

Impacto de la Gamificación con MyClassGame en el desarrollo de competencias Lingüísticas y Literarias en estudiantes de 8vo EGB.**Impact of Gamification with MyClassGame on the development of Linguistic and Literary competencies in 8th Grade EGB students.**

Kira Katiuska Carreño Godoy, Johanna Elizabeth Quinde Chunchi, Luis Enrique Tenemaya Pereira & Ivonne Priscila León Espinoza.

**CIENCIA E INNOVACIÓN EN
DIVERSAS DISCIPLINAS
CIENTÍFICAS.**

julio - diciembre, V°6 - N°2; 2025

Recibido: 07-07-2025

Aceptado: 15-07-2025

Publicado: 30-12-2025

PAIS

- Ecuador, Durán
- Ecuador, Durán
- Ecuador, Durán
- Ecuador, Durán

INSTITUCION

- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador

CORREO:

- ✉ kkcarrenog@ube.edu.ec
- ✉ jequindec@ube.edu.ec
- ✉ ltinemaya@ube.edu.ec
- ✉ ipleone@ube.edu.ec

ORCID:

- 🌐 <https://orcid.org/0009-0007-7024-603X>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0008-7102-8971>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0001-9827-4020>
- 🌐 <https://orcid.org/0000-0002-6977-320X>

FORMATO DE CITA APA.

Carreño, K., Quinde, J., Tenemaya, L. & León, I. (2025). Impacto de la Gamificación con MyClassGame en el desarrollo de competencias Lingüísticas y Literarias en estudiantes de 8vo EGB. *Revista G-ner@ndo*, V°6 (N°2). 243 – 274.

Resumen

La gamificación ha emergido como una estrategia innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, incorporando elementos lúdicos que fomentan la motivación y el compromiso estudiantil. En este contexto, el presente estudio analiza el impacto de la plataforma MyClassGame en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias en estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB). El objetivo es evaluar cómo esta herramienta influye en la motivación, participación y rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura. Se empleó un enfoque de investigación mixta, combinando fichas de observación, entrevistas a los directivos y encuestas a docentes y estudiantes en las fases de pretest, propuesta y posttest. La población estuvo conformada por 33 educadores, de los cuales se seleccionó una muestra probabilística de 12 docentes de Lengua y Literatura. Los resultados evidenciaron que MyClassGame contribuyó significativamente al incremento de la motivación y participación estudiantil en la asignatura, así como a la mejora de habilidades de comprensión lectora y expresión escrita. No obstante, se identificaron desafíos como la necesidad de formación docente en el uso de la plataforma y limitaciones en infraestructura tecnológica. En conclusión, la gamificación con MyClassGame representa una innovación metodológica en la enseñanza de Lengua y Literatura con efectos positivos en el desempeño educativo de los educandos, siempre que su implementación vaya acompañada de estrategias de capacitación y adecuación a las necesidades del estudiantado. Se recomienda ampliar su aplicación en otras áreas del conocimiento, garantizando el acceso equitativo a la tecnología y el desarrollo de metodologías adaptativas.

Palabras clave: gamificación, educación digital, motivación en el aprendizaje.

Abstract

Gamification has emerged as an innovative strategy to improve the teaching-learning process, incorporating playful elements that promote motivation and student engagement. In this context, the present study analyzes the impact of the MyClassGame platform on the development of linguistic and literary skills in eighth-grade students of Basic General Education (BGE). The aim is to assess how this tool influences motivation, participation, and academic performance in the subject of Language and Literature. A mixed research approach was employed, combining direct classroom observation, surveys, and interviews to teachers, directives, and students in the phases of pretest, proposal and posttest. The population consisted of 33 teachers, from which a probabilistic sample of 12 Language and Literature teachers was selected. The results showed that MyClassGame significantly contributed to increased student interest and participation in the subject, as well as improvement in reading comprehension and writing skills. However, challenges were identified, such as the need for teacher training in the use of the platform and limitations in technological infrastructure. In conclusion, MyClassGame stands out as an effective tool for teaching Language and Literature, provided its implementation is accompanied by training strategies and adjustments to student needs. It is recommended to expand its application to other areas of knowledge, ensuring equitable access to technology and the development of adaptive methodologies.

