



ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

Estrategia gamificadora para el mejoramiento del rendimiento académico en signos de puntuación para estudiantes con escolaridad inconclusa

Gamification strategy for the improvement of academic performance in punctuation marks for students with unfinished schooling

Blanca Angélica Silva Varela

Universidad Bolivariana del Ecuador, Guayas - Ecuador, basilvav@ube.edu.ec,
<https://orcid.org/0009-0002-1307-9910>

Dara Lucía Fernanda Bahamonde Duarte

Universidad Bolivariana del Ecuador, Guayas - Ecuador, dlbahamonded@ube.edu.ec,
<https://orcid.org/0009-0009-4684-1415>

Marcos Francisco Guerrero Zambrano

Universidad Estatal de Milagro, Durán - Guayas – Ecuador, mguerreroz@unemi.edu.ec,
<https://orcid.org/0000-0002-5617-6836>

Peggy Danny Ricaurte Ulloa

Universidad Bolivariana del Ecuador, Guayas - Ecuador, pdricaurteu@ube.edu.ec,
<https://orcid.org/0009-0002-7596-0922>

Autor de Correspondencia: Blanca Angélica Silva Varela, basilvav@ube.edu.ec

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Recibido: 16 junio 2025 | Aceptado: 24 junio 2025 | Publicado online: 20 julio 2025

CITACIÓN

Silva, B; Bahamonde, D; Guerrero, M; Ricaurte, P. Estrategia gamificadora para el mejoramiento del rendimiento académico en signos de puntuación para estudiantes con escolaridad inconclusa. *Revista Social Fronteriza* 2025; 5(4): 800. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(4\)800](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(4)800)



Esta obra está bajo una licencia internacional. [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).





RESUMEN

La investigación se realizó con el objetivo de evaluar el impacto de una estrategia gamificada, utilizando la herramienta Educaplay para el mejoramiento del rendimiento académico en signos de puntuación en estudiantes con escolaridad inconclusa. Para su cumplimiento se acogió un enfoque mixto, con diseño transversal, durante el proceso de recolección de información se aplicó un pretest, postest y una encuesta de motivación y satisfacción dirigida a 25 estudiantes, seleccionados bajo un muestreo intencionado. La intervención incluyó fases de diagnóstico, actividades gamificadas, retroalimentación y reflexión. Los resultados evidenciaron que el 84% de los participantes mejoraron su rendimiento, con un 60% alcanzando una ganancia alta de acuerdo al Índice de Hake. En complemento la T de Student confirmó diferencias notables entre los valores del pretest y postest ($p = 0,000$). Además, en su conjunto, la información de la encuesta reflejó que las actividades gamificadas con el uso de Educaplay, contribuyeron a la motivación y satisfacción en los participantes, destacando el carácter dinámico de la experiencia. Como conclusión, se determinó que la gamificación no solamente facilita el aprendizaje, sino que también promueve la participación estudiantil, proponiéndose como una estrategia efectiva para atender las necesidades pedagógicas de poblaciones con trayectorias educativas interrumpidas

Palabras claves: Gamificación, Educaplay, signos de puntuación, rendimiento académico.

ABSTRACT

The research was carried out with the aim of evaluating the impact of a gamified strategy, using the Educaplay tool for the improvement of academic performance in punctuation marks in students with unfinished schooling. To comply with it, a mixed approach was adopted, with a cross-sectional design, during the information collection process a pre-test, post-test and a motivation and satisfaction survey were applied to 25 students, selected under an intentional sampling. The intervention included diagnostic phases, gamified activities, feedback and reflection. The results showed that 84% of the participants improved their performance, with 60% achieving a high gain according to the Hake Index. In addition, Student's T confirmed notable differences between the pre-test and post-test values ($p = 0.000$). In addition, as a whole, the information from the survey reflected that the gamified activities with the use of Educaplay contributed to the motivation and satisfaction of the participants, highlighting the dynamic nature of the experience. In conclusion, it was determined that gamification not only facilitates learning, but also promotes student participation, proposing itself as an effective strategy to meet the pedagogical needs of populations with interrupted educational trajectories

Keywords: Gamification, Educaplay, punctuation, academic performance





1. Introducción

La ortografía es un recurso esencial en el proceso de aprendizaje, debido a su rol en la redacción nítida y exacta, favoreciendo la interpretación de sus pensamientos. Ospina (2024) en su estudio sostuvo que el conocimiento de los signos de puntuación es esencial para una comunicación escrita clara, pues facilita la organización de las ideas de forma consistente y exacta, porque no solo establecen el ritmo y el descanso en la lectura, sino que también manifiestan las intenciones del escritor, lo que enriquece la comprensión del contenido.

Espinosa (2021) en su artículo titulado “Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico” señala que el respeto por las reglas del idioma y el interés por el uso correcto del lenguaje son principios que deben ser fortalecidos en los diferentes niveles educativos.

Por su parte Jiménez et al. (2023) desarrolló una investigación, mediante la cual sostuvo que aprender y aplicar correctamente las normas ortográficas no solo potencia la calidad de los escritos, sino que además aumenta la seguridad del alumnado al realizar tareas de producción de textos, así el dominio de la ortografía establece los fundamentos para progresar en las diferentes asignaturas.

Acorde a Maquilón et al. (2024) las prácticas de gamificación implementadas adecuadamente en las aulas de clase permiten reforzar competencias lingüísticas y cognitivas fundamentales para el desarrollo académico. Además, el cuidado en la escritura refleja interés y responsabilidad, asegurando que el mensaje escrito se transmita de forma precisa y concisa al receptor. Este aprendizaje traspasa lo técnico, promoviendo el respeto por el idioma y sus normas de uso.

Guamán y Alvarez (2022) desarrollaron un estudio con estudiantes de Educación Básica, la gamificación emerge como una herramienta para mejorar el aprendizaje ortográfico, ya que convierte la práctica en una actividad lúdica y atractiva. Nuñez (2022) argumenta que al integrar el juego, se favorece la participación activa y el aprendizaje continuo, motivando a los estudiantes a mejorar sus habilidades ortográficas mientras disfrutaban del proceso.

Cantos et al. (2024) realizó un estudio con el fin de divulgar herramientas pedagógicas basadas en la gamificación para el desarrollo de habilidades ortográficas en Educación Básica, se aplicó una metodología sustentada en el juego y la interactividad para mejorar



estas habilidades de estudiantes de octavo año, logrando una mejora en la aplicación correcta de las normas ortográficas.

Según Benálcazar y Valencia (2024) en gran parte de instituciones educativas ecuatorianas se presentan dificultades en el uso de la coma, la omisión de los puntos, o el mal empleo de los signos de interrogación y exclamación, aquello tiende a generar confusión, cambia el significado de las oraciones o dificulta la comprensión del texto. Rubio y Moreira (2024) en su estudio identificaron que la mayoría del alumnado de una institución educativa presentaban dificultades en el uso adecuado de los signos de puntuación, reflejado en un promedio grupal de 7.38, mientras que el 24% obtuvo una calificación menor a 7. Similares resultados registró García (2024) en una institución educativa de Azogues, en la cual se detectaron dificultades en el aprendizaje de la acentuación y puntuación.

