

# MÁS ALLÁ DEL AULA: INTERACTIVIDAD EN LA PEDAGOGÍA HOSPITALARIA

## *BEYOND THE CLASSROOM: INTERACTIVITY IN HOSPITAL PEDAGOGY*

<https://doi.org/10.5281/zenodo.14810974>

### AUTORES:

Yadira Salinas Suárez<sup>1</sup>

Patricio Medina Chicaiza<sup>2\*</sup>

Virginia Pinto Zambrano<sup>3</sup>

Soledad Sarzosa Rivera<sup>4</sup>

**DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA:** [pmedina@pucesa.edu.ec](mailto:pmedina@pucesa.edu.ec),  
[ricardopmedina@uta.edu.ec](mailto:ricardopmedina@uta.edu.ec)

**Fecha de recepción:** 06/ 12/ 2024

**Fecha de aceptación:** 13/ 12/ 2024

### RESUMEN

El objetivo general de esta investigación es gestionar actividades interactivas en aulas hospitalarias para el desarrollo de la educación básica, con el propósito de mejorar la calidad de la educación en entornos hospitalarios y su bienestar general. Como marco metodológico se sustenta en un estudio descriptivo-exploratorio, pues, analiza el impacto de la gamificación en este contexto; asimismo, es cuantitativa-cualitativa. Se realiza una entrevista a docentes (3) del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor (Provincia Santa Elena-Ecuador) y una encuesta (27 estudiantes) mensual del total de pacientes durante el año 2023. Dentro de los principales resultados se propusieron actividades lúdicas que permitieron ajustarse a los ritmos y necesidades médicas en hospitales y mediante la utilización de tecnologías interactivas se crearon experiencias (aprendizaje atractivas) efectivas en los pacientes. Además, al integrar dinámicas de juego, se logró una participación y aprovechamiento del tiempo ocio asociada al entorno hospitalario. Como conclusiones se denota que estas actividades en el contexto educativo de estudiantes hospitalizados ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación, el compromiso y el desempeño académico.

---

<sup>1</sup> Magister en Educación Básica, Escuela Veinticuatro de Julio, Email:  
[yadira.salinas@educacion.gob.ec](mailto:yadira.salinas@educacion.gob.ec)

<sup>2\*</sup> Doctor en Educación, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, Universidad Técnica de Ambato. Email [pmedina@pucesa.edu.ec](mailto:pmedina@pucesa.edu.ec), [ricardopmedina@uta.edu.ec](mailto:ricardopmedina@uta.edu.ec)

<sup>3</sup> Magister en Educación Unidad Educativa Profesor Cleofé Apolinario Orrala,  
[virginia.pinto@educacion.gob.ec](mailto:virginia.pinto@educacion.gob.ec)

<sup>4</sup> Máster en social media: gestión y estrategia, Instituto Superior Tecnológico UMA, Ambato, Email.  
[esarzosa@uma.edu.ec](mailto:esarzosa@uma.edu.ec)

**Palabras clave:** Gamificación, estrategia, educación, tecnología, hospital

## **ABSTRACT**

The general objective of this research is to manage interactive activities in hospital classrooms for the development of basic education, with the purpose of improving the quality of education in hospital environments and their general well-being. As a methodological framework, it is based on a descriptive-exploratory study, since it analyzes the impact of gamification in this context; it is also quantitative-qualitative. An interview is conducted with teachers (3) from the Dr. Liborio Panchana Sotomayor General Hospital (Santa Elena Province-Ecuador) and a monthly survey (27 students) of the total number of patients during the year 2023. Among the main results, recreational activities were proposed that allowed adjusting to the rhythms and medical needs in hospitals and through the use of interactive technologies, effective experiences (attractive learning) were created for patients. In addition, by integrating game dynamics, participation and use of leisure time associated with the hospital environment was achieved. In conclusion, it is noted that these activities in the educational context of hospitalized students have proven to be an effective strategy to improve motivation, commitment and academic performance.

**Keywords:** Gamification, strategy, education, technology, hospital

## **INTRODUCCIÓN**

La gamificación para Conteras y Eguía (2016) consideran como una estrategia que aprovecha elementos de juego en entornos no lúdicos, ha demostrado ser efectiva en la educación al aumentar la motivación y la participación de los estudiantes. Para Pegalajar (2021) se basa en principios como la competencia, el logro, la retroalimentación inmediata y la recompensa, que son elementos que a menudo resultan atractivos para los niños. Por tanto, la gamificación en el ámbito educativo hospitalario es una herramienta fundamental para la mejora de la formación de los profesionales de la salud y la experiencia de los pacientes.

