

Gamification through digital platforms to improve Language and Literature skills in EGBS students.

Gamificación mediante plataformas digitales para mejorar destrezas de Lengua y Literatura en estudiantes de EGBS

Autores:

Martínez-Quintana, Nancy Eufemia
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestrante



Durán – Ecuador

nemartinezq@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0005-4179-6054>

Pillajo-Guachamín, Teresa del Rocío
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestrante



Durán – Ecuador

tdpillajog@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0001-3096-1086>

Moy Sang-Castro, Silvia María
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
MSc



Durán – Ecuador

smmoysangc@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0000-3722-1008>

León-Priscilla, Ivonne Priscilla
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
MSc



Durán – Ecuador

ipleone@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-6977-320X>

Fechas de recepción: 15-JUN-2025 aceptación: 15-JUL-2025 publicación: 30-SEP-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

El presente artículo analiza el impacto de la gamificación mediante plataformas digitales en el fortalecimiento de destrezas de Lengua y Literatura en estudiantes de Educación Básica Superior. La investigación es descriptiva con enfoque mixto, aplicando instrumentos de diagnóstico y validación, así como la intervención pedagógica basada en estrategias gamificadas a través de la plataforma ClassDojo. La fundamentación teórica permite identificar el valor educativo de la gamificación en el aprendizaje activo, motivador y contextualizado, mientras que los resultados de la investigación de campo con las encuestas aplicadas a 77 estudiantes reflejan gran aceptación hacia los juegos digitales como medio para aprender contenidos complejos, los 3 docentes del área de lengua y literatura reconocen el potencial de estas herramientas a pesar de las limitaciones tecnológicas existentes. Además, la propuesta es validada por expertos, quienes destacan la coherencia, aplicabilidad y pertinencia en el contexto educativo. El pilotaje realizado evidencia 28,6% de mejora significativa en la motivación, la participación y la comprensión lectora de los estudiantes. La aportación de directivos fortalece el análisis institucional de la viabilidad y el impacto de esta innovación metodológica. En conclusión, se demuestra que el uso de estrategias gamificadas con herramienta digital ClassDojo. accesibles transforma la enseñanza de Lengua y Literatura, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes.

Palabras clave: Gamificación; lengua y literatura; plataformas digitales; innovación educativa; aprendizaje interactivo; ClassDojo

Abstract

This article analyzes the impact of gamification through digital platforms in the strengthening of Language and Literature skills in students of Higher Basic Education. The research is descriptive with a mixed approach, applying diagnostic and validation instruments, as well as the pedagogical intervention based on gamified strategies through the ClassDojo platform. The theoretical foundation allows identifying the educational value of gamification in active, motivating and contextualized learning, while the results of the field research with the surveys applied to students reflect great acceptance towards digital games as a means to learn complex content, and 50% of teachers recognize the potential of these tools despite the existing technological limitations. In addition, the proposal is validated by experts, who highlight the coherence, applicability and relevance in the educational context. The piloting carried out shows a significant improvement of 28.6% in the motivation, participation and reading comprehension of the students. In conclusion, it is demonstrated that the use of gamified strategies with ClassDojo. accessible digital tool transforms the teaching of Language and Literature, favoring the integral development of students.

Keywords: Gamification; language and literature; digital platforms; educational innovation; interactive learning ClassDojo



Introducción

En el contexto educativo actual, la enseñanza de asignaturas como Lengua y Literatura enfrenta importantes desafíos en cuanto a la motivación y el compromiso de los estudiantes. Los métodos tradicionales de enseñanza, centrados principalmente en la exposición magistral y el trabajo repetitivo, no logran captar la atención de los estudiantes, quienes cada vez más necesitan estímulos novedosos y dinámicos para participar activamente en el proceso de aprendizaje. Esta falta de interés impacta de manera negativa en la comprensión de los contenidos, afectando habilidades clave como la lectura comprensiva y la producción escrita, fundamentales en la formación académica y personal de los estudiantes.

Según el informe Ser Estudiante 2023-2024 del (Instituto Nacional de Evaluación Educativa [INEVAL], 2023) el 82,4 % de los estudiantes de Bachillerato del Ecuador alcanzaron el nivel mínimo de competencia en Lengua y Literatura, mientras que solo el 17,6 % supera dicho nivel. En el subnivel Elemental, el 81,9 % obtuvo puntajes entre 600 y 699 puntos, indicando no alcanzan el nivel mínimo de logro en esta área.

En la Unidad Educativa Fiscal Humberto Vacas Gómez ubicada en Quito – Ecuador, en la parroquia urbana Puengasí, en el año 2024 se identifica que los estudiantes de octavo año de Educación General Básica el 65% de ellos presentan el promedio de rendimiento 6/10 en el área de Lengua y Literatura, estos resultados reflejan la necesidad urgente de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten el interés y mejoren las competencias lingüísticas.

A pesar de los avances en el ámbito educativo, el uso de plataformas digitales para aplicar estrategias didácticas innovadoras en la enseñanza de Lengua y Literatura en octavo año de EGB sigue siendo limitado por falta de infraestructura y metodología tecnológica. Entre las plataformas se encuentra ClassDojo que permite integrar dinámicas de participación, retroalimentación y refuerzo positivo que fortalecen el compromiso estudiantil; sin embargo, existen pocos estudios que analicen el impacto real de esta herramienta.

Según Hernández et al. (2021) “La escasa participación de los estudiantes y la dificultad para comprender los contenidos reflejan una carencia de estrategias pedagógicas innovadoras” (p.243). En este contexto, la gamificación representa una alternativa viable para mejorar el



aprendizaje, pero requiere ser evaluada de forma específica en entornos como ClassDojo para comprobar su efectividad.

Además, no se han desarrollado estudios suficientes sobre la percepción de los docentes y estudiantes en torno al uso de plataformas digitales gamificadas como ClassDojo. Para que esta herramienta sea efectiva, es necesario conocer tanto las opiniones de los principales actores involucrados como sus expectativas y experiencias previas con tecnologías educativas. Sin este insumo, cualquier intento de aplicar la gamificación carecería de una base sólida que garantice su éxito.

Finalmente, resulta imperativo abordar la implementación de la gamificación desde un enfoque metodológico digitalizado que permita medir su impacto en el aprendizaje. El objetivo de estudio es: Analizar el impacto de la gamificación mediante plataformas digitales para mejorar destrezas de Lengua y Literatura en estudiantes de educación básica superior- EGBS, los objetivos específicos

- Diagnosticar las destrezas en el área lengua y literatura de los estudiantes mediante instrumentos de investigación de campo.
- Diseñar estrategias de gamificación mediante la plataforma ClassDojo para fortalecer las destrezas en Lengua y Literatura en estudiantes de Educación Básica Superior.
- Validar mediante el pilotaje la efectividad de estrategias digitales adaptadas en el rendimiento académico.

Este estudio se justifica por la necesidad urgente de mejorar las competencias comunicativas en especial la comprensión lectora con estrategias pedagógicas digitalizadas que promuevan el desarrollo del aprendizaje significativo funcional en el área de Lengua y Literatura.

Los datos obtenidos mediante entrevistas, encuestas, y la aplicación de pre y post test permite evaluar cómo estas dinámicas lúdicas digitales pueden cambiar la percepción y el nivel de compromiso tanto de estudiantes como de docentes. Este análisis es fundamental para determinar si la gamificación realmente facilita la comprensión de temas complejos en asignaturas tradicionalmente abstractas como Lengua y Literatura.

Además, este estudio contribuye a la creación de una metodología específica para implementar la gamificación mediante plataformas digitales en el ámbito educativo. El



diseño de esta metodología tiene un impacto práctico para los docentes, proporcionándoles una guía que no solo se centra en la incorporación de juegos, sino también en cómo estructurar las actividades para maximizar el aprendizaje. El establecer un modelo adaptable y basado en evidencia, los docentes integran estas estrategias pedagógicas en las clases de lengua y literatura de forma efectiva y sostenible, lo que beneficia tanto a los alumnos como al proceso educativo en su conjunto.