En atención a esta situación problemática, surge la necesidad imperiosa de aportar con estrategias pedagógicas innovadoras capaces de motivar y fortalecer el proceso de aprendizaje, en este contexto se plantea como problema de investigación: ¿Cómo incide una estrategia didáctica basada en la gamificación en el rendimiento académico de signos de puntuación en estudiantes con escolaridad inconclusa?

Asimismo, se desprenden las siguientes preguntas científicas: ¿Cuál es el nivel inicial y final de dominio de los signos de puntuación en estudiantes con escolaridad inconclusa?, ¿Cómo influye el uso de Educaplay en el rendimiento académico de los estudiantes para aprender signos de puntuación? y ¿Cuál es la perspectiva que tienen los estudiantes con escolaridad inconclusa en motivación y satisfacción, en relación al uso de Educaplay como estrategia basada en gamificación?

En consecuencia, el objetivo de la investigación es: evaluar la eficacia de una estrategia didáctica gamificada utilizando Educaplay como recurso para el mejoramiento del rendimiento académico de estudiantes con escolaridad inconclusa en el uso de signos de puntuación.

2. Desarrollo

La Gamificación y sus herramientas

La gamificación es una estrategia educativa innovadora que utiliza elementos propios de los juegos para motivar y fortalecer el aprendizaje. Según Maquilón et al. (2024) es una

metodología que aplica principios y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el propósito de influir en el comportamiento, mejorar el compromiso y optimizar el rendimiento de los usuarios en actividades específicas.

Cantos et al. (2024), señala que a diferencia de Kahoot, que fomenta un aprendizaje competitivo y dinámico en tiempo real, Educaplay se adapta mejor a estudiantes con necesidades individuales, brindándoles retroalimentación inmediata para mejorar el dominio de los signos de puntuación. Benalcázar et al. (2024) señala que otras herramientas como Quizz y Wordwall también ofrecen evaluaciones rápidas y actividades personalizables. En la Tabla 1 se muestra una síntesis de la revisión bibliográfica realizada:

Tabla 1

Herramientas gamificadoras

Nombre	Descripción	Ventajas	Desventajas	Habilidad
Educaplay	Plataforma que ofrece actividades interactivas crucigramas, sopas de letras y cuestionarios.	Actividades personalizables. Ofrece diversos formatos (emparejar, ordenar).	Funciones limitadas comparado con otras herramientas. Opciones avanzadas requieren pago.	Reconocimiento de patrones, pensamiento lógico y refuerzo de conceptos de puntuación.
Kahoot	Plataforma de aprendizaje en línea utiliza cuestionarios interactivos para fomentar el aprendizaje de una manera divertida.	Aumenta la participación a través de la competencia. Retroalimentación instantánea.	Requiere una conexión a Internet estable. Limitado para ejercicios más profundos o abiertos.	Toma de decisiones rápida, recuerdo de conocimientos y precisión en la puntuación.
Quizz	Plataforma de cuestionarios con elementos gamificados, donde los estudiantes pueden responder a su propio ritmo.	Fomenta el aprendizaje autónomo. Compatible con dispositivos móviles. Comentarios detallados.	Centrado en preguntas cerradas, menos adecuado para ejercicios abiertos.	Aprendizaje independiente, autorregulación y comprensión detallada de las reglas de puntuación.
Wordwall	Herramienta para crear actividades interactivas e imprimibles: tareas de emparejar, clasificar o etiquetar.	Fácil de usar. Amplia variedad de plantillas.	Limitado a tareas gamificadas simples. Funciones de seguimiento menos avanzadas.	Construcción de vocabulario, recuperación de memoria y asociación visual relacionadas con la puntuación.
Classcraft	Convierte el aula en un juego de rol, recompensando el uso correcto de la puntuación en las tareas.	Mayor colaboración y trabajo en equipo. Integra objetivos educativos con recompensas virtuales.	Configuración inicial compleja. Requiere más tiempo el diseño de actividades	Trabajo en equipo, resolución de problemas y aplicación consistente de las reglas de puntuación.

Nota: La tabla se realizó a partir de la información de (Zambrano et al., 2020; Nuñez, 2022;

Santos et al., 2024).

Guamán y Alvarez (2022) señalan que este enfoque se fundamenta en teorías como la motivación intrínseca y extrínseca, utilizando elementos que incentivan la participación activa, el aprendizaje y la resolución de problemas con la creación de experiencias interactivas. En el caso de los signos de puntuación, herramientas como Educaplay, Kahoot, Quizizz, Wordwall y Classcraft ofrecen plataformas interactivas y dinámicas que transforman el aprendizaje en experiencias dinámicas.

Elementos de la gamificación

En concordancia con Benchocha (2021) entre los principales elementos de la gamificación se destacan:

- **Puntos:** No solo miden el rendimiento, sino que permiten establecer metas claras y cuantificables. Los puntos pueden tener diferentes valores según la dificultad de la tarea, lo que motiva a los usuarios a esforzarse más.
- **Niveles:** Refuerzan la sensación de progreso y logro personal. A medida que se avanza, los niveles pueden volverse más desafiantes, lo que estimula el crecimiento de habilidades.
- **Recompensas:** No se limitan a premios físicos o simbólicos; pueden incluir acceso a contenido exclusivo, reconocimiento público o privilegios dentro del sistema. Las recompensas inesperadas generan mayor impacto emocional y compromiso.
- **Reglas:** Aportan estructura y claridad, definiendo lo que se puede y no se puede hacer. Las reglas transparentes y justas crean un entorno de confianza, mientras que su flexibilidad permite adaptarse a diferentes contextos y mantener la dinámica fresca.
- **Dinámicas de juego:** Se centran en cómo las personas interactúan emocionalmente con el sistema. Acorde a Santos et al. (2024) abarcan aspectos como la competencia, la colaboración y el cumplimiento de metas, los cuales generan una conexión emocional con las tareas propuestas.
- **Competencia:** Estimula el deseo de superación, pero debe gestionarse para evitar la frustración, la competencia saludable se fomenta mediante clasificaciones por categorías, desafíos individuales o en equipo y recompensas.
- **Colaboración:** Promueve el sentido de comunidad, la cooperación y el aprendizaje entre pares. Las dinámicas de equipo permiten a los participantes combinar



habilidades, compartir conocimientos y apoyarse mutuamente para alcanzar metas comunes.

- **Avatares:** Permiten la personalización, lo que genera un mayor sentido de pertenencia e identificación con el entorno gamificado, los estudiantes se sienten más comprometidos cuando pueden reflejar su identidad o aspiraciones en su avatar.
- **Diseño visual:** El uso de gráficos atractivos, colores estimulantes y efectos visuales dinámicos mejora la experiencia del usuario. Un buen diseño visual no solo capta la atención, sino que también facilita la comprensión de la información y la navegación.
- **Retroalimentación inmediata:** Según Núñez (2022) proporciona información clara sobre el rendimiento del usuario de forma inmediata, lo que permite corregir errores rápidamente y mejorar habilidades.
- **Insignias o medallas:** Funcionan como símbolos de estatus y reconocimiento, bien diseñadas reflejan logros específicos y motivan a los usuarios a coleccionarlas, lo que incrementa su participación en diferentes actividades (Zambrano et al., 2020).