Cabe indicar que, al incorporar elementos lúdicos en la enseñanza, como desafíos, recompensas y simulaciones interactivas, se promueve un aprendizaje más dinámico y efectivo (Gil & Prieto, 2020). Esto no solo facilita la comprensión de conceptos complejos, sino que también mejora la retención de conocimientos y la motivación del personal (Alonso, Martínez, Berral, & De la Cruz, 2021). Es así como, los elementos lúdicos son utilizados para educar a los pacientes sobre su tratamiento, lo cual, apoya directamente a un proceso de aprendizaje óptimo y a una experiencia hospitalaria en general adecuada.

De acuerdo con 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) con su artículo denominado; pedagogía hospitalaria y aulas hospitalarias: un reto para la formación de licenciados en educación infantil; donde 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.

Los niños que están hospitalizados a menudo se enfrentan a una serie de desafíos, que incluyen no solo su condición de salud, sino también su bienestar emocional, social y educativo (Benavides, 2020). A su vez, surge la adaptación de los contenidos a las diversas condiciones de salud y capacidades cognitivas de los pacientes (González, 2020). La personalización del aprendizaje es crucial, ya que cada niño puede tener diferentes niveles de energía, atención y comprensión debido a su tratamiento.

Además, es necesario garantizar que las actividades gamificadas sean lo suficientemente flexibles para ajustarse a los ritmos y necesidades médicas del entorno hospitalario (González, Ramoa, & Vásquez, 2021). Otro desafío es la creación de un equilibrio entre el juego y el aprendizaje, asegurando que las actividades lúdicas sigan siendo educativas y no solo entretenidas, mientras se respetan las limitaciones físicas y emocionales de los niños.

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 los elementos lúdicos como enfoque pedagógico. De acuerdo con Hernández, et al. (2022), a pesar del creciente interés en la aplicación de este tipo de elementos en entornos hospitalarios, se observa una carencia significativa en la comprensión y evaluación de su impacto real. Por ello, Escabias (2021) manifiesta que, la falta de investigaciones exhaustivas deja un vacío en el entendimiento sobre cómo los elementos lúdicos pueden contribuir para superar los desafíos educativos específicos de los estudiantes hospitalizados.

Cabe indicar que, el uso de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una estrategia efectiva en la mejora de la participación y el bienestar de los pacientes en hospitales. En referencia al estudio realizado por Sardi et al. (2017), la implementación de programas gamificados en entornos hospitalarios ha resultado en un aumento del 25% en la adherencia al tratamiento y en una mejora significativa en la motivación y el compromiso de los pacientes. Asimismo, una revisión sistemática llevada a cabo por Johnson et al. (Johnson, y otros, 2016) concluyó que los elementos lúdicos pueden reducir los niveles de ansiedad preoperatoria y postoperatoria en un 30%. Estos resultados subrayan su potencial, no solo para mejorar los resultados clínicos, sino también para enriquecer la experiencia del paciente en el hospital.

Después de las consideraciones previas, se evidencia como problemática una limitación en la posibilidad de adquirir conocimientos escolares durante el proceso de hospitalización, lo cual afecta directamente a los niños, adolescentes y jóvenes que no pueden optar por una educación tradicional por encontrarse inmersos en un ambiente médico. De allí que, el objetivo de la presente investigación se enmarcó en gestionar actividades interactivas en aulas hospitalarias para el desarrollo de la educación básica.

## **METODOLOGÍA**

El trabajo de investigación se sustenta en un nivel descriptivo, el cual, permitió la identificación y descripción de los componentes principales de este método de educación, entre ellas, las técnicas empleadas, los recursos utilizados, el nivel de participación de los estudiantes y los resultados obtenidos. Además, se analizó cómo la introducción de elementos de juego afecta la comunicación, interacción y participación de los pacientes en el proceso educativo en el contexto hospitalario. Se destaca que, también se caracterizó por ser una investigación exploratoria para comprender el impacto del potencial de las actividades interactivas en este contexto.

