desde el nivel de inicial a bachillerato, con un promedio de 10 a 48 alumnos. Los mismos que fueron sometidos a una encuesta de 8 preguntas después de haber aplicado las actividades con gamificación, donde los resultados resaltan el alto impacto que tienen dichas estrategias innovadoras, con porcentajes altos en mejora de compromiso y motivación del paciente, aceptación de las plataformas por ser entretenidas y liberadoras del estrés y olvido momentáneo de la situación de salud por la que atraviesan.

El diseño de actividades de aprendizaje basadas en juegos en las asignaturas del tronco común, como matemáticas, lengua y literatura, ciencias naturales y ciencias sociales, incorporan elementos de competencia, colaboración, logros y narrativa, representa un paso adelante en la mejora de la experiencia educativa de los estudiantes hospitalizados. Estas actividades han sido diseñadas con el propósito de maximizar el compromiso y la participación de los estudiantes, lo que podría fomentar un ambiente de aprendizaje interactivo y motivador. Al integrar plataformas que ofrecen una experiencia educativa enriquecedora, se espera que estas actividades contribuyan significativamente al

desarrollo académico y al bienestar emocional de los estudiantes durante su hospitalización.

Recomendaciones

Dada la efectividad demostrada de la gamificación en el contexto educativo de estudiantes hospitalizados, se sugiere la integración continua de esta estrategia en el diseño de actividades educativas, siendo importante que los profesionales de la educación y del ámbito de la salud trabajen en conjunto para implementar programas educativos que incorporen elementos de gamificación de manera sistemática y coherente. Además, se recomienda realizar un seguimiento periódico de los resultados obtenidos para evaluar el impacto a largo plazo de la gamificación en la motivación, el compromiso y el desempeño académico de los estudiantes hospitalizados.

En base a la comprensión teórica de la gamificación en la educación, se recomienda seguir explorando y aplicando estrategias de gamificación en el entorno educativo hospitalario, es importante continuar investigando y adaptando estas estrategias para optimizar su efectividad y adecuación a las necesidades específicas de los estudiantes hospitalizados.

Integrar de manera constante las actividades de gamificación en el diseño de programas educativos para estudiantes hospitalizados, asegurando una evaluación continua de su impacto y realizando ajustes necesarios para mejorar su eficacia.

Mantener un enfoque en el desarrollo de actividades educativas basadas en juegos, incorporando elementos que fomenten la competencia, la colaboración y el logro para proporcionar una experiencia de aprendizaje más completa y gratificante durante la hospitalización.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, R., González, A., & Meneses, L. (2019). Aportes de la interdisciplinariedad en Aulas Hospitalarias. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Almachi, B., & Alexander, E. (2020). Descripción de las aulas hospitalarias en los establecimientos de Salud de la ciudad de Quito durante el período marzo – junio 2020. Universidad Central del Ecuador.
- Arciniegas, L., & Arteaga, C. (2024). Pasado, presente y futuro de la pedagogía hospitalaria: problemas ontológicos, rupturas epistemológicas y desafíos emergentes. Cuenca: Universidad del Azuay.
- Benavides, E. (2020). Análisis de las Aulas Hospitalarias en los Centros de Salud de Quito. Universidad Central del Ecuador.
- Borrás, O. (2015). Fundamentos de la Gamificación. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Chávez, J. D., & Criollo, C. M. (2022). *Arte terapia como estimulación del neurodesarrollo en aulas hospitalarias*.
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/3662>
- Chóez, N., & Larreal, J. (2023). Gamificación y realidad aumentada como herramienta para enseñar y aprender. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2).
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5404
- Conteras, R., & Eguia, L. (2016). Gamificación en las aulas universitarias. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Cuchillo, N., & Eusebio, E. (2021). Análisis de Confiabilidad: Cálculo del Coeficiente Alfa de Cronbach usando el software SPSS. Lima: ACADEMIA accelerating the worlds research.
- Dávila, L. N. (2019). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. Guayaquil: Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado.
- Escabias, A. (2021). El uso de herramientas TIC en el alumnado de aulas hospitalarias: una revisión bibliográfica. Universidad de La Laguna.
<https://doi.org/http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/22864>