Keywords: gamification, digital education, motivation in learning.

Introducción

En la actualidad, la educación se encuentra en una constante evolución impulsada por la integración de tecnologías emergentes que buscan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una de las estrategias que ha ganado relevancia es la gamificación, definida como la incorporación de elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Guzmán et al., 2024).

Los recursos pedagógicos, la conexión e interactividad entre usuarios y dispositivos han mejorado con los avances tecnológicos, combinando la forma de aprender entre ambientes físicos como digitales, fortaleciendo el conocimiento de los estudiantes y brindando una educación de calidad, a pesar de los entornos de difícil acceso (UNESCO, 2025). La integración efectiva de la tecnología y una metodología activa mejoran la asimilación de los conocimientos en la educación.

La gamificación se basa en el uso de mecánicas de juego, como puntos, niveles, retos, insignias y recompensas, lo que permite transformar las actividades educativas tradicionales en experiencias atractivas, (Romero-Solano et al., 2023). Esto permite crear conexiones de interactividad entre docentes y estudiantes.

Esta metodología ha demostrado ser efectiva en el desarrollo de habilidades cruciales, como la resolución de problemas, trabajo colaborativo y pensamiento crítico (Egas et al., 2024). En el ámbito de la educación lingüística y literaria, la gamificación ofrece oportunidades para mejorar competencias clave. Por ejemplo, plataformas como Wattpad han incorporado elementos de juego y creatividad para facilitar la escritura y publicación de textos literarios, logrando que los estudiantes se sientan más motivados y comprometidos a seguir aprendiendo (Torres et al., 2025). Hoy en día la tecnología se encuentra al alcance de todos, de tal motivo las plataformas digitales se vuelven factibles y necesarias en la educación.

Sin embargo, a pesar de los avances de la implementación de la gamificación en la educación, existen áreas que requieren mayor investigación. La efectividad de plataformas específicas, como MyClassGame, en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias en estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB), aún no ha sido ampliamente estudiada.

Esta brecha en la literatura destaca la necesidad de explorar cómo las herramientas de gamificación pueden influir en el rendimiento académico y en asignaturas como Lengua y Literatura (García y Mogollón, 2020). El objetivo de este artículo es analizar el impacto de la implementación de la gamificación, a través de la plataforma MyClassGame, en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias en estudiantes de octavo año de EGB.

Se busca determinar cómo esta herramienta puede mejorar la capacidad de concentración, el interés por aprender y evaluar los resultados de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. Para ello, se abordarán aspectos específicos como las características de MyClassGame que contribuyen al aprendizaje colaborativo, la percepción de docentes y estudiantes sobre su uso, y el efecto de su implementación en habilidades como la comprensión lectora y la expresión escrita, (Brito et al., 2022). Este enfoque permitirá delimitar el alcance de la revisión y centrarse en los elementos clave que pueden influir en el éxito de la gamificación en el contexto educativo mencionado, (Merino et al., 2023).

La gamificación ha surgido como una estrategia innovadora en la educación, brindando nuevas oportunidades para renovar la enseñanza y el aprendizaje en distintas disciplinas, (Prieto-Andreu et al., 2021). Así, la gamificación se convierte en una estrategia prometedora para transformar la educación y mejorar el desarrollo de competencias esenciales en los estudiantes.

La exploración de herramientas de gamificación como MyClassGame, y su impacto en áreas como Lengua y Literatura, es fundamental para comprender su potencial y optimizar su implementación en contextos educativos diversos, (Zumba et al., 2024).

En este contexto, el uso de la plataforma MyClassGame en la asignatura ha demostrado ser un recurso valioso para desarrollar habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes, fomentando su papel activo. A través de un enfoque lúdico, esta herramienta permite integrar mecánicas de juego en el aula, incentivando el análisis, reflexión, creatividad, colaboración y razonamiento lógico, aspectos fundamentales en la educación contemporánea, (Prieto, 2019).