Desde el punto de vista institucional, esta investigación es de relevancia debido a la creciente incorporación de tecnologías digitales en las aulas y la necesidad de optimizar el uso para mejorar el desempeño académico. Las conclusiones derivadas de este estudio son de utilidad para la planificación de nuevas políticas educativas que fomenten el uso de herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje. En particular, la gamificación ofrece una alternativa viable a las metodologías tradicionales, respondiendo a las expectativas de una generación cada vez más digitalizada y demandante de estímulos interactivos.

Este estudio es un aporte para el desarrollo de nuevas investigaciones en el campo de la gamificación y las tecnologías educativas. Al analizar y documentar los resultados de la aplicación de plataformas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura, se contribuye a la creación de un cuerpo teórico que es utilizado como referencia para futuras intervenciones pedagógicas, tanto en este como en otros niveles educativos.

Finalmente, se detalla el proceso de investigación, el cual se lleva a cabo desde la fase de diagnóstico, la cual permite identificar los desafíos en la enseñanza de Lengua y Literatura en estudiantes de EGBS, evidenciados por los bajos niveles de rendimiento académico en la Unidad Educativa Fiscal Humberto Vacas Gómez, esta fase inicial estuvo apoyada por instrumentos de investigación de campo como entrevistas, encuestas y pre-test, es crucial para establecer la necesidad urgente de estrategias pedagógicas innovadoras que mejoren las destrezas de los estudiantes. Posteriormente, se diseñan estrategias gamificadas basadas en los resultados obtenidos, adaptando herramientas digitales como ClassDojo para incorporar retos, misiones de lectura, ejercicios de escritura y portafolios digitales. Estas estrategias son implementadas en el aula a lo largo de un periodo académico, monitoreando constantemente la aplicación y participación estudiantil.



Luego del diagnóstico y el diseño de las estrategias de gamificación mediante ClassDojo, se procede a la validación de la propuesta por cinco expertos; dos en tecnología digital, dos en educación, y uno en lengua y literatura, con un resultado 100/% positivo en los indicadores de claridad, coherencia, relevancia y pertinencia en los 18 aspectos que integran la propuesta. Este proceso incluye la revisión de las estrategias por especialistas en pedagogía, tecnología educativa y didáctica de la Lengua y Literatura, quienes evaluaron la coherencia, factibilidad y potencial impacto de la gamificación en las destrezas lingüísticas. Sus valiosas observaciones y sugerencias que permiten refinar y optimizar las actividades, garantizando que estuvieran alineadas con los objetivos de aprendizaje y las características de los estudiantes. Una vez validada la propuesta, se implementa el pilotaje en el aula en una unidad didáctica y posteriormente se aplica un post-test a los estudiantes. Este instrumento de evaluación, diseñado específicamente para medir el impacto de la gamificación en las destrezas de Lengua y Literatura, permite cuantificar los cambios en el rendimiento académico después de la intervención. Los resultados del post-test se compararon con los obtenidos en el pre-test, lo que facilita el análisis profundo sobre la efectividad de las estrategias gamificadas en la mejora 34% de la comprensión lectora, la producción escrita y capacidad de análisis de textos, ofreciendo evidencia empírica del impacto positivo de la metodología implementada.

Revisión de la literatura

En estudios previos realizados a nivel global, se ha comprobado que la gamificación contribuye significativamente al aumento de la motivación y participación en el aula. Según un estudio de Lachimba (2023), el 65% de los docentes que implementaron la gamificación en sus clases reportaron un aumento en el interés de los estudiantes por la asignatura. A nivel nacional, diversos programas de gamificación en Ecuador han mostrado resultados positivos en la mejora del rendimiento académico, especialmente en asignaturas como Lengua y Literatura.

La gamificación surge inicialmente en el ámbito empresarial como una estrategia para fomentar la participación a través de elementos lúdicos como puntos, insignias y tablas de clasificación. La aplicación se expande rápidamente gracias al desarrollo de tecnologías web y modelos digitales, extendiéndose posteriormente al campo educativo (Nacke & Deterding,



2020)(Betancur, Rico, & Rivero, 2021). A lo largo del tiempo, la gamificación se ha consolidado como una herramienta pedagógica eficaz, adaptándose a las necesidades cognitivas y culturales de los estudiantes, incentivando la creatividad, la imaginación y la interacción entre docentes y alumnos (Bernal & Correal, 2022).

Diversos estudios han demostrado los efectos positivos de esta estrategia en distintos niveles educativos Khaitova (2021). A nivel internacional, se ha evidenciado que la gamificación contribuye al desarrollo de habilidades lectoras y escriturales, especialmente en estudiantes de Educación General Básica (Ibáñez Juárez, 2021). En el ámbito nacional, investigaciones recientes han explorado su impacto en la motricidad fina y gruesa, así como en la expresión verbal de niños y niñas en edad escolar. Por ejemplo, Buñay Valverde (2023) diseña una estrategia basada en gamificación para fortalecer la motricidad fina en infantes de 4 a 5 años, mientras que Merchán et al., (2023) demuestra la utilidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de segundo grado. De manera similar, Núñez Sánchez (2021), evidencia que las actividades de gamificación 3.0 mejoran significativamente la expresión verbal en el Nivel Inicial.

La gamificación educativa es un enfoque pedagógico que utiliza los elementos propios de los videojuegos, como los puntos, niveles, recompensas y desafíos, con el fin de mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Según Tremblay (2020) los elementos de la gamificación incluyen la utilización de mecánicas y dinámicas de juego, tales como la competencia, la cooperación, la narrativa y la retroalimentación continua, que se incorporan al contexto educativo para hacer el proceso de aprendizaje más atractivo y dinámico. Estos elementos no solo buscan incrementar el compromiso de los estudiantes, sino también fomentar la autonomía, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico. Uno de los componentes clave de la gamificación es la creación de un sistema de recompensas que refuerce las conductas deseadas y promueva una mentalidad de crecimiento, lo que permite que los estudiantes se enfrenten a retos gradualmente mayores, reforzando su sentido de logro y superación (Borrás Cáceres, 2021).

Los tipos de gamificación más conocidos son: la primaria y la secundaria, a continuación, se detalla cada una: La gamificación en educación primaria, se trata de un gran aliado a la hora de formar a los estudiantes en esta etapa. Y es que, cuando se adquieren constantemente

conocimientos de una forma divertida, se logra que los alumnos estén predispuestos a absorber más conocimientos mediante la interacción (Roura , 2024). Las mecánicas de trivia y de preguntas con respuestas en plataformas digitales que fomentan la lectura y las aplicaciones con preguntas tipo test son algunas de las herramientas de gamificación que se utilizan en el aula de clases (Pérez & Navarro , 2023).

La inferencia de estas citas es que, la gamificación en la educación primaria se presenta como una herramienta clave para involucrar a los estudiantes de manera activa y entretenida en su proceso de aprendizaje. Además, la gamificación tiene un impacto positivo tanto en el aula como en el hogar, al cambiar las conductas de los estudiantes y motivarlos a aprender no solo en el contexto escolar, sino también fuera de él.

Existen diversas formas de aplicar la gamificación en la educación secundaria. Un ejemplo es la creación de misiones o desafíos que los estudiantes deben completar en equipo o de forma individual, donde se les otorgan puntos, medallas o niveles por el progreso logrado. Otro ejemplo es el uso de tablas de clasificación para fomentar la competencia sana entre los estudiantes, motivándolos a mejorar su rendimiento académico al visualizar su progreso y compararlo con el de sus compañeros. Además, se pueden implementar badges o insignias para premiar logros específicos, como completar una tarea creativa en ciencias o alcanzar una meta de lectura en lengua y literatura. Este enfoque no solo hace más atractiva la enseñanza, sino que también refuerza habilidades clave como la colaboración, la perseverancia y la toma de decisiones (Gallego, et al., 2022).

La gamificación en la educación secundaria es una estrategia poderosa para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, al incorporar desafíos más complejos que estimulan su pensamiento crítico y les permiten enfrentar situaciones del mundo real con mayor confianza.

El diseño de las actividades gamificadas también debe tener en cuenta la diversidad de los estudiantes, adaptándose a sus intereses, ritmos de aprendizaje y estilos cognitivos. Esto implica ofrecer distintos niveles de dificultad y opciones de participación, permitiendo que todos los estudiantes se sientan incluidos y desafiados. De acuerdo con Ibáñez Juárez (2021), la planificación de los procesos de gamificación debe considerar no solo las dinámicas de

juego, sino también los contextos culturales y sociales en los que los estudiantes se desarrollan, para que las actividades sean relevantes y estimulantes.