Teorías que sustentan el uso de la gamificación

Según García (2024) como estrategia didáctica, la gamificación encuentra un fundamento sólido en diversas teorías educativas que explican cómo las personas aprenden y se motivan para participar en procesos de enseñanza. Según Soledispa et al. (2024) Una de ellas es la Teoría del Aprendizaje Constructivista que se relaciona con la gamificación porque ambas propenden hacia un activo y significativo, con el uso de elementos lúdicos permiten a los estudiantes construir su conocimiento de manera dinámica y personalizada, tal como lo propone el enfoque constructivista.

La gamificación en opinión de Nuñez (2022) se ha consolidado como una herramienta importante en el ámbito educativo donde la transformación de procesos tradicionales mediante mecánicas lúdicas genera mejores resultados en términos de eficiencia y retención, alinea sus dinámicas con esta perspectiva al diseñar actividades interactivas que involucran a los estudiantes en la resolución de problemas y la exploración, generando un aprendizaje contextualizado y significativo.

Otra teoría relevante, es la de la Motivación Autodeterminada de Deci y Ryan, que distingue



entre motivación intrínseca y extrínseca (Villa, 2022). Su enfoque, dice que las personas se sienten más motivadas cuando satisfacen sus necesidades de autonomía, competencia y relación. La gamificación incorpora estos principios con la creación de sistemas de recompensas, desafíos escalados y elementos colaborativos que fomentan la sensación de logro personal, control sobre el proceso de aprendizaje y conexión social (Félix et al., 2022).

3. Metodología

La presente investigación se realizó con un enfoque mixto que involucra lo cualitativo y cuantitativo, con la combinación de métodos estadísticos con análisis interpretativo para alcanzar una comprensión más profunda del fenómeno objeto de estudio. En relación al componente cuantitativo permitió la recolección de información a través de una prueba de conocimientos en modalidad pretest y posttest, cuyos resultados fueron analizados a través de la distribución T de Student para muestras relacionadas. Dicha prueba se adecuó para evaluar si existe una diferencia significativa entre las medias de dos mediciones tomadas sobre la misma muestra con una frecuencia de antes y después de la intervención (Gallardo, 2017).

En este contexto se planteó la hipótesis nula: “La estrategia gamificadora para el mejoramiento del rendimiento académico en Ortografía no impacta en el rendimiento de los estudiantes con escolaridad inconclusa; y la hipótesis alternativa: “La estrategia gamificadora para el mejoramiento del rendimiento académico en Ortografía impacta en el rendimiento de los estudiantes con escolaridad inconclusa”.

En forma complementaria se calculó la ganancia normalizada de Hake, un indicador ampliamente utilizado en investigaciones del ámbito educativas para medir el aprendizaje efectivo tras una experiencia de enseñanza, comparando el rendimiento obtenido con el máximo posible (Flores et al., 2020). En esencia esa métrica permitió identificar el grado de mejora relativa en términos de aprendizaje permitiendo clasificar el impacto de la estrategia en tres categorías: baja ($g < 0.3$), media ($0.3 \leq g < 0.7$) y alta ($g \geq 0.7$). Aquel análisis facilitó la interpretación de los resultados, considerando no solo el rendimiento absoluto, sino también la mejora relativa respecto al nivel inicial de cada estudiante (Montero, 2022).

En forma complementaria, se evidenció el enfoque cualitativo con la interpretación de las percepciones de los estudiantes, que se obtuvo mediante la aplicación de la



encuesta a los estudiantes, para tal efecto, se consideró dos dimensiones: la motivación y satisfacción respecto a la estrategia gamificada (Gallardo, 2017). La validez de contenido del instrumento fue comprobada a través de juicio de expertos, que se trata de una técnica común en estudios educativos cuyo fin es asegurar que los ítems sean adecuados y representativos del constructo analizado (González y Pazmiño, 2015). Para evaluar la consistencia del instrumento, se calculó el Coeficiente Alfa de Cronbach, considerado uno de los métodos más integrales para estimar la confiabilidad interna de los ítems en una escala tipo de Likert, su interpretación contempla que valores superiores a 0,70 son aceptables para fines de investigación social y educativa (Camacho, 2003).

Contexto y muestra bajo estudio

La población se conformó por los estudiantes de una unidad educativa de la ciudad de Quevedo, provincia de Los Ríos. La muestra, se tomó considerando un muestreo por conveniencia, en función del acceso y disposición del alumnado, se tomó a los 25 estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica, con escolaridad inconclusa que constituyeron el objeto de estudio. Aquel grupo de estudiantes pertenecen a la modalidad virtual, sus edades oscilan entre los 15 – 28 años de edad y provienen de diferentes provincias del país.

Evaluación del aprendizaje

Con el propósito de evaluar el impacto de la estrategia gamificada en el aprendizaje de los signos de puntuación, se elaboró una prueba de rendimiento académico conformada por 15 preguntas de opción múltiple. A continuación, se presenta un ejemplo representativo del tipo de ítems incluidos:

6. ¿Cuál de las siguientes frases utiliza correctamente el punto y coma?
 - a) Fuimos al parque; jugamos fútbol, voleibol y baloncesto.
 - b) Fuimos al parque; y jugamos fútbol, voleibol y baloncesto.
 - c) Fuimos al parque, jugamos fútbol; voleibol y baloncesto.
 - d) Fuimos al parque jugamos fútbol voleibol y baloncesto.

Las cuales permitieron evaluar el uso correcto del punto, la coma, el punto y coma, y los signos de interrogación y exclamación. La prueba tuvo una duración estimada de 15 minutos y fue elaborada siguiendo principios de validez de contenido, para tal efecto se adoptó el juicio de expertos, según Cortés e Iglesias (2004) aquel procedimiento



permite asegurar la pertinencia, claridad y representatividad de los ítems en relación con los objetivos de aprendizaje. Puntualmente los expertos concordaron en la idoneidad de las preguntas para medir la efectividad de la actividad gamificada, únicamente sugirieron que las oraciones de dos de las preguntas fuesen más breves. La prueba fue aplicada antes (pretest) y después (postest) de la intervención.

Evaluación de motivación y satisfacción en el estudiante

Para evaluar la percepción de los estudiantes sobre la estrategia gamificada, se diseñó una encuesta de satisfacción basada en una escala Likert de cinco niveles (1 = Muy en desacuerdo, 5 = Muy de acuerdo). La encuesta presentó dos dimensiones: motivación y satisfacción, cada una con cinco ítems que analizan el grado de interés generado por la actividad, el nivel de compromiso, la facilidad de uso de la plataforma y la percepción de utilidad. Una de las preguntas que se incluyó en la encuesta fue: En general, estoy satisfecho/a con la experiencia educativa.

Respecto a la agrupación de ítems por dimensiones, se consideró pertinente porque permite analizar de forma estructurada la percepción estudiantil en aspectos claves, similar criterio mantiene Zambrano et al. (2024) y añade que en investigación educativa las respuestas en escala Likert son ampliamente utilizadas. La validación de la encuesta se realizó por medio de juicios de expertos, a quienes se les formuló la siguiente pregunta: ¿Considera que los ítems incluidos en la encuesta son claros, pertinentes y adecuados para evaluar las dimensiones de motivación y satisfacción en el contexto de una estrategia gamificada?