Además, se adscribe en un enfoque cuantitativo-cualitativo, donde el primero se centra en datos numéricos y un tratamiento estadístico, que utilizó como técnica de recolección de datos una encuesta con ocho preguntas cerradas con una escala de Likert del 1 al 3, donde, 1 equivale a una respuesta afirmativa y 3 una respuesta poco relevante. Además, se añadió una entrevista que incluyeron 5 preguntas estructuradas.

Se consideraron dos poblaciones para esta investigación, primero son 3 docentes del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor que se encuentran en la Provincia Santa Elena y son quienes participan en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, se seleccionó también una población estudiantil de 27 estudiantes mensuales del total de pacientes atendidos durante el año 2023.

El proceso de recolección de datos se ejecutó en dos partes, la primera se realizó antes que aplicar las actividades interactivas direccionadas a los docentes y la segunda parte fue posterior a éstas direccionada a los estudiantes. Se añade que se evaluó la confiabilidad de la encuesta mediante el estadístico Alfa de Cronbach, obteniéndose un resultado de 0.74 que indica una alta consistencia interna.

Se destaca que, se tomó en consideración las fases propuestas por Meneses y Medina (2021) quienes detallan: Diagnóstico, Planificación, Aplicación y Control, que forman parte de un proceso sistemático que contribuyen a la destreza de la expresión oral del inglés. Sin embargo, se aplicará en esta propuesta en el contexto hospitalario para proponer actividades interactivas en las aulas hospitalarias, con el propósito de mejorar la calidad de la educación en entornos hospitalarios y su bienestar general.

## **RESULTADOS**

En el siguiente epígrafe se evidencian tres apartados: 1. La educación en un contexto hospitalario, 2. Las actividades interactivas como herramientas tecnológicas en la educación hospitalaria y 3. Fases de actividades interactivas en aulas hospitalarias; los cuales permitieron llegar a los resultados esperados.

### **1. La educación en un contexto hospitalario**

La educación dentro de un contexto hospitalario pretende adaptar y flexibilizar los programas de educación para que los estudiantes posean un proceso de aprendizaje adecuado, considerándose su estado de salud, nivel educativo y aspectos personales (Peña, Pgalajar y Carpio, 2022; Guerra y Shadira, 2021). Por ello, la continuidad en la atención educativa hospitalaria es fundamental para que el paciente pueda mantener su aprendizaje de forma fluida y regresar a la escuela regular posteriormente a su recuperación (Conteras & Eguia, 2016).

En Ecuador los programas en aulas hospitalarias son iniciativas que apoyan a una educación continua y de calidad para estudiantes que están hospitalizados, el cual promueve la inclusión y equidad en este contexto (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023). Cabe indicar que, se fundamenta en la normativa legal de la de la Constitución, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y su Reglamento de aplicación, donde se asume a la educación hospitalaria como una responsabilidad estatal en la construcción de políticas inclusivas basadas en los derechos humanos.

En este contexto, el Modelo Nacional de Gestión para la Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria fue desarrollado en Chile por el Ministerio de Educación, la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) y la Red de Latinoamérica y EL Caribe para promover el derecho de los niños que se encuentran hospitalizados o en tratamiento en hospitales (Ministerio de Educación , 2016).

En la atención educativa, la colaboración tanto de la familia, la escuela regular y la escuela hospitalaria es esencial para que este proceso continúe de formas integral, donde, la pedagogía se concibe como una forma de enseñanza que permite al educando y al educador usar todas las experiencias como oportunidades para aprender y crecer personalmente (Hita, Palomino, & Fernández, 2022). Precisamente, uno de los componentes clave es la adaptabilidad para acomodar los tratamientos médicos, las visitas médicas y cualquier otro evento médico a los programas educativos; así como, la personalización en cada paciente por las diferentes necesidades que poseen (Martínez, Ureña, & Yuli, 2020).

Existen varios aspectos para la práctica en aulas hospitalarias que permiten una educación integral, como son: la educación inclusiva, una atención personalizada, prácticas basadas en evidencias y buenas prácticas, aspectos de talento humano, de desarrollo profesional y de bienestar de los estudiantes, como lo sustenta (Molina, 2021), (ver tabla1).

**Tabla 1.** Aspectos esenciales para la pedagogía hospitalaria y la atención educativa

<b>Aspecto</b>	<b>Descripción</b>
----------------	--------------------

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.

Fuente: adaptado de (Molina, 2021).