La gamificación en el área de Lengua y Literatura tiene un gran potencial para transformar el aprendizaje tradicional y aumentar el compromiso de los estudiantes. Uno de los principales procesos involucrados es el diseño de actividades que integren dinámicas de juego para facilitar la comprensión lectora y la producción escrita. Según (UNIR, 2020) las mecánicas de juego, como los puntos, las recompensas y los niveles, pueden ser aplicadas para estructurar las actividades de lectura, escritura y análisis literario de una manera más atractiva y accesible.

Según Buñay Valverde (2023) este tipo de actividades gamificadas hace que el proceso de escritura sea más interactivo y menos intimidante para los estudiantes. Además, la competencia amigable, el trabajo en equipo y la retroalimentación inmediata ayudan a los estudiantes a mejorar sus habilidades de escritura de manera divertida y motivadora.

De acuerdo a estas citas, uno de los aspectos clave es el diseño de actividades que integren dinámicas de juego, las cuales facilitan tanto la comprensión lectora como la producción escrita. La mecánica de juego, tales como los puntos, recompensas y niveles, son herramientas que pueden aplicarse para estructurar de manera atractiva y accesible actividades relacionadas con la lectura, la escritura y el análisis literario.

Los juegos literarios y las plataformas digitales gamificadas, como Kahoot, ClassDojo o Quizlet, se han convertido en herramientas valiosas para la enseñanza de la Lengua y Literatura. Las actividades pueden incluir pruebas de comprensión lectora, cuestionarios sobre temas literarios o juegos de roles donde los estudiantes asumen personajes de un libro o una obra literaria (Khaitova, N., 2021).

La gamificación permite a los docentes monitorear el progreso de los estudiantes en tiempo real, lo que facilita una retroalimentación inmediata y la adaptación de las estrategias pedagógicas. Según Ibáñez Juárez (2021) esta retroalimentación constante y el reconocimiento de los logros a través de insignias o puntos refuerzan la motivación intrínseca de los estudiantes, lo que los anima a seguir participando y mejorando en las actividades de Lengua y Literatura.

ClassDojo es una aplicación de gamificación gratuita que permite: personalizar avatares, almacenar insignias como recompensa a los retos planteados en clase o premiación por buen comportamiento, retroalimentar automáticamente los resultados, trabajar en equipo, evidenciar lo trabajado en clase mediante un portafolio interactivo, enviar mensajes motivadores, crear rápidamente informes tanto individuales como grupales de la clase, relacionar al profesor con los padres de los estudiantes. En definitiva, es una herramienta bastante intuitiva y/o sencilla en su uso para toda la comunidad educativa (Guevara, et al., 2022).

Con esta plataforma, que es una de las tecnologías educativas más exitosas del mundo, utilizada actualmente por más de 3 millones de docentes y 35 millones de niños en todo el mundo. Refuerza e implementa las psicopolíticas gubernamentales emergentes en torno a la medición y modificación del aprendizaje socioemocional infantil en las escuelas. ClassDojo es una tecnología clave de política rápida que funciona como una tecnología persuasiva de psicocompulsión para reforzar y recompensar los comportamientos estudiantiles alineados con las estrategias gubernamentales en torno al aprendizaje socioemocional (Williamson, 2023).

Material y métodos

El enfoque de la investigación es mixto, (cualitativo y cuantitativo), en cuanto al enfoque es, aplicada para comprender de manera más profunda la metodología didáctica utilizada en la gamificación. La investigación cualitativa es útil para explorar las experiencias y percepciones tanto de los docentes como de los estudiantes sobre cómo las plataformas digitales de gamificación influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto incluye las entrevistas a los docentes sobre cómo diseñan actividades gamificadas con estudiantes para obtener las opiniones sobre las plataformas que les motivan y cómo estas impactan en el aprendizaje de Lengua y Literatura. El objetivo no solo es cuantificar la mejora, sino comprender cómo la metodología de gamificación se percibe y se aplica en el aula.

En cuanto al enfoque cuantitativo este se emplea para medir objetivamente el impacto de la gamificación en las destrezas lingüísticas de los estudiantes, a través de la recopilación de datos estadísticos. Se realiza pruebas estandarizadas antes y después de la implementación de las plataformas gamificadas, evaluando áreas como la comprensión lectora, la producción



escrita o la capacidad de análisis de textos. Los resultados son analizados mediante la hoja de cálculo de Microsoft Excel e IBM SPSS, que muestra la mejora del 34% ya anotada, que es significativa en el desempeño de los estudiantes en comparación con los métodos de enseñanza tradicionales.

El diseño de esta investigación es descriptivo, se identifican las plataformas utilizadas en la enseñanza de Lengua y Literatura, con énfasis en ClassDojo, profundiza en la relación causa-efecto entre la implementación de la gamificación y la mejora de habilidades como el análisis textual, la coherencia en la escritura y la ortografía, evidenciando la influencia directa en el rendimiento académico de los estudiantes.

Métodos

Se utilizan métodos teóricos, como el inductivo – deductivo, el cual se aplica para explorar las características específicas del impacto de las plataformas digitales gamificadas en el aprendizaje de Lengua y Literatura. A través de la inducción, se extraen patrones generales a partir de las prácticas actuales observadas en el aula. En la deducción, se derivan aplicaciones prácticas basadas en teorías pedagógicas que avalan la gamificación como herramienta educativa. Este enfoque permite evaluar si las estrategias propuestas pueden responder a los problemas identificados, conectando los hallazgos empíricos con los principios teóricos relacionados con las TAC y TEP.

En la investigación teórica documental se utiliza los métodos de análisis y síntesis, para recopilar y procesar la información relacionada con el impacto de la gamificación mediante plataformas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de 8vo AEGB. En cuanto a los métodos empíricos, se aplica la observación para obtener datos directos sobre las prácticas pedagógicas actuales y la interacción de los estudiantes con las plataformas digitales en el aula. Este método permite identificar fortalezas y debilidades en la integración de la gamificación, así como aspectos clave como la participación de los estudiantes, el uso de dinámicas de juego y las respuestas a las estrategias pedagógicas aplicadas.

En cuanto a los métodos estadísticos, se utiliza la estadística descriptiva para analizar los datos obtenidos de las encuestas. Programas estadísticos como la hoja de cálculo Excel y SPSS que facilita el análisis de la información para identificar tendencias en la percepción de los estudiantes y la efectividad de las estrategias gamificadas propuestas. Los resultados



se presentan mediante tablas y/o gráficos, permitiendo la interpretación clara de los hallazgos y una base sólida para formular recomendaciones.

Resultados

Población y muestra

La población de esta investigación es de 96 estudiantes y 38 docentes, para determinar el tamaño de la muestra se aplica la fórmula

con esto se obtiene la muestra de 77 estudiantes. Se realiza un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando factores logísticos, disponibilidad de los participantes y el contexto institucional. Este tipo de muestreo permite seleccionar a 77 estudiantes que estuvieron presentes y dispuestos a colaborar durante el proceso de recolección de datos, así como a 3 docentes involucrados directamente en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura.

Para determinar esta muestra, se utiliza criterios de inclusión y exclusión; los primeros considerados para seleccionar a los participantes fueron: ser estudiante matriculado en el nivel de Educación General Básica Superior (EGBS) durante el período lectivo 2024-2025, haber recibido clases de Lengua y Literatura, y estar presente el día de la aplicación de la encuesta. En el caso de los docentes, se incluyeron aquellos que imparten la asignatura de Lengua y Literatura en el mismo nivel. Como criterios de exclusión se consideraron: estudiantes que no cursaban la asignatura en el momento del estudio, docentes que no trabajaban directamente en el área.