Los profesionales emitieron observaciones enfocadas en brindar mayor claridad en las primeras dos preguntas, sugirieron el uso de sinónimos y para la última interrogante recomendaron mayor brevedad para hacerlas más comprensibles. Se utilizó este tipo de validación considerando lo expuesto por Maldonado y Santoyo (2024) que destacan la utilidad del juicio de expertos, por su utilidad en la evaluación de la coherencia, claridad y relevancia del contenido, fortaleciendo así la validez de contenido del instrumento de recolección de datos.

Para determinar la confiabilidad de la encuesta, se empleó el coeficiente Alfa de Cronbach, un indicador ampliamente utilizado para medir la consistencia interna de escalas tipo Likert. Rodríguez y Reguant (2020) añaden que un valor de $\alpha \geq 0.7$ indica una confiabilidad

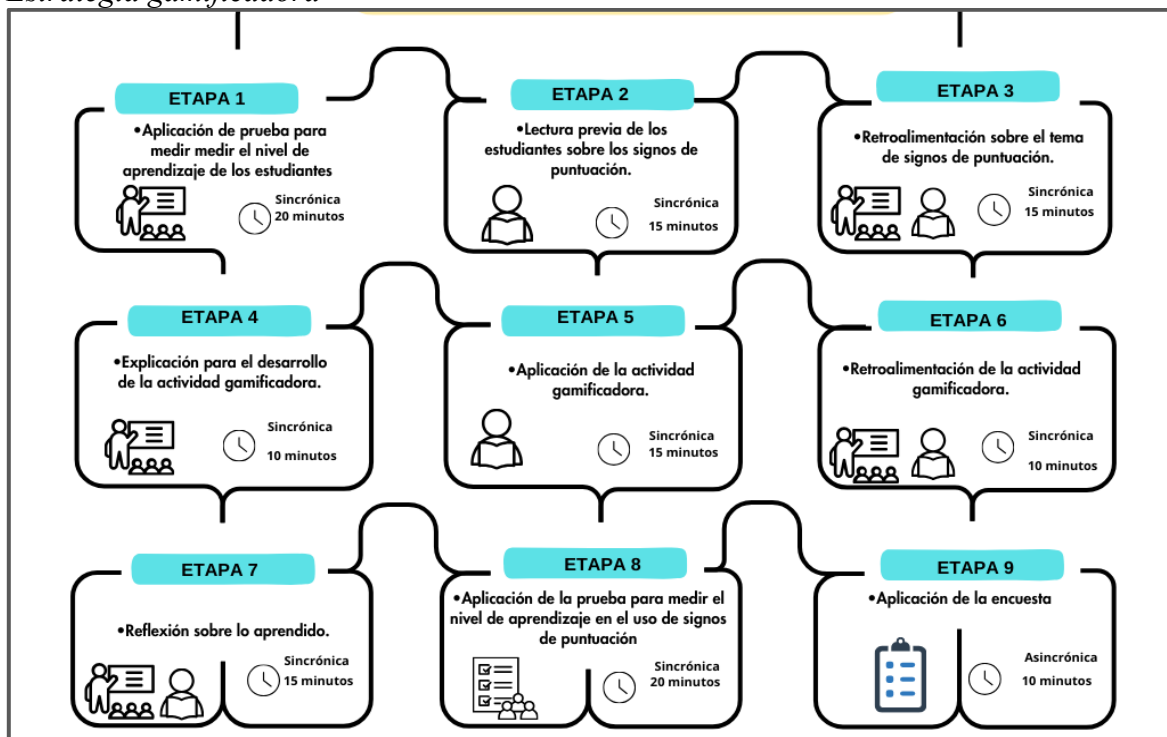
aceptable. Dicho coeficiente fue utilizado considerando que permite medir la consistencia interna de un conjunto de ítems que evalúan un mismo constructo según dimensiones, tal como señala González y Pazmiño (2015) resulta ideal en cuestionarios con escalas de Likert.

Estrategia didáctica

La actividad gamificadora, según se observa en la Figura 1, consta de 9 etapas: evaluación, aprendizaje autónomo, gamificación y reflexión. Inicia con la prueba diagnóstica (20 min, sincrónica) para medir conocimientos previos, seguida de una lectura previa (15 min, sincrónica) y una retroalimentación (15 min, sincrónica).

Luego, se explicó la actividad gamificada (10 minutos, sincrónica) y se lleva a cabo su ejecución en Educaplay (15 minutos, sincrónica) con técnicas como unir con líneas, sopa de letras y completar oraciones. Posteriormente, se ofrece retroalimentación sobre el desempeño (10 min, sincrónica) y se realiza una reflexión sobre el aprendizaje (15 min, sincrónica). Finalmente, se aplica una prueba postest (15 min, asincrónica) para evaluar el progreso y una encuesta de satisfacción (10 min, sincrónica) para medir la percepción de los estudiantes.

Figura 1
Estrategia gamificadora



Nota. La Tabla muestra la secuencia de aplicación de la estrategia gamificadora. Elaborado por Silva y Bahamonde (2025).

Etapa 1: Aplicación de prueba para medir el nivel de aprendizaje de los estudiantes

Previamente, se aplicó una prueba de evaluación diagnóstica (pretest) con 15 preguntas de opción múltiple, con una duración de 20 minutos, para determinar el nivel de conocimiento estudiantil sobre los signos de puntuación. A través de 4 preguntas se evaluó el uso correcto de la coma, 7 del punto, 2 de los signos de interrogación y 2 exclamación.

Etapa 2: Lectura previa de los estudiantes sobre los signos de puntuación

Esta etapa se efectuó en 15 minutos, los estudiantes realizaron una lectura introductoria del documento guía sobre los signos de puntuación, su función y ejemplos de uso en la escritura, el cual fue elaborado por las autoras en base a investigación bibliográfica.

Etapa 3: Retroalimentación sobre el tema de signos de puntuación

En un lapso de 15 minutos, se reforzó los conceptos sobre los tipos de punto: punto aparte, punto seguido y dos puntos, vistos en la lectura previa mediante una sesión de retroalimentación en la que se discutió los errores en el uso de los signos de puntuación.

Etapa 4: Explicación de cómo realizar la actividad gamificadora.

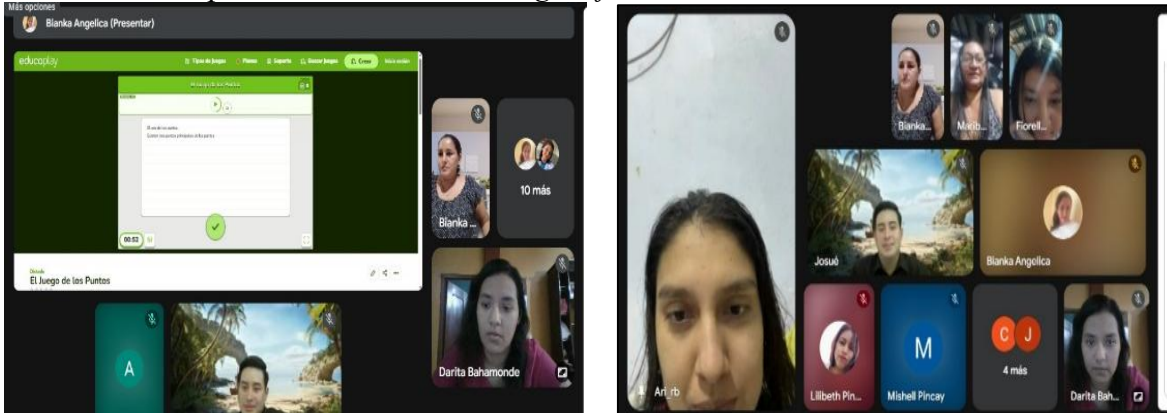
El docente explicó a los estudiantes cómo desarrollar las actividades basada en Educaplay, detallando el funcionamiento de cada misión. Se dio a conocer la asignación de puntos y niveles por desempeño en cada actividad.