## **2. Las actividades interactivas como herramientas tecnológicas en la educación hospitalaria**

Las actividades interactivas como técnica de aprendizaje basada en juegos conlleva a la motivación de los estudiantes y a mejorar tanto su compromiso como su bienestar emocional, para lograr un rendimiento académico óptimo (Montero & Vargas, 2022). Además, Las actividades lúdicas son flexibles por ajustarse a los ritmos y necesidades médicas en hospitales y utiliza tecnologías interactivas para crear experiencias (aprendizaje atractivas) efectivas en los pacientes (Salinas, 2024). Al integrar dinámicas de juego, se logra una participación y aprovechamiento del tiempo ocio asociada al entorno hospitalario. Es así que, utiliza tecnologías interactivas para crear experiencias de aprendizaje más atractivas y efectivas para los pacientes. Al integrar dinámicas de juego en el proceso educativo, se promueve una participación y se reduce la ansiedad asociada con el entorno hospitalario.

Estas herramientas tecnológicas permiten personalizar el contenido educativo según las necesidades y capacidades individuales de los pacientes, facilitando así la comprensión de información médica compleja. Además, fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, contribuyendo no solo al aprendizaje, sino también al bienestar general del paciente durante su estancia en el hospital (Díaz, González, Santiago, Hernández, & Soto, 2022). Por ello, los autores de la presente investigación definen una revisión a la literatura de varias actividades lúdicas con el propósito de mejorar la calidad de la educación en entornos hospitalarios y su bienestar general (ver tabla 2).

**Tabla 2.** Revisión de la literatura

<b>Autor</b>	<b>Año</b>	<b>Estrategia</b>	<b>Metodología</b>
(Aguilar et al., 2019)	2019	Describe el aporte que el trabajo interdisciplinario puede dar para fortalecer la práctica pedagógica en las aulas hospitalarias.	Al ser un trabajo cualitativo se basa en la recolección y análisis de datos provenientes de las experiencias de la práctica pedagógica en las aulas hospitalarias. Utilizan: entrevistas, diarios de campo, y grupos focales.
<b>Observación:</b> El trabajo interdisciplinario es esencial 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	Utilizó 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. Se realizó una 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.
<b>Observación:</b> 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			
(Chávez Criollo, 2022)	2022	Resaltar la importancia del arte terapia como herramienta para facilitar	Se realiza una revisión de literatura relacionada con el arte terapia y su aplicación en entornos hospitalarios.

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.

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.

**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

(Conteras y Eguia, 2016)

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 l

**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.

(Dávila, 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

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.

cómo la gamificación facilita la participación de los docentes y estudiantes y promueve el desarrollo de aprendizaje

**Observaciones:** 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.

(Escabias, 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

Se realizó una revisión bibliográfica de estudios realizados sobre el impacto de las TIC en el alumnado hospitalizado.

**Observación:** 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

(Fierro y Toaquiza, 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. 20 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)

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)

Abordar la situación de la población infantil presente

Incluye un enfoque mixto, combinando investigación cualitativa y cuantitativa.

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

Podría involucrar revisión de literatura académica y política pública relacionada con la educación en contextos hospitalarios

**Observación:** 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)

Reflexión crítica sobre la Pedagogía Hospitalaria, resaltando la necesidad de transgredir las relaciones de poder establecidas y promover un ambiente educativo que valore la diversidad y la inclusión.

Un enfoque teórico-crítico, que busca desestabilizar los discursos culturales proporcionados por el saber médico y promover una 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)

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)

Se plantea la creación de una plataforma digital

En el diseño y desarrollo de una plataforma digital, combinando la

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

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)

Propone una metodología para mejorar las competencias lectoras en estudiantes hospitalarios, utilizando el enfoque de la teoría de modificabilidad estructural cognitiva de Feuerstein.

Se recopila información a través de un cuestionario sobre las prácticas pedagógicas utilizadas por los maestros hospitalarios, 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)

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)

Se centra en la necesidad de ampliar la oferta

Se utiliza una metodología de revisión sistemática de la literatura, con

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. 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:** 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)

La investigación se enfocó en diseñar, aplicar y evaluar un modelo de práctica pedagógica para niños y jóvenes pacientes en el Aula Hospitalaria del Hospital Universitario de los Andes (HULA) en Venezuela.