Los hallazgos obtenidos evidencian que la implementación de MyClassGame no solo favorece la enseñanza significativa, sino que también contribuye a la transformación del proceso educativo mediante la personalización de contenidos y la interacción en tiempo real. Su potencial radica en su accesibilidad y adaptabilidad a diferentes ritmos de aprendizaje, facilitando un entorno dinámico e interactivo (Rivera-Cano et al., 2024).

En este sentido, es fundamental continuar investigando sobre el impacto de la gamificación en la educación y fortalecer la capacitación docente para maximizar sus beneficios en el aula (Pegalajar, 2021). Con el fin de crear ambientes de aprendizaje innovadores donde los niños puedan desarrollar diversos talentos mientras se divierten.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y literatura enfrenta desafíos significativos, con la falta de motivación y comunicación asertiva de los estudiantes que dificultan el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias. La gamificación se ha consolidado como estrategia educativa que incorpora elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Esta metodología, con plataformas como digitales como MyClassGame, presentan innovación que permite a los docentes transformar las aulas en entornos gamificados, facilitando

la implementación de metodologías activas y fomentando la participación activa de los estudiantes. Esta propuesta se fundamenta en la necesidad de integrar estrategias pedagógicas modernas que respondan a las demandas de la educación contemporánea.

Estudios recientes (Álvarez Flores, 2024; Bonilla y Farías Pérez, 2025) han demostrado que la gamificación mejora la motivación, el compromiso y el rendimiento académico en diversas áreas educativas. Sin embargo, existe un vacío en la investigación sobre su aplicación específica en la enseñanza de Lengua y literatura, particularmente en el contexto de la Educación General Básica (EGB). Esta investigación aportará evidencias empíricas sobre el impacto de MyClassGame en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias, contribuyendo a la literatura científica y ofreciendo soluciones prácticas para docentes y estudiantes.

La propuesta consiste en integrar MyClassGame en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, transformando las actividades tradicionales en misiones y desafíos que incentiven la participación activa y el aprendizaje significativo. Los estudiantes asumirán roles dentro de la plataforma, ganarán puntos de experiencia y recibirán recompensas al completar tareas relacionadas con la asignatura.

EL aporte radica en la evaluación que tiene como impacto la gamificación con la plataforma MyClassGame en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias en estudiantes de 8vo EGB. Busca proporcionar evidencias empíricas sobre el uso de las herramientas de gamificación pueden mejorar la motivación, comprensión lectora, producción escrita, interpretación de textos, en comparación con métodos tradicionales de enseñanza. Al mismo tiempo, esta propuesta permite generar nuevas estrategias didácticas basadas en gamificación como recompensas, misiones, niveles de logro para la toma de decisiones en la implementación de metodologías innovadoras.

Por otra parte, la investigación no solo valida la eficacia de MyClassGame como herramienta pedagógica, sino que también ofrece un marco de referencia para su implementación en otros contextos educativos, promoviendo una enseñanza más innovadora y centrada en el estudiante.

Esta propuesta aportará:

- Un análisis de las características de MyClassGame que facilitan el aprendizaje colaborativo y la participación activa.
- Evidencia sobre el impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura.
- Propuestas concretas para la implementación de MyClassGame en la Unidad Educativa Juan Pablo II, considerando su contexto educativo particular.

Características fundamentales

- Gamificación: Uso de mecánicas de juego para motivar a los estudiantes.
 - Interactividad: Herramientas digitales que permiten la creación de actividades lúdicas y evaluaciones formativas.
 - Adaptabilidad: Capacidad de ajustarse a las necesidades específicas del currículo de Lengua y Literatura.
 - Personalización del aprendizaje: La plataforma permite adaptar las actividades según las necesidades y niveles de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje individualizado.
 - Fomento del trabajo en equipo: MyClassGame facilita la creación de equipos, incentivando la colaboración y el aprendizaje cooperativo.
-

- Sistema de recompensas y penalizaciones: Los estudiantes reciben puntos de experiencia por comportamientos positivos y cumplimiento de tareas, mientras que las conductas negativas pueden resultar en la pérdida de puntos, promoviendo la autodisciplina y la responsabilidad.