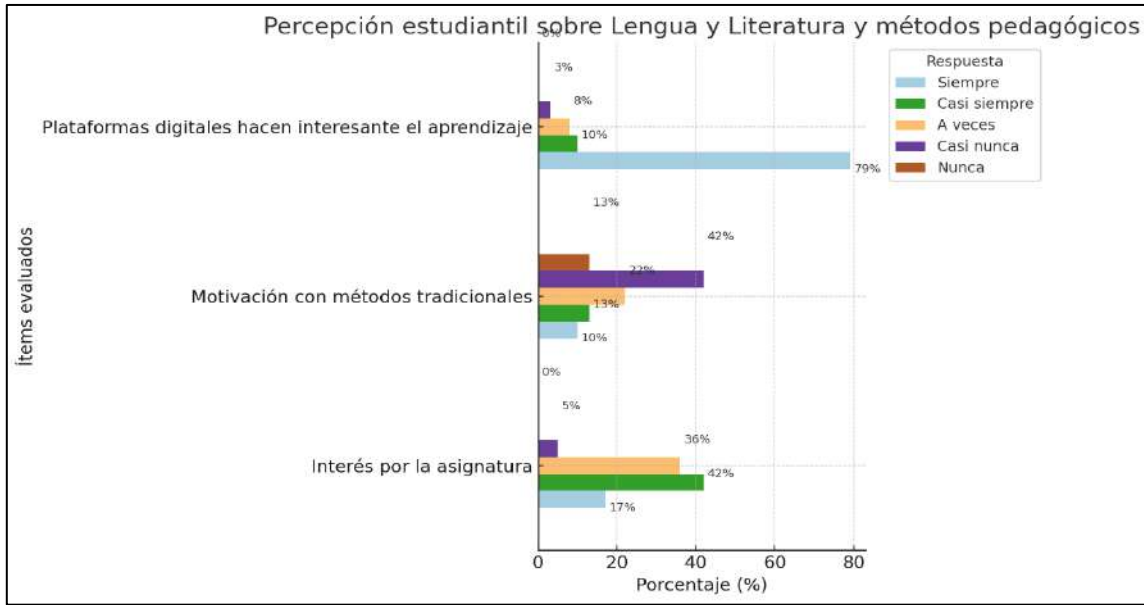
Análisis de los Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos y el análisis producto de las encuestas aplicadas a los estudiantes:

Figura 1.

Resultados de las preguntas 1,2, 3 dirigidas a estudiantes



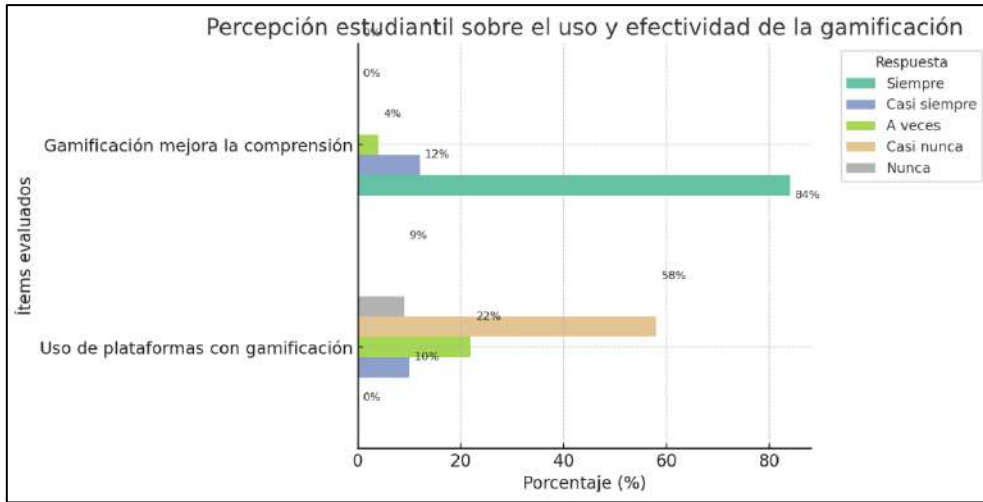


Elaborado por: Las autoras

De acuerdo con la figura 1, se observan los resultados de las tres primeras interrogantes de la encuesta: ¿Te resulta interesante la asignatura?, ¿Son motivadores los métodos tradicionales? y ¿Las plataformas digitales hacen más interesante el aprendizaje? Las respuestas se observan en cada grupo de barras con las opciones de respuesta de acuerdo con los niveles de frecuencia (Siempre, Casi siempre, A veces, etc.). El 79 % de los estudiantes afirma que siempre estas herramientas hacen más interesante el aprendizaje, en contraste con solo un 10 % que considera siempre motivadores los métodos tradicionales. Aunque 59 % (17% + 42%) percibe la asignatura como interesante, el bajo entusiasmo por las metodologías tradicionales sugiere la necesidad de incorporar estrategias más interactivas y tecnológicas, como la gamificación, para mantener el interés y fomentar la participación estudiantil.

Figura 2.

Resultados de las preguntas 4 y 6 dirigida a estudiantes



Elaborado por: Las autoras

En la figura 2, se evidencia una contradicción significativa: aunque 67 % de los estudiantes reporta que casi nunca o nunca ha utilizado plataformas con gamificación, un 84 % afirma que siempre estas herramientas mejoran su comprensión de los contenidos. Este contraste indica que, a pesar del uso limitado, los estudiantes reconocen el valor educativo de la gamificación. Por lo tanto, se justifica la necesidad de implementar estas estrategias de manera más sistemática para aprovechar su alto potencial didáctico.

Figura 3.

Pregunta 5 dirigida a estudiantes

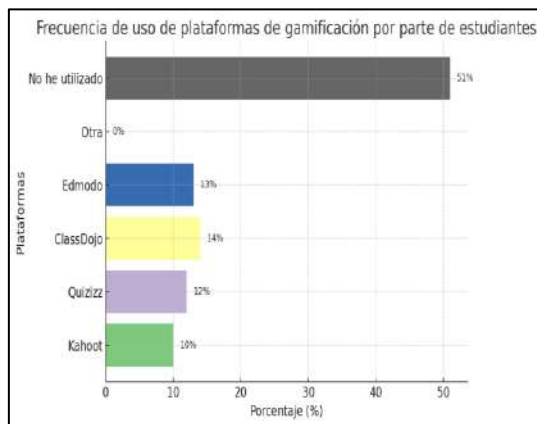
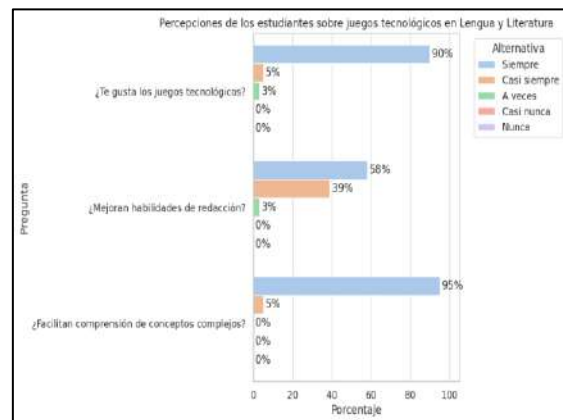


Figura 4.

Preguntas 10, 11, 12 dirigidas a estudiantes



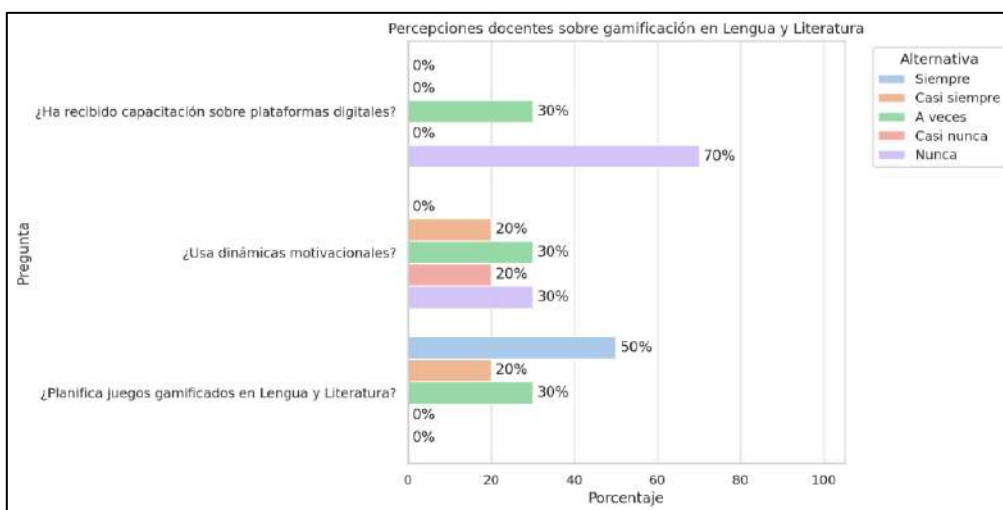
En la figura 3, se puede observar las respuestas de la interrogante ¿Qué plataformas de gamificación has utilizado en clases de Lengua y Literatura?, a lo que el 51% de estudiantes responden que no han utilizado plataformas de gamificación, lo que evidencia una baja implementación de estas herramientas en el aula. Sin embargo, entre quienes sí las han usado, las más mencionadas son ClassDojo (14%), Edmodo (13%), Quizizz (12%) y Kahoot (10%). Estos resultados reflejan que, aunque hay diversidad en el conocimiento de las plataformas, su uso aún no está generalizado. Se recomienda aprovechar el reconocimiento que tiene ClassDojo para fomentar una implementación más constante y eficaz de la gamificación en la enseñanza.