La investigación se enfocó en diseñar, aplicar y evaluar un evaluaron 22 actividades dentro del Aula Hospitalaria. Se recopilaron 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)

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)

El objetivo es introducir la gamificación como una estrategia tecnológica para desarrollar el pensamiento matemático,

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

---

específicamente el los resultados obtenidos en la  
pensamiento variacional, aplicación de la estrategia gamificada.  
en estudiantes de grados  
9°, 10° y 11° en aulas  
hospitalarias.

---

**Observación:** 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

---

Fuente: elaboración propia

### 3. Fases de actividades interactivas en aulas hospitalarias

De los anteriores planteamientos, se detalla a continuación las fases de las actividades interactivas en las aulas hospitalarias: Diagnóstico, Planificación, Aplicación y Control, como lo detalla (Meneses & Medina, 2021), para apoyar en la calidad de la educación en entornos hospitalarios y su bienestar general.

#### Fase 1. Diagnóstico

La integración de la tecnología en las clases de los docentes entrevistados muestra que sí buscan incorporar aplicaciones educativas y plataformas en línea que permitan gamificar las actividades de aprendizaje, pero aún se encuentran en una etapa inicial de exploración, evidenciándose la necesidad de contar con una estrategia metodológica que les permita a los docentes guiarse y adaptarlo a los diferentes contextos educativos.

En relación con las estrategias pedagógicas, cada docente 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.

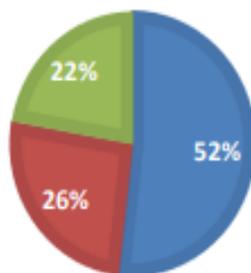
En cuanto a la colaboración con el personal administrativo y médico, los docentes analizados están comprometidas en garantizar que las actividades de gamificación se integren de manera efectiva en el entorno hospitalario, respetando los protocolos de salud y seguridad establecidos. A su vez, se identificó 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.

En las encuestas realizadas a los 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. En ese sentido, en la ilustración 1, se detalla que el 52% de los encuestados se siente muy motivado, un 26% a veces si le motiva y un 22% no le motiva (ver figura 1). Por tanto, esto sugiere un impacto positivo de las actividades interactivas en la motivación intrínseca para aprender en el entorno

hospitalario, y se alinea a la investigación de Izquierdo (2020), que ha demostrado consistentemente que puede aumentar la motivación intrínseca y el compromiso del paciente.

Figura 1. Preferencia de motivación en el aprendizaje

■ Sí, me siento muy motivado/a. ■ A veces me motiva.  
■ No, no me motiva mucho.



Fuente: elaboración propia

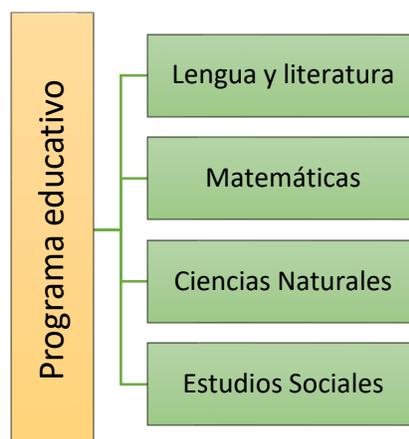
Cabe indicar que, el 59% de los estudiantes expresó sentirse más feliz al participar en actividades interactivas en comparación con otras actividades educativas y el 48%, se siente más conectado con sus compañeros de clase al participar en actividades interactivas juntos. Esto sugiere que éstas pueden fomentar la cohesión social entre los pacientes en entornos hospitalarios, promoviendo un sentido de comunidad y colaboración como lo sustenta (Chóez & Larreal, 2023). Por tanto, se denota un fuerte interés y apoyo hacia la implementación de actividades interactivas en hospitales, subrayando su potencial para mejorar la experiencia del paciente en estos entornos.

Un 78% de los estudiantes manifiestan que las actividades interactivas hacen que el tiempo en el hospital sea más llevadero, lo cual, evidencia 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 las actividades interactivas en la atención médica para mejorar el bienestar y la satisfacción del paciente.

## Fase 2. Planificación

La propuesta se diseñó para implementarse durante cuatro semanas consecutivas en un entorno educativo que utiliza las actividades interactivas 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. Cabe indicar que se direccionó a cuatro áreas básicas: Lengua y literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales y Estudios Sociales como se muestra la figura 2.

Figura 2. Programa educativo



Fuente: elaboración propia

Estas actividades están diseñadas para fomentar la participación 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 3.