Etapa 5: Aplicación de la actividad gamificadora

Con base a las explicaciones del docente, los estudiantes ingresaron al enlace de las actividades y procedieron a realizarlas. En la figura 2 se exponen evidencias fotográficas:

Figura 2

Evidencias de aplicación de la actividad gamificadora



Nota. La figura muestra evidencias de la etapa de aplicación de la estrategia gamificadora.

Etapa 6: Retroalimentación de la actividad gamificadora

Al finalizar la actividad, se revisó los puntajes obtenidos por los estudiantes. Se identificó fortalezas y áreas de mejora en el uso de los signos de puntuación. Se resolvió dudas de parte de los estudiantes:

1. ¿En qué se diferencia el uso de los dos puntos en una enumeración y en una explicación?
2. ¿Se deben usar signos de exclamación al inicio y al final, incluso en frases cortas?
3. ¿Qué tan necesario es el uso del punto y coma en textos sencillos?

Estas preguntas permitieron aclarar conceptos y abrir un espacio de reflexión sobre la importancia de la puntuación para dar claridad y coherencia a los textos.

Etapa 7: Reflexión sobre lo aprendido

El alumnado reflexionó sobre su experiencia en la actividad gamificada, con base en las siguientes preguntas:

1. ¿Qué aprendieron sobre los signos de puntuación durante esta actividad?
2. ¿Creen que lo aprendido les ayudará a mejorar tu forma de escribir en otras asignaturas?
3. ¿Qué parte de la actividad les resultó más interesante o divertida? ¿Por qué?
4. ¿Hubo algo que resultó difícil o confuso?
5. ¿En qué situaciones académicas consideran que pueden aplicar lo aprendido hoy?

Etapa 8: Aplicación de prueba para medir nivel de aprendizaje de los estudiantes

Se aplicó nuevamente la prueba de evaluación con 15 preguntas de opción múltiple, las mismas del pretest. Esto permitió comparar los resultados y medir el progreso de los estudiantes tras la actividad gamificada.

Etapa 9: Aplicación de la encuesta

Finalmente, los estudiantes respondieron una encuesta de satisfacción con 10 preguntas, valoradas en una escala de 1 (Muy en desacuerdo) a 5 (Muy de acuerdo). La encuesta evaluó la experiencia de los estudiantes en la actividad, su nivel de motivación y la efectividad de la gamificación en su aprendizaje.

4. Resultados

Resultados y análisis de la evaluación del aprendizaje

La prueba contempló 15 preguntas con opciones múltiple, cada una tuvo una valoración de 3 puntos, lo que daba un puntaje máximo de 45 si los estudiantes respondían satisfactoriamente, en la Tabla 2 se observa los valores alcanzados en la prueba de entrada y salida:

Tabla 2

Resultados de prueba de entrada y salida

ESTUDIANTES	PRETEST	POSTEST
1	42	45
2	36	45
3	36	45
4	15	15
5	24	39
6	30	30
7	42	42
8	33	33
9	30	36
10	36	42
11	39	45
12	18	39
13	18	45
14	12	42
15	12	45
16	15	39
17	15	39
18	18	39
19	33	39
20	36	39
21	42	45
22	36	45
23	15	36
24	18	36
25	12	30

Nota. La tabla muestra los resultados de la prueba de entrada y salida aplicada a la muestra seleccionada, elaborado por Silva y Bahamonde (2025).

Para determinar el logro de aprendizaje se consideró pertinente el uso de la técnica de la Ganancia de Hake (g), que según Montero (2022) es un índice que mide el aprendizaje o progreso al comparar sus puntajes antes y después de una intervención. En la Figura 3 se

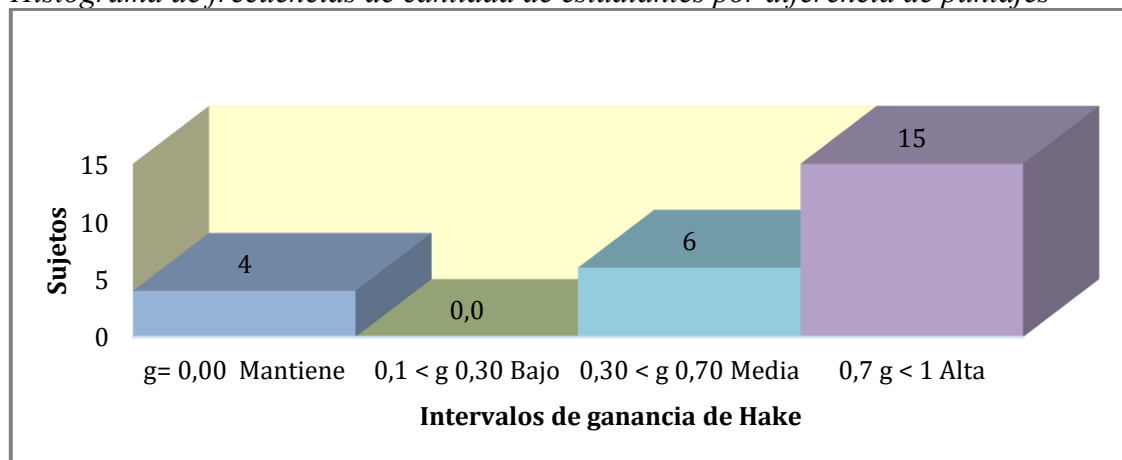
exponen los resultados mediante un histograma, que evidencia que: 4 de los 25 estudiantes no presentaron cambios entre los puntajes de las pruebas de entrada y salida.

De los 25 estudiantes de estudio, 21 de ellos experimentaron cambios positivos, es decir, el 84% incrementaron su nivel de aprendizaje en los signos de puntuación, posterior a la aplicación de la actividad gamificadora basada en la herramienta Educaplay. Los sujetos 1,2,3,11,13,15,21,22 presentaron notable incremento, así lo señala Montero (2022) enfatizando que los valores iguales o mayores a 0.70 son determinados como altos o significativos. Dichos valores evidencian un escenario optimista. No obstante, 4 estudiantes que representan el 16% mantuvieron puntajes similares en ambas pruebas.

En el nivel bajo no se registró casos, mientras que los niveles medio y alto reflejan una significativa concentración de sujetos. Con una ganancia de $0,30 < g < 0,70$ se situaron 6 estudiantes y en el intervalo de $> 0,70$, 15 presentaron una ganancia alta, lo que evidencia un impacto favorable de la intervención pedagógica sobre el aprendizaje, tal como argumentó Castañeda et al. (2018) al interpretar los niveles de aprendizaje en su estudio.

Figura 3

Histograma de frecuencias de cantidad de estudiantes por diferencia de puntajes



Nota. La tabla muestra las pruebas de entrada y salida aplicada a los sujetos de estudio. Elaborado por Silva y Bahamonde (2025).