La figura 4, muestra una alta aceptación por parte de los estudiantes hacia los juegos tecnológicos en Lengua y Literatura. El 90% afirma que siempre le gustan, y un 95% considera que estos juegos facilitan la comprensión de conceptos complejos. Además, el 58% indica que mejoran siempre sus habilidades de redacción, con un 39% adicional que lo percibe "casi siempre". Estos resultados reflejan que la gamificación no solo motiva, sino que también fortalece habilidades clave como la escritura y el análisis lingüístico.

En cuanto a los resultados de encuestas a docentes, se obtuvieron las siguientes respuestas:

Figura 5.

Preguntas 1, 2, 3 de las encuestas dirigidas a docentes

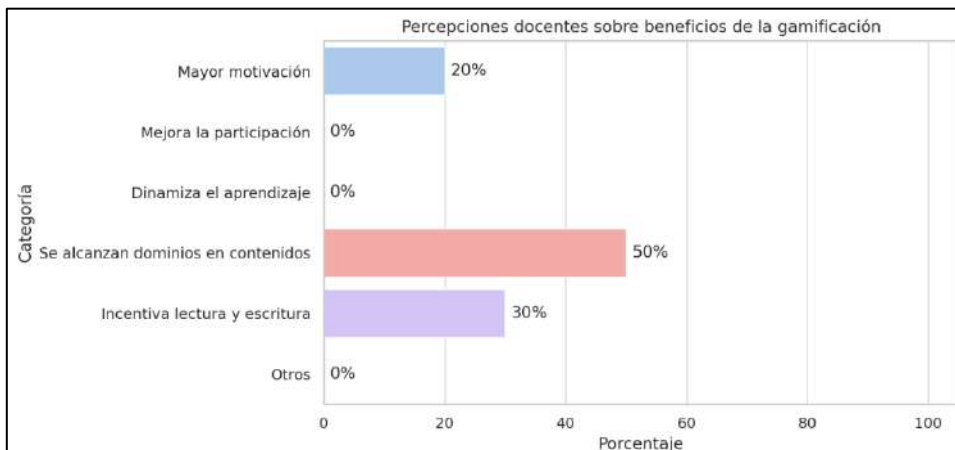


Elaborado por: Las autoras

La figura 5, evidencia tres importantes preguntas, entre ellas se puede observar las limitaciones en la implementación de la gamificación por parte del profesorado. El 70 % de los docentes no ha recibido capacitación sobre plataformas digitales, lo que podría explicar el uso limitado de dinámicas motivacionales: solo un 20 % las aplica casi siempre y un 30 % nunca las usa. Sin embargo, un 50 % sí planifica e implementa juegos gamificados en el aula, lo que sugiere una disposición parcial a innovar pese a la falta de formación. Esto indica que, aunque existen iniciativas individuales, se requiere capacitación sistemática para generalizar el uso pedagógico de la gamificación.

Figura 6.

Pregunta 4 dirigida a docentes



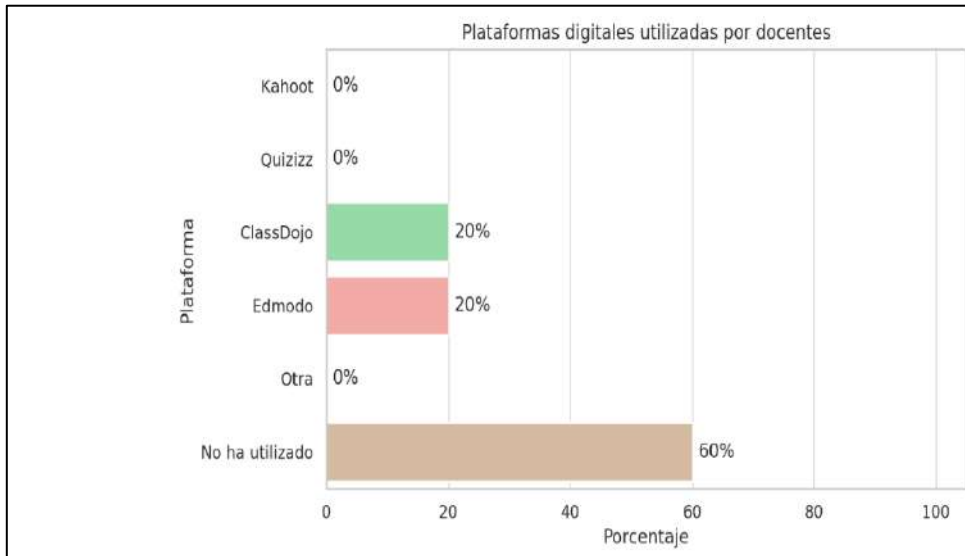
Elaborado por: Las autoras

En la figura 6, se puede observar los beneficios percibidos de la gamificación, ante lo cual se obtienen los resultados de que el 50% de docentes considera que la gamificación permite alcanzar dominios en los contenidos, lo que evidencia su valor pedagógico. Un 30 % reconoce que también incentiva la lectura y la escritura. Sin embargo, apenas un 20 % la asocia directamente con mayor motivación, lo que revela una percepción limitada de sus

efectos emocionales. Este resultado sugiere que se valoran más los beneficios académicos que los actitudinales.

Figura 7.

Pregunta 5 de encuesta a docentes

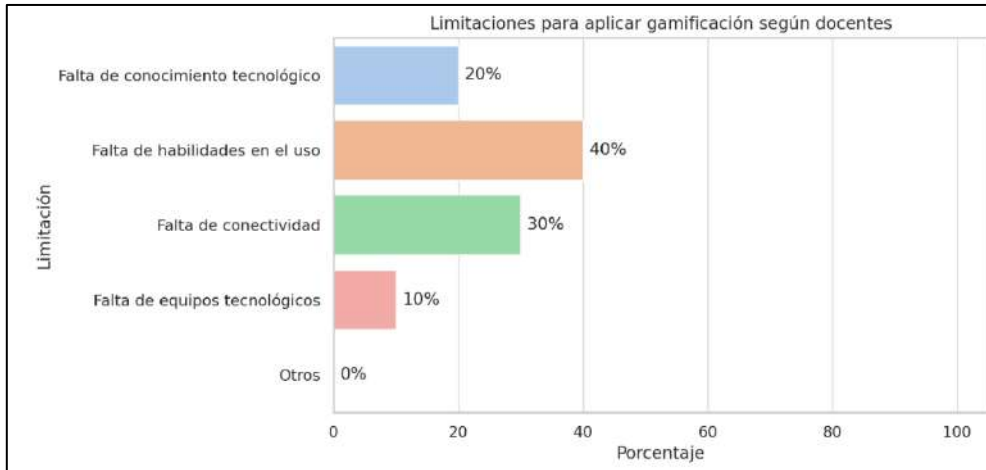


Elaborado por: Las autoras

En la figura 7, se observa que el 60 % de los docentes afirma no haber utilizado ninguna plataforma de gamificación, lo que indica un uso escaso de estas herramientas. Solo ClassDojo y Edmodo registran un 20 % de uso cada una, mientras que Kahoot y Quizizz no fueron mencionadas. Esta escasa implementación refleja una falta de integración tecnológica en las prácticas docentes. La situación destaca la necesidad de formación e incentivos para adoptar plataformas digitales.