Tabla 3. Actividades interactivas propuestas

Asignaturas que intervienen	Objetivo de aprendizaje estandarizado	Recursos	Técnicas de evaluación
<b>Lengua y literatura</b>	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
<b>Matemáticas</b>	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
<b>Ciencias naturales</b>	Comprender y analizar los procesos vitales en los seres vivos, desde el reconocimiento de las	Dispositivos electrónicos	Asignación de roles a los estudiantes, participación activa en

	partes básicas de una planta hasta la comprensión de la replicación celular y su importancia en la herencia genética, adaptado a estudiantes de todos los niveles educativos, en ambiente hospitalario	(tabletas, computadoras)	el juego de roles, análisis de las experiencias
<b>Estudios Sociales</b>	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

**Fase 3. Aplicación**

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 las actividades interactivas 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, donde, 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 (ver tabla 4). 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. Cabe indicar que, en esta investigación se presenta como ejemplo la asignatura de Matemáticas incluyéndose el nivel educativo, la destreza con criterios de desempeño, los indicadores, el tiempo de actividades de acuerdo con las estrategias metodológicas.

Tabla 4. Planificación de la semana 2 Matemáticas

<b>Institución Educativa:</b>	<b>Tiempo: 80 minutos</b>		
<b>Asignatura:</b>	Matemáticas	Nombre del docente:	
<b>Nivel educativo</b>	<b>Inicial</b>	<b>Básica</b>	<b>Bachillerato</b>
<b>Destreza con criterios de desempeño</b>	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.
<b>Indicador de logro de la clase</b>	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.
<b>Tiempo – actividades</b>	<b>Estrategias metodológicas</b>		
<b>Actividades de Iniciación 20 min</b>	Utilizar juegos en liveworksheets donde los niños tienen que contar objetos o rellenar una secuencia numérica con números faltantes. Link <a href="https://www.liveworksheets.com/es/w/es/matematicas/1780155">https://www.liveworksheets.com/es/w/es/matematicas/1780155</a>	Utiliza la plataforma wordwall, donde los estudiantes respondan preguntas sobre la interpretación de gráficos y tablas. Link: <a href="https://wordwall.net/es/urso/3535360/gr%C3%A1ficos-y-tablas">https://wordwall.net/es/urso/3535360/gr%C3%A1ficos-y-tablas</a>	En la plataforma Quizizz donde los estudiantes resuelvan problemas de álgebra y geometría de nivel básico. Link <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/5c59de5c622541001a3c3a5c/prueba-de-algebrabasica">https://quizizz.com/admin/quiz/5c59de5c622541001a3c3a5c/prueba-de-algebrabasica</a>
<b>Actividades de desarrollo 40 min</b>	En Genially observar los números del 1 a 10 mediante la canción, la lámina de observación y el juego diseñado para su mejor comprensión. Link <a href="https://view.genial.ly/39a5858b54acb00125f51a4/presentation-libro-interactivo-losnumeros-del-1-al-10">https://view.genial.ly/39a5858b54acb00125f51a4/presentation-libro-interactivo-losnumeros-del-1-al-10</a>	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	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. Link: <a href="https://view.genial.ly/61f75aab2fab740018e22fdf/pres">https://view.genial.ly/61f75aab2fab740018e22fdf/pres</a>

		inmediata sobre sus respuestas. Link: <a href="https://quizizz.com/admin/q/quiz/5f67f0cdf6150b001c080e5f/tablas-y-graficosestadisticos">https://quizizz.com/admin/q/quiz/5f67f0cdf6150b001c080e5f/tablas-y-graficosestadisticos</a>	entation-geometria-y-susconceptos-basicos
<b>Actividades de evaluación 20 min</b>	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. Link <a href="https://quizizz.com/admin/q/quiz/5f4bc33d52c9f9001b59bf33/numeros-del-1-al-10">https://quizizz.com/admin/q/quiz/5f4bc33d52c9f9001b59bf33/numeros-del-1-al-10</a>	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. Link: <a href="https://view.genial.ly/60f36389d4ee920d7f675c3d/inter-active-content-tablas-ygraficas">https://view.genial.ly/60f36389d4ee920d7f675c3d/inter-active-content-tablas-ygraficas</a>	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. Link <a href="https://wordwall.net/es/resource/5609164/expresionesalgebraicas">https://wordwall.net/es/resource/5609164/expresionesalgebraicas</a>