Para la determinación del impacto de la actividad gamificadora basada en Educaplay para el aprendizaje de signos de puntuación se aplicó la prueba T de Student cuyos resultados se registraron en la Tabla 3:

Tabla 3*Prueba T de Student para medias emparejadas*

Media	Prueba de entrada	Prueba de salida
Desviación estándar	10,978	6,819
Varianza	120,51	46,50
Grados de libertad	24	24
Observaciones	25	25
P (T<=1)	0,000	0,000

Nota. La tabla muestra los resultados de la prueba T de Student. Elaborado por Silva y Bahamonde (2025).

Considerando que la prueba T de Student arrojó un valor $p = 0,000$ inferior al alfa o nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), lo que según Lugo y Pino (2021) indica que la diferencia entre las medias antes y después de la intervención es estadísticamente representativa, se procedió a rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa que establece: La estrategia gamificadora para el mejoramiento del rendimiento académico en Ortografía impacta en el rendimiento de los estudiantes con escolaridad inconclusa.

Resultados y análisis de la evaluación de la encuesta

El proceso de validación del instrumento de recolección de datos, arrojó un resultado de 0,977 en la dimensión motivación y en satisfacción 0.982 de índice Alfa de Cronbach tal como se observa en la Tabla 4. Dichos resultados reflejaron alta fiabilidad de los ítems incluidos, lo que significa que las preguntas contempladas en ambas dimensiones presentan una consistencia interna sólida y miden de manera coherente el constructo evaluado.

Tabla 4*Estadísticas de fiabilidad*

Dimensiones	Alfa de Cronbach	N de elementos
Motivación	0,977	5
Satisfacción	0,982	5

Nota: La tabla muestra los resultados del índice Alfa de Cronbach por dimensión de la encuesta. Elaborado por Silva y Bahamonde (2025).

Se presentan los resultados correspondientes a la encuesta aplicada a los estudiantes la cual se estructuró considerando dos dimensiones: motivación y satisfacción las cuales permitieron

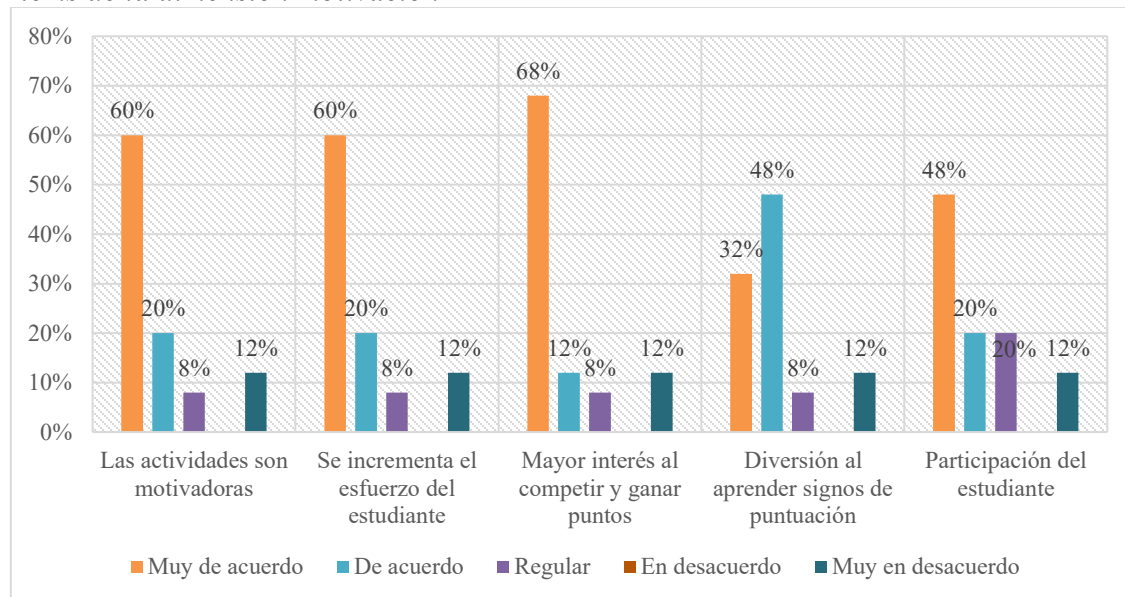
mostrar las percepciones de los estudiantes, en este sentido, Gómez y Avila (2021) consideraron pertinente basarse en dichas dimensiones, al señalar que ambas resultan fundamentales para evaluar conocer los criterios de su muestra de estudio, respecto a la gamificación.

Dimensión: Motivación

En la Figura 4 sale a relucir dentro de la dimensión motivación conformada por 5 preguntas, que el 60% (15 sujetos) se encuentran muy de acuerdo en que las actividades que formaron parte de la estrategia gamificadora basada en Educaplay tuvo un componente motivacional significativo.

Similar valor porcentual de estudiantes señaló que tras la intervención se incrementó su esfuerzo en el proceso de aprendizaje de signos de puntuación; por su parte la competición y obtención de puntos en las actividades condujo al incremento del interés del 68% (17 sujetos). En otro de los ítems se reflejó que el 48% calificó la experiencia de aprendizaje como divertida, igual porcentaje de sujetos indicaron que las actividades efectuadas promovieron la participación del alumnado.

Figura 4
Ítems de la dimensión motivación

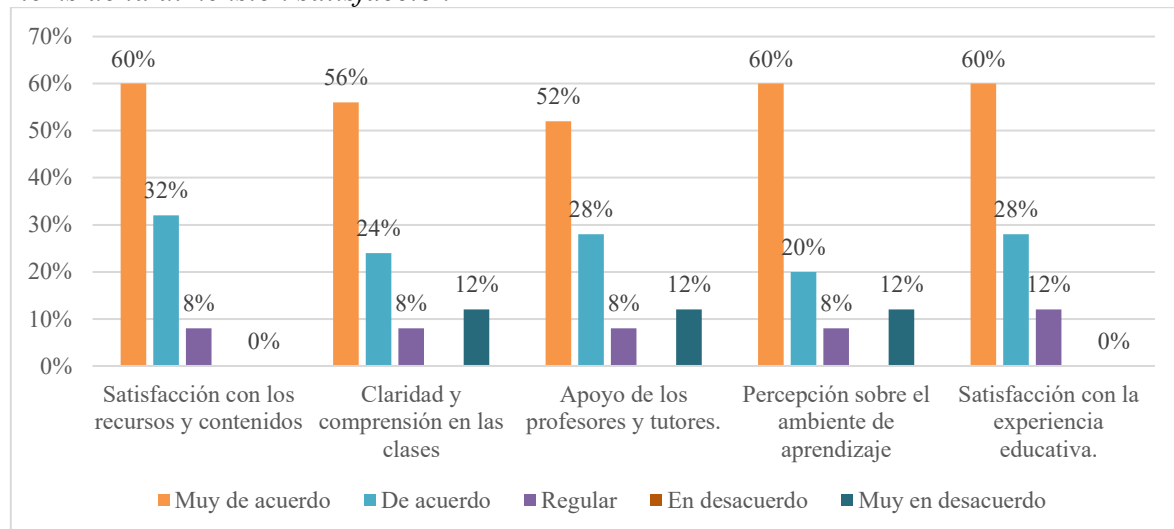


Nota. La figura se elaboró a partir de la información de la encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes. Elaborado por Silva y Bahamonde (2025).