Figura 8.

Pregunta 6 de encuesta a docentes



Elaborado por: Las autoras

En la figura 8, se puede observar que la principal limitación identificada es la falta de habilidades en el uso de las plataformas (40 %), seguida por la falta de conectividad (30 %) y el desconocimiento tecnológico (20 %). Solo un 10 % señala la falta de equipos como un obstáculo. Estos resultados muestran que el problema no es solo de recursos, sino también de preparación técnica. Fortalecer la capacitación docente es clave para superar estas barreras.

En cuanto a los resultados de las entrevistas aplicadas a directivos, la Rectora sostiene que la motivación de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura es generalmente baja cuando se usan métodos tradicionales, pero aumenta significativamente cuando se incorporan recursos digitales e innovadores. Además, considera que las plataformas gamificadas como ClassDojo pueden ser aliadas eficaces para fomentar el interés y la disciplina en el aula.

Por su parte, el Vicerrector señala que el nivel de motivación varía entre cursos y depende en gran medida del estilo del docente. No obstante, afirmó que las metodologías activas, especialmente aquellas que integran elementos tecnológicos, generan un ambiente más dinámico y participativo. Considera viable la implementación institucional de una propuesta gamificada en Lengua y Literatura, siempre que se desarrolle un plan gradual de formación docente y se garantice la compatibilidad con los objetivos curriculares.

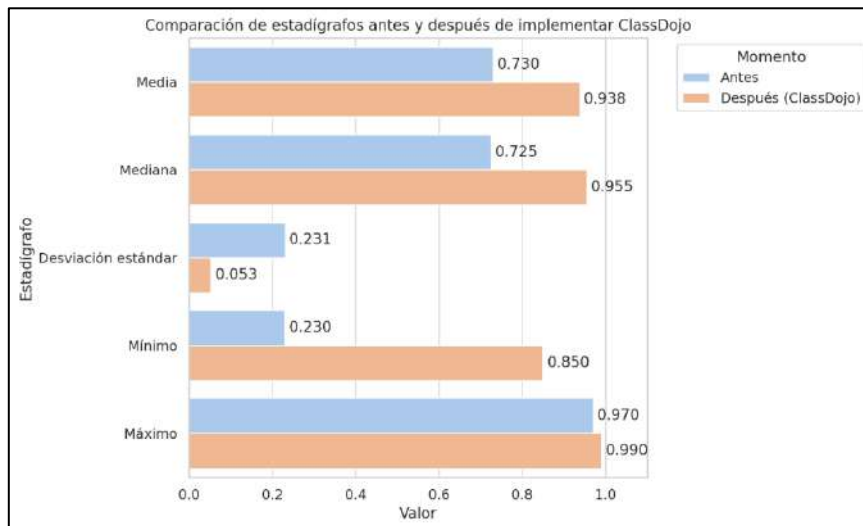
La Psicopedagoga, por su lado, destaca que la gamificación puede tener un impacto positivo no solo en el rendimiento académico, sino también en la autoestima y el compromiso emocional del estudiante. Subraya que estas herramientas estimulan diferentes estilos de

aprendizaje y favorecen la inclusión, especialmente en estudiantes con dificultades para mantener la atención en clases tradicionales.

Aplicación de estadígrafos para conocer la evolución de los estudiantes, antes y después de la aplicación de la propuesta

Figura 9.

Comparación de los estadígrafos aplicados



Elaborado por: Las autoras

Al realizar el análisis de la figura 9, con respecto a los estadígrafos, se evidencia una mejora significativa tras la intervención con ClassDojo. La media sube de 0.730 a 0.938 y la mediana de 0.725 a 0.955, reflejando una percepción más favorable y generalizada. A la par, la desviación estándar disminuye de 0.231 a 0.053, lo que indica mayor homogeneidad en las respuestas. Los valores mínimo y máximo también se elevan, lo cual refuerza la idea de una mejora sostenida y uniforme en las valoraciones estudiantiles.

Discusión

Los resultados de esta investigación confirman que la gamificación aplicada mediante la plataforma ClassDojo tiene un impacto del 90 % del incremento en el rendimiento de los estudiantes evidenciando un cambio positivo real y medible.

El promedio obtenido en el segundo trimestre es de 6/10 puntos, mientras que en el tercero que se aplica el pilotaje se obtiene un puntaje positivo de 9/10 en el aprendizaje de Lengua y

Literatura en estudiantes de Educación Básica Superior. Esta afirmación se sustenta en los datos recogidos mediante la comparación de las calificaciones entre el segundo y tercer trimestre, además en las encuestas aplicadas a estudiantes y docentes el 100% consideran que es satisfactorio la utilidad de la plataforma ClassDojo en la aplicación áulica

En línea con lo propuesto por Tremblay (2020) y UNIR (2020), los estudiantes manifestaron que la retroalimentación inmediata, las misiones de lectura, los desafíos por puntos y el uso de insignias virtuales estimulan su participación y sentido de logro. Estos elementos, además de motivar, permiten estructurar un aprendizaje progresivo y adaptativo, como lo sugiere el concepto de “mentalidad de crecimiento” defendido por Borrás (2021). El 84 % de los estudiantes también manifestó que la gamificación mejora su comprensión lectora, lo cual valida el diseño pedagógico de la propuesta basada en tareas concretas y metas visibles.

Por otro lado, los docentes encuestados revelan una brecha digital importante. El 70 % de ellos indicó no haber recibido formación para el uso de plataformas digitales y un 60 % nunca ha utilizado estrategias gamificadas. Esta falta de experiencia contrasta con el 70 % que considera excelente la experiencia de los estudiantes cuando se usan estas herramientas. El reconocimiento de que la gamificación permite alcanzar mayores niveles de dominio en los contenidos (50 %) y que incentiva la lectura y la escritura (30 %) muestra una disposición positiva hacia el cambio metodológico, siempre que se brinde acompañamiento y capacitación docente.

En este sentido, Williamson (2023) ofrece una lectura más crítica del uso de plataformas como ClassDojo, señalando que estas también responden a políticas de control conductual y evaluación socioemocional. Sin embargo, desde un enfoque pedagógico, su uso puede ser resignificado para fortalecer la motivación, el sentido de logro y la autonomía del estudiante, tal como lo plantea Guerrero (2019), al permitir al docente gestionar una clase más dinámica y participativa.

Otro dato clave surge de la baja experiencia previa de los estudiantes con gamificación, donde un 51 % indicó no haber utilizado nunca plataformas como Kahoot, ClassDojo o Edmodo. Esto refuerza el carácter novedoso y transformador de la intervención, posicionándola como una herramienta que no solo mejora el rendimiento, sino que también introduce a los estudiantes en entornos de aprendizaje digital relevantes para el siglo XXI.



Finalmente, la triangulación entre los datos de estudiantes, docentes y el marco teórico permite concluir que la propuesta de gamificación no solo es efectiva, sino que es necesaria, sobre todo en contextos donde el aprendizaje de Lengua y Literatura se ve afectado por la falta de interés, participación y comprensión. Su implementación, sin embargo, requiere superar obstáculos como la capacitación docente y el acceso a recursos tecnológicos, puntos que deben ser considerados para su escalabilidad institucional.

La propuesta

Esta propuesta realiza el diseño instruccional con el modelo ADDIE (Analizar diseñar. Desarrollar, implementar y evaluar : se hace el análisis de los objetivos ,contenidos ,habilidades y actitudes que constan en el currículo del octavo AEGB ,en el diseño se establece la metodología básica de estrategias gamificadas mediante la plataforma ClassDojo, estableciendo una secuencia de presentación, de comprensión de la herramienta para el logro de los objetivos ;en la fase de desarrollo se crean planificaciones semanales donde se integra la tecnología digital con los contenidos a desarrollar; en la fase de implementación se presenta la forma de capacitar a los estudiantes y docentes sobre el uso de ClassDojo en el aula acorde con las planificaciones semanales y en la fase de evaluación y control que se realiza durante todo el proceso , y determina los elementos a mejorar tanto en los aprendizajes como en la efectividad después de la aplicación .Diseñar estrategias gamificadas con la utilización de la plataforma ClassDojo que fortalece las destrezas comunicativas en Lengua y Literatura ,competencias digitales, sociales ,personales en estudiantes de Educación Básica Superior. La importancia radica en que, la gamificación es el eje central de esta propuesta se plantea como la estrategia metodológica clave para transformar la enseñanza de Lengua y Literatura, al incorporar dinámicas propias de los juegos gamificados, como retos, recompensas, retroalimentación inmediata y sistemas de puntos, se genera un entorno de aprendizaje más estimulante, interactivo y participativo. Esto permite captar la atención de los estudiantes, motivarlos intrínsecamente y desarrollar habilidades comunicativas desde una experiencia lúdica, dinámica y significativa. ClassDojo se convierte así en un recurso integral que articula motivación, tecnología y contenido curricular, potenciando el aprendizaje autónomo y colaborativo.