Fuente: elaboración propia

#### Fase 4. Control

Para el cumplimiento de las actividades propuestas en la estrategia se establece las siguientes acciones:

1. Revisar y dar seguimiento a los estudiantes en caso de no poder realizar en alguna semana el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Definir evaluaciones frecuentes una vez realizadas cada una de las estrategias para identificar fortalezas y debilidades que posean como resultado los estudiantes.
3. Conversar con los estudiantes sobre las actividades ejecutadas y definir posibles actividades a incluirse en el programa para la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La validación de la estrategia la realizaron los encargados del área del Hospital General Dr. Liborio Panchana Sotomayor que se encuentran en la Provincia Santa Elena, quienes, verifican y validan desde sus conocimientos y experiencia la aplicación de esta propuesta. Además, se sugieren diferentes tipos de actividades para entornos hospitalarios como:

actividades de iniciación, actividades de desarrollo y actividades de evaluación que garanticen el correcto proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **DISCUSIÓN**

Los resultados obtenidos en esta investigación resaltan la importancia de las actividades interactivas en la educación hospitalaria, apoyando así el desarrollo integral de los estudiantes hospitalizados. Estudios recientes han demostrado que la implementación de estas actividades en entornos educativos no tradicionales, como los hospitales, fomenta la motivación y mejora el desempeño académico de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y accesible (Ferreira, Santos, & Ramos, 2022). Los resultados obtenidos en la presente investigación están alineados con estos hallazgos, ya que, el 59% de los estudiantes expresó sentirse más feliz al participar en actividades interactivas en comparación con otras actividades educativas y el 48%, se siente más conectado con sus compañeros de clase al participar en actividades interactivas juntos; así evidencian que las actividades lúdicas permiten a los estudiantes ajustarse a las limitaciones impuestas por sus condiciones médicas, facilitando una experiencia educativa más inclusiva y efectiva.

Además, la combinación de métodos cuantitativos y cualitativos en este estudio proporciona una comprensión más amplia del impacto de las actividades interactivas en los estudiantes hospitalizados. Investigaciones similares, como la de Gómez y Pérez (2023), han evidenciado que la integración de la tecnología en entornos educativos hospitalarios no solo contribuye a mejorar el aprendizaje, sino que también influye positivamente en el bienestar emocional y social de los estudiantes. En la presente investigación se encontró que un 78% de los estudiantes manifiestan que las actividades interactivas hacen que el tiempo en el hospital sea más llevadero; esto refuerza el valor de las herramientas interactivas y los métodos de enseñanza adaptados, ya que no solo promueven el conocimiento académico, sino que también ayudan a los estudiantes a mantenerse conectados y activos durante su estancia hospitalaria.

La participación de los docentes y la personalización de las actividades lúdicas, según las necesidades individuales de los estudiantes, es un factor clave en el éxito de estas intervenciones. Como se ha observado en investigaciones previas (Vargas, Martínez, & Ruiz, 2022), los docentes desempeñan un rol crucial en la creación de ambientes de aprendizaje flexibles y atractivos en entornos hospitalarios, utilizando tecnologías como las aplicaciones móviles y los juegos interactivos.

En este sentido, la capacitación de los docentes en el uso de tecnologías innovadoras es fundamental para maximizar el impacto de estas actividades en la educación hospitalaria, algo que fue evidente en las entrevistas realizadas en esta investigación. Además, los resultados sugieren que estas actividades interactivas no solo aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también promueven un uso positivo del tiempo de ocio y mejoran su bienestar general.

## **CONCLUSIONES**

La aplicación de actividades interactivas 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 éstas 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.

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.

Cabe indicar que, las actividades interactivas en los entornos hospitalarios se convierten en una herramienta efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, especialmente en situaciones difíciles como tratamientos prolongados o enfermedades crónicas, como se demostró en las encuestas donde, un 59% de los estudiantes expresó sentirse más feliz al participar en actividades interactivas en comparación con otras actividades educativas. Al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y entretenido, se logra captar la atención de los estudiantes y mantener su interés en los contenidos educativos, lo que es crucial en un entorno donde la motivación puede verse afectada por el estrés o la fatiga. Así mismo, permite la personalización del proceso educativo para adaptarse a las diferentes capacidades y condiciones de salud de los estudiantes hospitalizados y contribuye al bienestar emocional de los estudiantes, lo que puede tener un impacto positivo en su recuperación y en su disposición para participar en actividades educativas.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- 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*.
- Alonso, S., Martínez, J., Berral, B., & De la Cruz, J. (2021). Gamificación en educación superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepe. Revista científica de educación y comunicación*(23), 1-21.  
doi:<https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>