Dimensión: Satisfacción

En la Figura 5 la dimensión satisfacción conformada por 5 preguntas, el 60% (15 sujetos) calificó como muy satisfactorios los recursos y contenidos utilizados en la intervención. El 56% coincidió en que las actividades gamificadas con el uso de Educaplay permitió tener mayor claridad y comprensión en las clases.

Figura 5
Ítems de la dimensión satisfacción



Nota. La figura se elaboró a partir de la información de la encuesta de satisfacción aplicada a los sujetos de estudio. Elaborado por Silva y Bahamonde (2025).

En relación al ítem de apoyo docente durante la intervención fue percibido satisfactoriamente por el 52% (13) del grupo de estudio, asimismo, se evidenció una percepción positiva sobre el ambiente de aprendizaje determinado por el 60% (15) de los participantes, respecto a la experiencia educativa en forma integral el 60% (15) se mostraron satisfechos.

La percepción positiva de los estudiantes en las dimensiones de motivación y satisfacción evidencian que el uso de tecnologías educativas como Educaplay no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también fomenta una experiencia de aprendizaje más atractiva y participativa.

5. Discusión

La estrategia gamificada no solamente fue diseñada con el propósito de evaluar el rendimiento, sino también para analizar de qué forma motivación y la



satisfacción influyen directamente en el aprendizaje. En este sentido, estudios como el Félix et al. (2022) y Villa (2022) destacan que el uso de recompensas, competencia equilibrada y retroalimentación inmediata no son factores aislados, sino elementos centrales que promueven la internalización del conocimiento.

La mejora de resultados, por lo tanto, no es únicamente producto del contenido gamificado, sino del conocimiento, sino del entorno emocional positivo generado como consecuencia de estas dinámicas. Los autores Saritama y Espinoza (2024) señalan que las herramientas interactivas como Educaplay fomentan un aprendizaje autónomo y constante. Los resultados alcanzados evidencian que la implementación tuvo un efecto positivo en el aprendizaje de los signos de puntuación.

El 84% de los estudiantes mejoraron sus puntajes en la prueba postest y el 60% de ellos alcanzaron una ganancia alta según el Índice de Hake. Además, la prueba T de Student mostró una diferencia estadísticamente significativa entre las medias de las pruebas de entrada y salida ($p < 0.05$), lo que respalda la eficacia de la intervención. Similares hallazgos registró Paez et al. (2022), llegando a afirmar que el uso de Educaplay en entornos virtuales mejoró sustancialmente el rendimiento académico del alumnado al promover la participación activa y el trabajo colaborativo.

Otro de los aspectos, a resaltar es el impacto positivo en la motivación y satisfacción de los estudiantes, así lo respaldó el 60% de los participantes argumentando que las actividades realizadas les beneficiaron considerablemente, mientras que el 68% enfatizó en un mayor interés propiciados por elementos de la gamificación como la competición y ganar puntos, mientras que el 60% se refirió favorablemente al contenido y recursos utilizados.

Tales valores porcentuales coinciden con lo visibilizado por Vargas y Espinoza (2024), quienes demostraron que la implementación de Educaplay incrementó la motivación y mejoró la retención de vocabulario entre los estudiantes de Bachillerato. En efecto, el uso de Educaplay no solo optimiza aspectos técnicos como la puntuación, sino que también potencia habilidades metacognitivas, en coincidencia Jiménez et al. (2024) argumentó que su uso mejoró la comprensión y el análisis textual de los estudiantes.

Dichas afirmaciones encuentran sustento principalmente en la teoría constructivista que enfatiza en la importancia de la motivación intrínseca y extrínseca para el aprendizaje activo.



En definitiva, la gamificación puede ilustrar objetivos y su relevancia, guiar a los usuarios a través de rutas estructuradas, proporcionar retroalimentación inmediata y reforzar contenidos.

6. Conclusiones

La aplicación de una estrategia didáctica gamificada basada en Educaplay reflejó una mejora concreta en el rendimiento académico de los estudiantes con escolaridad inconclusa, en el uso adecuado de signos de puntuación. A nivel cuantitativo la ganancia de Hake determinó que el 84% de los participantes mejoró su desempeño, de los cuales el 60% experimentó una ganancia alta; de forma complementaria la T de Student registró una diferencia significativa entre los puntajes de las pruebas de entrada y salida ($p < 0,05$), así se validó estadísticamente que la intervención didáctica tuvo un impacto positivo directo en el desarrollo de habilidades lingüísticas, al favorecer la comprensión y precisión en el uso del lenguaje escrito.

Desde un enfoque cualitativo, la encuesta evidenció percepciones positivas de los estudiantes respecto a la estrategia gamificada: el 60% de los participantes calificó las actividades como estimulantes, el 68% indicó que la competencia y la obtención de puntos incrementaron su interés por el aprendizaje y en similar proporción se percibió que el apoyo del docente y el adecuado ambiente fueron pieza clave para el éxito de la intervención, en efecto la mayoría expresó sentirse satisfecho con los recursos, el ambiente de aprendizaje y la experiencia educativa en general, lo que indica que la estrategia gamificada generó un impacto positivo en la percepción y actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje.

Es importante resaltar que los resultados investigativos concuerdan y refuerzan los resultados evidenciados en estudios previos, los cuales señalan a Educaplay como una herramienta pedagógica efectiva con la capacidad de motivar e incidir positivamente en el aprendizaje del uso correcto de los signos de puntuación en estudiantes con escolaridad inconclusa, promoviendo tanto el rendimiento como el compromiso.

Conflicto de Intereses

Los autores declaran que este estudio no presenta conflictos de intereses y que, por tanto, se ha seguido de forma ética los procesos adaptados por esta revista, afirmando que este trabajo no ha sido publicado en otra revista de forma parcial o total.



Referencias Bibliográficas

- Benálcazar, E., & Valencia, K. (2024). Evaluación del aprendizaje en estudiantes con escolaridad inconclusa mediante recursos digitales. *MQR INvestigat Revista Multidisciplinaria*, 8(1), 2859-2878 p. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.2859-2878>
- Benálcazar, E., Vázquez, G., Valencia, K., & Tapia, T. (2024). Evaluación del aprendizaje en estudiantes con escolaridad inconclusa mediante recursos digitales. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 8(1), 2859-2878 p. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.1.2024.2859-2878>
- Bencochea, G. (2021). La Gamificación una oportunidad para transformar las realidades. *Revista Prefacio*, 5(7), 69-85 p. doi:<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/PREFACIO/article/view/35733/35851>
- Camacho, J. (2003). Aplicaciones estadísticas en las Ciencias Sociales. *Sociedad, Ciencia, Tecnología y Matemáticas*, 3(1), 1-6 p. doi:<https://imarrero.webs.ull.es/sctm03.v2/modulo1/JCamacho.pdf>
- Cantos, G., Siviachay, R., Piñera, Y., & Ortiz, W. (2024). La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades. *Revista Dominio de las Ciencias*, 10(1), 1172-1188 p. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v10i1.3769>
- Castañeda, J., Carmona, L., & Mesa, F. (2018). Determinación de la Ganancia en el Aprendizaje de La Cinemática Lineal Mediante el uso de Métodos Gráficos con Estudiantes de Ingeniería en la Universidad de Caldas. *Scientia et Technica Año XXI*, 23(1), 103 - 107 p. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6413738>
- Cortés, M., & Iglesias, M. (2004). *Generalidades de la metodología de la investigación*. Universidad Autónoma del Carmen. doi:https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- Cunalata, M. (2023). *EL uso de recursos digitales en la enseñanza de los signos de puntuación en los estudiantes del nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato*. UTA. doi:<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/fd5e17f9-1152-4b70-b91f-60eda4e53299/content>
- Espinosa, R. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 8(2), 1-31 p. doi:<https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i2.2553>
- Felix, A., Ferro, A., Santos, S., & Tavares, N. (2022). El uso de la autodeterminación en el contexto de la gamificación. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 21(2). doi:<https://doi.org/10.17398/1695-288X.21.2.59>
- Félix, A., Ferro, A., Santos, S., Tavares, N., & Bittencourt, I. (2022). El Uso de la Teoría de la Autodeterminación en el Contexto de la Gamificación. Una revisión de la literatura. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 21(2). doi:<https://doi.org/10.17398/1695-288X.21.2.59>
- Fernández, M. (2022). *Actividades multimedia en Educaplay para mejorar la comprensión lectora de cuentos en estudiantes de quinto de secundaria*. Universidad Católica Toribio de