Fundamentos



La propuesta se sustenta en el enfoque socio constructivista de Vygotsky, que promueve el aprendizaje colaborativo y contextual. Se apoya en fundamentos pedagógicos como el aprendizaje significativo (Ausubel), en la neuroeducación (Medina) que destaca el valor de las emociones y el juego en la activación cerebral, en teorías psicológicas (Deci & Ryan) centradas en la motivación intrínseca, y en fundamentos sociológicos (Durkheim) que ven la escuela como un espacio de interacción. Todo esto converge en el uso de ClassDojo como herramienta mediadora entre conocimiento, docente y estudiante.

La gamificación es el eje de la propuesta. A través de recompensas, puntos, insignias y retos, los estudiantes se motivan más y participan activamente en el aprendizaje. Al usar ClassDojo se integra esta dinámica en un entorno digital seguro, que mejora el compromiso, la comprensión y el desempeño académico en Lengua y Literatura. La propuesta promueve así un aprendizaje significativo, autónomo y cooperativo.

Fundamentos legales

La propuesta está alineada con la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), el Currículo Nacional, y el Código de la Niñez y Adolescencia, que garantizan el derecho a una educación inclusiva, integral y de calidad. También responde al Proyecto Educativo Institucional (PEI) y al Plan de Mejora Institucional (PMI), permitiendo su incorporación formal como estrategia metodológica. ClassDojo cumple con estándares de seguridad y privacidad.

Factibilidad y sostenibilidad

La propuesta es factible porque utiliza herramientas gratuitas (como ClassDojo) y recursos tecnológicos ya disponibles en la institución. Es sostenible porque puede integrarse al currículo de educación, replicarse fácilmente, y no requiere inversión financiera significativa. La capacitación inicial al docente es sencilla y la motivación de los estudiantes asegura su continuidad.

Implementación de la propuesta

Se estructura en tres fases:

1. Diagnóstico: aplicación de encuestas y pruebas.
2. Diseño: planificación de actividades gamificadas.



3. Ejecución y evaluación: desarrollo de clases con seguimiento en ClassDojo, evaluación por rúbricas y portafolios.

Incluye un cronograma de 4 fases en 10 semanas, con evaluación final y ajustes.

Actividades

Se desarrollan cinco actividades en ClassDojo:

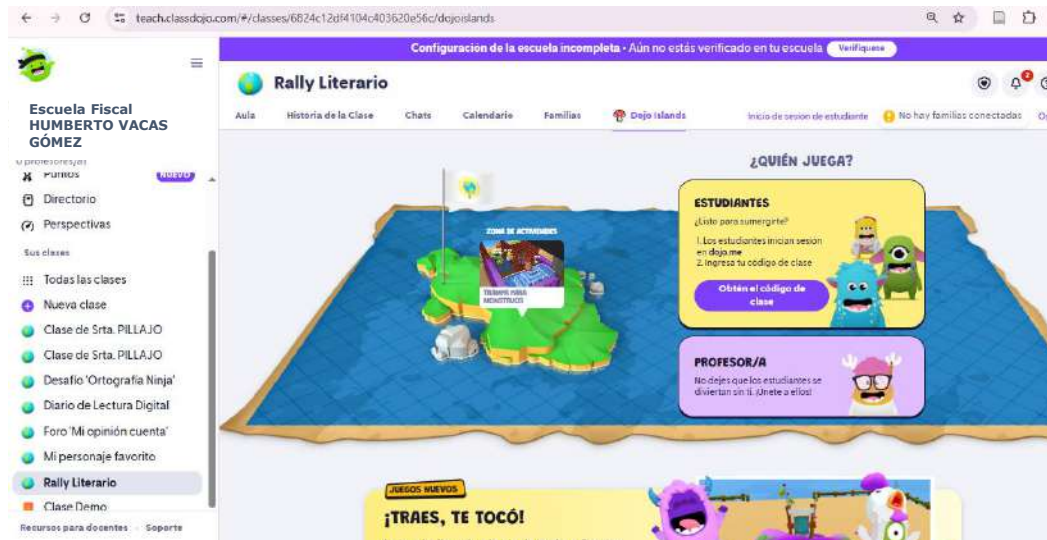
1. Reto “Mi personaje literario”: producción escrita creativa.
2. Foro “Mi opinión cuenta”: argumentación crítica sobre textos.
3. Desafío Ortografía Ninja: corrección de errores gramaticales.
4. Diario de lectura digital: registro y reflexión de lecturas semanales.
5. Rally literario: competencia lúdica por estaciones sobre conocimientos literarios.

Todas buscan fortalecer habilidades lingüísticas mediante el juego.

A continuación, se observa la captura de la pantalla tomada de la plataforma ClassDojo, donde se aprecia la actividad número 5, dejando claro que cada una de las actividades es llamativa y tiene la siguiente estructura en la plataforma de gamificación.

Figura 10.

Rally Literario



Fuente: <https://teach.classdojo.com/#/classes/6824c12df4104c403620e56c/dojoislands>

Elaborado por: Las autoras

Objetivo: Revisar conocimientos mediante desafíos lúdicos por estaciones.

Recursos: Pistas o desafíos escritos, puntos en ClassDojo.



Tiempo estimado: 1 sesión extendida

Figura 8. Actividad “Rally Literario” en ClassDojo

Fuente: <https://teach.classdojo.com/#/classes/6824c12df4104c403620e56c/story>

Procedimiento – instrucciones para estudiantes:

- ¡Comienza el Rally Literario!
- Estaciones:
 - **1** Trivia de autores
 - **2** Palabras escondidas
 - **3** Mini relato relámpago
- Cada equipo irá rotando por las estaciones. ¡Reúne la mayor cantidad de puntos posible!
- Gana el equipo con más rapidez, creatividad y colaboración.
- ¡A jugar!

Beneficios esperados: Fortalece trabajo en equipo, rapidez cognitiva y motivación.

Validación de la propuesta

Los resultados obtenidos en la validación por parte de los cinco expertos participantes reflejan una alta valoración de la propuesta en términos de claridad, coherencia, pertinencia y relevancia. La mayoría de los criterios fueron calificados con un puntaje excelente (4), lo que evidencia el alto nivel de aceptación, viabilidad y rigor metodológico de la propuesta. Solo se presentaron observaciones menores en los ítems de alcance de la propuesta, proceso metodológico de la propuesta y un poco de falta de coherencia según uno de los expertos en lo que respecta a los objetivos específicos de la misma, donde dos expertos otorgaron un puntaje de 3, lo cual indica que estos aspectos son ajustados para dar mayor claridad. En general, estos resultados respaldan la implementación de la propuesta con gran confianza por su calidad técnica y pedagógica.

El promedio fue de 71,4/72 puntos, lo que evidencia alta calidad técnica y pedagógica. Solo hubo observaciones menores en la redacción de algunos objetivos y el alcance, que ya fueron corregidas. La propuesta fue calificada como excelente y aplicable. En cuanto a los resultados del antes y después de la propuesta se muestra una mejora significativa luego de su aplicación:



- Media: sube de 0.730 a 0.938
- Desviación estándar: baja de 0.231 a 0.053
- Correlación: $r = 0.885$ (Pearson) y $\rho = 0.991$ (Spearman)

Esto refleja mayor comprensión, motivación y homogeneidad en los aprendizajes.

La propuesta pasó de 6 puntos a 9, evidenciando un cambio positivo real y medible.