- Benavides, 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.
- Chóez, N., & Larreal, J. (2023). Gamificación y realidad aumentada como herramienta para enseñar y aprender. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2). doi:[https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5404](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.
- Díaz, A. K., González, S. L., Santiago, I., Hernández, M., & Soto, G. A. (2022). Gamificación a través del uso de la aplicación Genially para innovar procesos de aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Eduscientia. Divulgación De La Ciencia Educativa*, 5(10), 129-139. Obtenido de <https://www.eduscientia.com/index.php/journal/article/view/197>
- Escabias, A. (2021). El uso de herramientas TIC en el alumnado de aulas hospitalarias: una revisión bibliográfica. Universidad de La Laguna. doi:<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/22864>
- 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.
- Ferreira, L., Santos, M., & Ramos, A. (2022). Gamification in non-traditional educational environments: Enhancing learning in hospitals. *Journal of Educational Technology*, 38(2), 145-160. <https://doi.org/10.1016/j.jedutech.2022.05.014>
- Gomez, R., & Pérez, J. (2023). Technological integration in hospital-based education: Effects on academic and emotional outcomes. *Educational Innovations Review*, 45(1), 52-68. <https://doi.org/10.1080/educinnov2023.34.01>
- 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*.
- Gil, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, XLII(168), 107-123. doi:<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- González, C. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *EduTec*, 71, 67-83. doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2020.71.1453>
- González, O., Ramoa, E., & Vásquez, P. (2021). Implicaciones de la gamificación en educación matemática, un estudio exploratorio. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 21(68), 1-24. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/red.485331>
- 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*.
- Hernández, A. J., Sánchez, B., Alfonso, M., & Hellín, M. (2022). Gamificación en educación física. Revisión sistemática. *Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 14(1), 1-20.
- 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. *Educación*, 58(2), 517-531. doi:<https://doi.org/https://educar.uab.cat/article/view/v58-n2-penapegalajar-carpio/1521-pdf-es>
- Johnson, D., Deterding, S., Kuhn, K. A., Staneva, A., Stoyanov, S., & Hides, L. (2016). Gamification for health and wellbeing: A systematic review of the literature. *Internet Interventions*, 6, 89-106. doi:<https://doi.org/10.1016/j.invent.2016.10.002>
- Meneses, S., & Medina, R. (2021). Estrategia metodológica basada en tecnologías de la información y comunicación en expresión oral del idioma inglés. *INNOVA Research Journal*, 6(1), 111-128. doi:<https://doi.org/10.33890/innova.v6.n1.2021.1463>
- Ministerio de Educación . (2016). *Modelo Nacional de Gestión y Atención Educativa Hospitalaria y domiciliaria*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/programa-aulas-hospitalarias/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Programa Aulas Hospitalarias*. Obtenido de <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. Colombia: Universidad de Santander.
- Pegalajar, M. d. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. doi:<https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Peña, M., Pgalajar, M., & Carpio, M. (2022). La educación desde las aulas hospitalarias: percepciones de la familia y del personal médico-sanitario. *Educación*, 58(2), 517-531. doi:<https://doi.org/10.5565/rev/educar.1521>
- Pimienta, S., & Boude, O. (2022). Gamificación en educación médica: un aporte para fortalecer los procesos de formación. *Educación Médica Superior*, 36(4). doi:[https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-](https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-)
- Sardi, L., Idri, A., & Fernández, J. L. (2017). A systematic review of gamification in e-Health. *Journal of Biomedical Informatics*, 71, 31-48. doi:<https://doi.org/10.1016/j.jbi.2017.05.011>

- Salinas, Y. (2024). El impacto de la gamificación en las aulas hospitalarias. *Tesis de maestría en Educación Básica*. Santa Elena: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Vargas, C., Martínez, P., & Ruiz, S. (2022). Teachers' role in adapting educational technologies in hospital classrooms. *International Journal of Hospital Education*, 21(4), 231-245. <https://doi.org/10.1080/ijhe2022.44.04>