- Fierro, M. J., & Toaquiza, M. (2019). Influencia de las actividades lúdicas en el estado emocional de los niños, que ingresan a las aulas hospitalarias del Hospital Básico del cantón Alausí, Ecuador- periodo 2019-2020. Universidad Estatal de Bolívar.
- Flores, C. P., Peña, H. D., & Varas, E. Z. (2022). Representaciones docentes de los Elementos Distintivos del desempeño Profesional En las aulas hospitalarias. *Interdisciplina en Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 92. <https://doi.org/https://doi.org/10.53645/revprop.v5i2.92>
- Fonseca, S. (2019). Formación docente en pedagogía hospitalaria: un reto para la educación superior. Escenarios educativos latinoamericanos.
- Gaitán, M., Delgado, A. U., & Alejandra, Y. (2020). Pedagogía hospitalaria y aulas hospitalarias : un reto para la formación de licenciados en educación infantil. Universidad Pedagógica Nacional.
- García, C., & Ocampo, A. (2024). Situación actual de la Pedagogía Hospitalaria en Latinoamérica: nudos críticos y posibilidades de transformación. Ediciones CELEI.
- García, M., & Pérez, M. (2021). Vínculos entre Ética, Tecnología Educativa y Pedagogía Hospitalaria: una revisión sistematizada de la literatura. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 17(1), 17-34. <https://doi.org/https://doi.org/10.21556/edutec.2021.77.2121>
- Gudino, C., Bengoa, C., Sánchez, J., & Aparicio, G. (2017). El paciente y su travesía entre la atención primaria y la hospitalaria. Revisión sistemática de ensayos clínicos para la implementación de herramientas para la integración en España. *Anales del Sistema Sanitario de Navarra*, 10(3). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.23938/assn.0119>
- Guerra, P., & Shadira, B. (2021). Estudio para el enriquecimiento de la pedagogía hospitalaria, a través de la puesta en funcionamiento de un modelo de modificabilidad estructural cognitivo de Feuerstein en las aulas hospitalarias de Quito. Universidad de Extremadura.
- Hita, Á. P., Palomino, M. d., & Fernández, V. C. (2022). La educación desde las aulas hospitalarias: percepciones de la familia y del personal médico-sanitario. *Educar*, 58(2), 517-531. <https://doi.org/https://educar.uab.cat/article/view/v58-n2-pena-pegalajar-carpio/1521-pdf-es>

- Izquierdo, M. (2020). Gamificación en aulas hospitalarias. *Educación y Futuro Digital*, 21(1), 5-36.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7843808>
- Mena, T. (2022). Regulación emocional e impulsividad en las adicciones comportamentales: implicaciones y eficacia de la gamificación como estrategia terapéutica. Universitat de Barcelona. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Mendoza, M. (2017). La familia, una base sólida en el proceso educativo en las aulas hospitalarias. *Educación: Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación*, 1(23), 25-34. <https://doi.org/https://doi.org/10.33539/educacion.2017.n23.1166>
- Ministerio de Educación . (2016). Modelo Nacional de Gestión y Atención Educativa Hospitalaria y domiciliaria. Ministerio de Educación .
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Programa Aulas Hospitalarias*.
<https://educacion.gob.ec/programa-aulas-hospitalarias/>
- Molina, M. (2021). La pedagogía hospitalaria, base para la equidad y la inclusión en situación de enfermedad. Universidad de Barcelona.
- Montero, A., & Vargas, F. (2022). La gamificación como herramienta didáctica para mejorar el rendimiento académico en las matemáticas de los estudiantes de Aulas Hospitalarias. Universidad de Santander.
- Muñoz, V. (2016). La resiliencia: una intervención educativa en pedagogía hospitalaria. Universidad Complutense de Madrid.
- Otero, A. (2018). Enfoques de la investigación. Universidad del Atlántico.
- Pesántez, M. d. (2021). Revisión y análisis sobre el potencial pedagógico de las TIC en las aulas hospitalarias: Hacia la e-inclusión del alumnado hospitalizado. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 77(1), 35-51.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21556/edutec.2021.77.2179>
- Pimienta, S., & Boude, O. (2022). Gamificación en educación médica: un aporte para fortalecer los procesos de formación. *Educación Médica Superior*, 36(4).
https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412022000400011&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Romero, K., & Alonso, L. (2007). Un modelo de práctica pedagógica para las aulas hospitalarias: el caso del Hospital Universitario de Los Andes. *Revista de Pedagogía*, 28(83).

https://doi.org/http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922007000300004

Serradas, M. (2023). La pedagogía hospitalaria y el niño enfermo: Un aspecto más en la intervención socio-familiar. *Revista de Pedagogía*, 24(1).
https://doi.org/https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922003000300005

Urbina, J., & Núñez, L. (2021). Derecho de superación profesional y derechos laborales. *Polo del Conocimiento: Revista científico*, 6(10), 3.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9043046>

Vargas, F., & Montero, A. (2022). La Gamificación Como Herramienta Didáctica Para Mejorar el Rendimiento Académico en las Matemáticas de los Estudiantes de Aulas Hospitalarias. Universidad de Santander.