Conclusiones

- Con relación al objetivo general, se concluye que la gamificación mediante la plataforma digital ClassDojo tiene un impacto positivo mayor al 30/% en el rendimiento del 90/% de los estudiantes, alcanzando niveles de excelencia y desarrollo significativo en las destrezas de Lengua y Literatura en los alumnos de Educación Básica Superior. La implementación de estrategias lúdicas en un entorno virtual favorece una mayor motivación, participación activa y comprensión de contenidos complejos como el análisis literario, la sintaxis y la producción textual. Los resultados empíricos reflejan una mejora del 90% en la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje, y el 10% lo rechaza, validando que la gamificación aplicada con la plataforma ClassDojo es el recurso didáctico efectivo para transformar la práctica docente.
- La gamificación con los sistemas de recompensas, retroalimentación inmediata, desafíos y narrativa lúdica, al ser incorporados con la plataforma ClassDojo como herramienta pedagógica en el contexto educativo del área de lengua y literatura incrementan el compromiso del estudiante en el 30% y promueven el aprendizaje activo.
- En cuanto al diagnóstico de las destrezas lingüísticas (segundo objetivo específico), los instrumentos aplicados revelaron deficiencias notorias en comprensión lectora, producción escrita y análisis literario, así como una falta de motivación generalizada hacia la asignatura de Lengua y Literatura luego de la aplicación de la metodología de gamificación con la plataforma ClassDojo, los estudiantes muestran el 90 % de interés por actividades digitales y expresaron la preferencia por metodologías más dinámicas y visuales. Asimismo, se identifica una escasa implementación previa de plataformas digitales en el aula, lo que reafirma la necesidad de innovar en las



estrategias de enseñanza no solo en el área de lengua y literatura lo que permite ampliar la cobertura de la metodología propuesta en este estudio a otras áreas.

- Las estrategias gamificadas y adaptadas a la plataforma ClassDojo incluyen retos interactivos, portafolios digitales, misiones de lectura, desafíos de escritura y puntuación por desempeño, estructurados de manera progresiva y con base en los contenidos curriculares del área de Lengua y Literatura. El diseño responde tanto a los principios del aprendizaje significativo como a las necesidades reales de los estudiantes diagnosticados previamente, lo que permite la practicidad en las planificaciones semanales que apoyan en el 98% en la presentación de los elementos curriculares al docente.

Recomendaciones

- Se recomienda integrar la gamificación de forma sistemática en el currículo de Lengua y Literatura de Educación Básica Superior, aprovechando la plataforma digital ClassDojo para fortalecer la motivación, la participación y el aprendizaje significativo en el aula.
- Capacitar a los docentes en el uso pedagógico de la plataforma digital ClassDojo y en el diseño de estrategias gamificadas que respondan a las necesidades reales de los estudiantes, fomentando el desarrollo de habilidades como la comprensión lectora, el análisis literario y la producción escrita en el área de lengua y literatura, que debe ser ampliada para las otras áreas.
- Promover el enfoque metodológico activo y lúdico, centrado en el estudiante, que incluya elementos claves de la gamificación como desafíos, recompensas, retroalimentación inmediata y narrativa didáctica, con el fin de enriquecer la experiencia educativa.
- Realizar diagnósticos continuos del nivel de desarrollo de las destrezas lingüísticas y del nivel de motivación de los estudiantes, para adaptar de manera oportuna las estrategias didácticas y garantizar la mejora sostenida del rendimiento académico.
- Fomentar la innovación educativa a través del uso de tecnologías emergentes, superando las limitaciones tradicionales del aula e incentivando la aplicación de



plataforma digital ClassDojo que permite el seguimiento del progreso individual y colectivo de los estudiantes.

- Incentivar la evaluación y retroalimentación constante de las estrategias gamificadas mediante instrumentos técnica y pedagógicamente diseñados que sirvan de control, asegurando la pertinencia, la eficacia, la sostenibilidad, la evolución a lo largo del tiempo.

Referencias bibliográficas

- Bernal, & Correal. (2022). *Estrategias pedagógicas una propuesta desde el enfoque psicosocial para la atención de niños y niñas en situación de desplazamiento forzado [Tesis de Grado, UPN]*. Obtenido de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9448/TE-21719.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Betancur, M., Rico, L., & Rivero, F. (2021). *La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria*. Antioquía, Medellín: CEDED.
- Borrás Cáceres, O. (2021). *Fundamentos de la gamificación*. Obtenido de chrome-extension://ehhttps://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Buñay Valverde, J. (2023). *Estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. [Tesis de Posgrado, UEB]*. Obtenido de <file:///C:/Users/USER/Downloads/TESIS%20FINAL%20DE%20LA%20MAESTRIA%20LA%20GAMIFICACION.pdf>
- Gallego, Molina, & Llorens. (11 de Julio de 2022). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10045/39195>
- Guevara, C., Cordero, G., & Erazo, C. (2022). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina. *Digital Publisher*, 4(2), 328-341. doi:doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1426



- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2023). *Metodología de la Investigación. Las Rutas Cuantitativas, Cualitativas y Mixtas*. Mc. Graw Hill. Obtenido de [https://www.libreria-universomedico.com/products/hernandez-sampieri-roberto-metodologia-de-la-investigacion-las-rutas-cuantitativas-cualitativas-y-mixtas-2a-edi-2023-novedad-novedad](https://www.libreria-universomedico.com/products/hernandez-sampieri-roberto-metodologia-de-la-investigacion-las-rutas-cuantitativas-cualitativas-y-mixtas-2a-edi-2023-novedad-novedad-novedad)
- Hernández, I., Lay, N., Herrera, H., & Rodríguez, M. (2021). Estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de competencias investigativas en estudiantes universitarios. *Revista Ciencias Sociales*, 27(2), 242-245. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/280/28066593015/html/>
- Ibáñez Juárez, M. (2021). *Gamificación en la educación*. México: Paraiso.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa [INEVAL]. (2023). *Informe Nacional Ser Estudiante-Nivel de Bachillerato. Año lectivo 2022-2023*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/735101167/2022-2023-3>
- Khaitova, N. (2021). History of Gamification and Its Role in the Educational Process. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8, 212-216. doi:<https://doi.org/10.18415/IJMMU.V8I5.2640>
- Merchan, R., Toro, J., & Rodriguez, F. (2023). Lagamificación en los procesos de maduración de la motricidad gruesa en niños y niñas del grado segundo del colegio estrella del sur IED. *Actividad Física y Desarrollo Humano*, 14(1), 1692-7427. Obtenido de <https://ojs.unipamplona.edu.co/index.php/afdh/article/view/2502/3080>
- Nacke, & Deterding. (2020). The maturing of gamification research. *Computers in Human Behavior*, 71, 450-454. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.062>
- Núñez Sánchez, J. (2021). *Actividades de gamificación 3.0. y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial. [Tesis de Grado, UTA]*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33413/1/NU%CC%81N%CC%83EZ%20%20S%20C3%81NCHEZ%20JE%CC%81SSICA%20MARIELA%20tesis.pdf>
- Pérez, I., & Navarro, C. (2023). Diez preguntas y respuestas más frecuentes sobre gamificación. *APEC*, 34(7), 244-264. Obtenido de



https://www.researchgate.net/publication/374925691_Diez_preguntas_y_respuestas_mas_frecuentes_sobre_gamificacion

Roura , M. (5 de Noviembre de 2024). *¿Cuáles son los diferentes tipos de gamificación que existen?* Obtenido de <https://www.easypromosapp.com/blog/cuales-son-los-diferentes-tipos-de-gamificacion-que-existen/>

Tremblay, R. (2020). *Elementos de la gamificación que mejoran el compromiso de los alumnos*. Obtenido de <https://www.docebo.com/es/learning-network/blog/elementos-de-gamificacion-para-mejorar-el-desempeno-de-empleados/>

UNIR. (2020). *La importancia de las TIC en la Educación Secundaria*. *Revista UNIR* 7(2). 25-38. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/importancia-tic-educacion-secundaria/#:~:text=E1%20uso%20de%20las%20tecnolog%C3%ADas,la%20iniciativa%20y%20la%20creatividad.>

Williamson. (2023). Descifrando ClassDojo: psicopolítica, aprendizaje socioemocional y tecnologías educativas persuasivas. *Aprendizaje, Medios y Tecnología*, 42(4), 440–453. doi:<https://doi.org/10.1080/17439884.2017.1278020>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.