- Mogrovejo.
doi:https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5394/8/TM_FernandezTorresMaria.pdf
- Flores, P., Muñoz, L., & Velasco, G. (2020). Robustez y potencia de la T de Student para inferencia de una media ante la presencia de datos atípicos. *Perfiles*, 24(1), 1-8 p. doi:<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/perfiles/v1n24/2477-9105-perfiles-1-24-00004.pdf>
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la investigación*. Universidad Continental. doi:https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MA_I_UC0584_2018.pdf
- García, A. (2024). *El aprendizaje basado en el juego para reforzar la escritura de signos de puntuación y de acentuación gráfica en estudiantes de*. UNAE. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3430/1/TFEBEGB247.pdf>
- Gómez, L., & Avila, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(3), 329 - 349 p. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- González, J., & Pazmiño, M. (2015). Cálculo e interpretación del Alfa de Cronbach para el caso de validación de la consistencia interna de un cuestionario, con dos posibles escalas tipo Likert. *Revista Publicando*, 2(1), 62-77 p. doi:1390-9304
- Guamán, A., & Alvarez, M. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *Conciencia Digital*, 5(4), 73-91 p. doi:<https://www.cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/articl>
- Jiménez, A., Cartuche, M., & Valle, M. (2023). Estrategias didácticas: acciones efectivas para fortalecer la ortografía. *Revista Científica Tesla*, 3(2), 1-14 p. doi:2796-9320
- Jiménez, D., Alarcón, P., Noriega, J., & Sánchez, V. (2024). Incidence of Educaplay as a gamified strategy in the teaching of metacognition techniques in language and literature for upper elementary school. *Ciencia Digital*, 8(4), 23-37 p. doi:<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i4.3204>
- Lugo, J., & Pino, L. (2021). Niveles de Razonamiento Inferencial para el Estadístico t-Student. *Bolema, Rio Claro (SP)*, 35(71), 1776-1802 p. doi:<http://dx.doi.org/10.1590/1980-4415v35n71a25>
- Maldonado, N., & Santoyo, F. (2024). Validez de contenido por juicio de expertos: Integración cuantitativa y cualitativa en la construcción de instrumentos de. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 17(2), 1-19 p. doi:<https://doi.org/10.1344/reire.35693>
- Maquilón, M., Cacoango, W., y Guzmán, R. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de primer año de bachillerato. *MQR Investigar*, 8(2), 3126-3152 p. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.3126-3152>
- Montero, L. (2022). Análisis de la ganancia de aprendizaje en la enseñanza de las ecuaciones lineales implementando un entorno personal de aprendizaje. *Citas*, 8(1), 1-15 p. Obtenido de <https://doi.org/10.15332/24224529.7560>
- Montero, L. (2022). Análisis de la ganancia de aprendizaje en la enseñanza de las ecuaciones lineales implementando un entorno personal de aprendizaje. *Revista Citas*, 8(1). doi:<https://doi.org/10.15332/24224529.7560>





- Montero, L. (2022). Análisis de la ganancia de aprendizaje en la enseñanza de las ecuaciones lineales implementando un entorno personal de aprendizaje. *Citas*, 8(1). doi:<https://doi.org/10.15332/24224529.7560>
- Morla, A. (2023). El proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía desde un enfoque lúdico transdisciplinar. *Revista Conrado*, 19(91), 8-16 p. doi:http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442023000200008&script=sci_abstract
- Nuñez, J. (2022). *Educaplay como herramienta de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje para docentes y discentes*. Tesis de grado, Univesidad Estatal de Milagro. <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/7083/martha%20torres%20chica.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Ospina, S. (2024). Los signos de puntuación. *Investigación y Postgrado*, 39(1), 71-83 p. doi:1316-0087
- Páez, C., Infante, R., Chimbo, M., & Barragán, E. (2022). Educaplay, una herramienta de gamificación en el rendimiento académico en la educación virtual durante a pandemia de COVID-19. *Revista Cátedra*, 1(1), 1-15 p. doi:2631-2875
- Rodríguez, J., & Reguant, M. (2020). Calcular la fiabilidad de un cuestionario o escala mediante el SPSS. *REIRE*, 13-2, 1-13 p. doi:<https://doi.org/10.1344/reire2020.13.230048>
- Rubio, J., & Moreira, J. (2024). La enseñanza de signos de puntuación y su influencia en la escritura de los estudiantes de educación básica. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(5), 54-69 p. doi:<https://doi.org/10.62305/alcon.v4i5.276>
- Salinas, D. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación de los estudiantes de sexto grado de EGB de la unidad República del Ecuador*. Universidad Nacional de Educación. http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2387/1/TIC_La%20gamificaci%C3%B3n%20de%20los%20signos%20de%20puntuaci%C3%B3n%20de%20los%20estudiantes%20de%20sexto%20grado%20de%20EGB%20de%20la%20unidad%20Rep%C3%BAblica%20del%20Ecuador.pdf
- Santos, F., Holguín, A., Gonzáles, P., & Rodríguez, E. (2024). Uso de la herramienta tecnológica Wordwall en la evaluación de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 10(3), 1606-1623 p. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v10i3.3998>
- Saritama, A., & Espinoza, V. (2024). Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning. *European Public & Social Innovation Review*, 9(1), 1-16 p. doi:<https://doi.org/10.31637/epsir-2024-614>
- Soledispa, P., Ponce, R., Barrionuev, P., & Guadalupe, S. (2024). Gamificación en la Educación: Mas allá de la diversión, estrategias efectivas para el aprendizaje significativo. *Polo del Conocimientos*, 9(3). doi:<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6886/pdf>
- Villa, N. (2022). La gamificación en ELE: un análisis de la motivación según la TAD. *Foro de Profesores de E/LE*, 18(1), 247-263 p. doi:10.7203/foroele.18.24361
- Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369 p. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>
- Zambrano, Z., Solórzano, P., Avello, R., & Tapia, T. (2024). Guía metodológica gamificada con Educaplay para mejorar la motivación y rendimiento académico en la asignatura de física. *Investigación e innovación*, 16(22), 11 - 22 p. doi:<https://doi.org/10.53591/iti.v16i22.1864>