ANEXOS

Figura 1A. Encuesta realizada a los estudiantes hospitalizados en el Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor, sección 1.

<p style="text-align: center;">Entrevista sobre la gamificación en el entorno Hospitalario</p> <p>¡Gracias por participar en esta entrevista! Su experiencia y perspectiva son fundamentales para comprender cómo la gamificación puede ser integradas de manera efectiva en el entorno educativo hospitalario.</p> <p>Fecha de la entrevista: Entrevistador: Datos del Profesor: Área de Especialización:</p> <p>Preguntas: ¿Cómo integran la tecnología en sus clases dentro del entorno hospitalario?</p> <hr/> <p>¿Han investigado sobre plataformas de gamificación como Quizizz, Kahoot o Liveworksheets?</p> <hr/> <p>¿Qué estrategias pedagógicas planean implementar junto con la tecnología para promover el aprendizaje?</p> <hr/> <p>¿Cómo planean colaborar con el personal administrativo y médico para implementar las actividades de gamificación?</p> <hr/> <p>¿Cuáles son los recursos y apoyos que necesitan de la administración para llevar a cabo estas actividades?</p> <hr/> <p style="text-align: center;">¡Gracias por su participación y contribución!</p>
--

Figura 2A. Encuesta realizada a los estudiantes hospitalizados en el Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor. Sección 2

<p style="text-align: center;">Encuesta sobre el Impacto de la Gamificación en las Aulas Hospitalarias</p> <p>Estimado/a Niño/a ¡Gracias por participar en esta encuesta! Tu opinión es muy importante. Por favor, lee cada pregunta con atención y selecciona la respuesta que mejor describa tu experiencia.</p> <ol style="list-style-type: none">1. ¿Te gusta participar en actividades de juego educativos en el hospital? Sí, me encanta. A veces. No, no me gusta.2. ¿Te sientes más motivado/a para aprender cuando las actividades son juegos educativos? Sí, me siento muy motivado/a. A veces me motiva. No, no me motiva mucho.3. ¿Crees que los juegos educativos hacen que tu tiempo en el hospital sea más divertido? Sí, definitivamente. A veces. No, no creo que hagan mucha diferencia.4. ¿Te sientes más feliz cuando participas en actividades de juegos educativos en comparación con otras actividades educativas? Sí, me hace sentir más feliz. No noto mucha diferencia. No, prefiero otras actividades.5. ¿Crees que las actividades de juegos educativos te ayudan a aprender mejor? Sí, definitivamente. A veces. No, no creo que ayuden mucho.6. ¿Te sientes más conectado/a con tus compañeros de clase cuando participas en actividades de juegos educativos juntos? Sí, me siento más conectado/a. A veces. No, no siento mucha diferencia.7. ¿Crees que las actividades de gamificación te ayudan a olvidarte un poco de tu enfermedad mientras estás en el hospital? Sí, definitivamente. A veces. No, no creo que me hagan olvidar.8. ¿Te gustaría participar en más actividades de gamificación en el hospital en el futuro? Sí, me encantaría. Tal vez. No, preferiría otras actividades. <p style="text-align: center;">¡Gracias por tomarte el tiempo para completar esta encuesta!</p>
--

Figura 3A. Autorización para la realización de la investigación por parte del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor - Provincia Santa Elena.



Santa Elena, abril del 2024

Dr.
Leonardo Ramírez.
DIRECTOR DEL HOSPITAL GENERAL DR. LIBORIO PANCHANA SOTOMAYOR.
Ciudad.

De mis consideraciones:

Reciba un cordial saludo de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, quienes deseamos el mayor de los éxitos en su labor que desempeña.

El motivo del presente es con la finalidad de solicitar a usted, muy comedidamente se designe autorizar la realización del Proyecto de Titulación denominado: **"EL IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN LAS AULAS HOSPITALARIAS"**, a la estudiante SALINAS SUÁREZ YADIRA ROXANA, de la Maestría en Educación con mención Educación Básica, portador de la cedula de identidad 0923822589 en el periodo académico 2023 – 2024.

Segura de contar con la aprobación al pedido, expreso mi sincero agradecimiento.

Atentamente.


Lcda. Yadira Salinas Suárez.

HOSPITAL GENERAL
"Dr. Liborio Panchana Sotomayor"
SECRETARIA GENERAL
RECIBIDO
Fecha: 17/04/24 Hora: 10:09
Nombres: Jy
Anexos:

Figura 4A. Evidencia fotográfica de los momentos en que se realizó la gamificación con los estudiantes.



Figura 5A. Evidencia fotográfica de los momentos en que se planifica las clases junto con otras docentes y el personal médico del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor.