MyClassGame funciona como un entorno virtual donde los docentes diseñan actividades gamificadas, como quizzes, retos y misiones. Los estudiantes, a través de sus perfiles, acceden a estas actividades y reciben retroalimentación inmediata sobre su desempeño. La plataforma incluye sistemas de recompensas, rankings y feedback inmediato, lo que fomenta la participación activa, el compromiso y evaluación continua.

La implementación de MyClassGame es viable, ya que es una herramienta de software libre accesible para cualquier docente y adaptable a diversos contextos educativos.

Además, su diseño intuitivo facilita su integración en el aula sin requerir una infraestructura tecnológica avanzada, lo que la hace factible en términos de recursos y capacitación docente.

Por lo tanto, es factible debido a:

- La disponibilidad de la plataforma MyClassGame.
- El acceso a la Unidad Educativa Juan Pablo II como campo de estudio.
- El apoyo de docentes y autoridades educativas para la implementación del proyecto.
- La factibilidad técnica y económica, dado que MyClassGame es una herramienta accesible y de bajo costo.

El problema de investigación se centra en la falta de motivación y participación activa de los estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura, lo que dificulta el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias. MyClassGame ofrece una solución al integrar gamificación,

al transformar las actividades académicas en experiencias lúdicas y significativas, lo que puede aumentar la motivación, el compromiso y el desempeño académico de los estudiantes.

Mediante el uso de MyClassGame, los estudiantes no solo aprenden teoría, sino que la aplican en desafíos, historias y ejercicios interactivos, lo que refuerza su aprendizaje de manera significativa.

MyClassGame es una plataforma digital que utiliza principios de gamificación para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo énfasis en la participación activa y el aprendizaje colaborativo, con el objetivo de gamificar el proceso educativo y promover un aprendizaje más activo y significativo.

Características de la Plataforma digital MyClassGame

MyClassGame es una herramienta de software libre diseñada para facilitar la gestión de proyectos cooperativos gamificados en el aula. Permite a los docentes crear misiones, asignar tareas, gestionar recompensas y realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes, todo ello en un entorno interactivo y motivador.

1. Interfaz amigable y accesible.
2. Herramientas para crear actividades gamificadas.
3. Sistema de seguimiento y evaluación del progreso estudiantil.
4. Integración con contenidos curriculares de Lengua y Literatura.

Analizar el efecto de la implementación de la gamificación con MyClassGame en el aprendizaje y desarrollo de las competencias lingüísticas y literarias de los estudiantes de 8vo año EGB.

- Identificar las características de MyClassGame que facilitan el aprendizaje colaborativo.
- Evaluar las percepciones de los docentes sobre la efectividad de MyClassGame.
- Medir el impacto de MyClassGame en el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura.
- Diseñar actividades específicas para la implementación de MyClassGame en la Unidad Educativa Juan Pablo II.

Técnicas para la construcción de la propuesta

Se utilizarán técnicas mixtas de investigación, combinando métodos cualitativos y cuantitativos. Se aplicarán encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes para recoger percepciones y experiencias, y se analizarán los resultados académicos para medir el impacto de la gamificación en el aprendizaje.

- Revisión sistemática de literatura en Google Scholar (2021-2025).
- Diseño de instrumentos de recolección de datos validados por expertos.

Métodos y Materiales

El presente trabajo de investigación se realiza a través del método empírico, mediante la observación directa con los docentes para conocer la realidad educativa. Se emplean fichas de observación para comprender el desempeño de los estudiantes antes y durante la implementación de la herramienta de estudio, identificando el nivel de conocimiento que poseen y las dificultades que presentan en el área de Lengua y Literatura, así como los cambios en su aprendizaje e intervención (Calderón et al., 2022).

El método matemático-estadístico se emplea para manejar datos cuantitativos y cualitativos mediante técnicas de recolección y análisis de datos (Sánchez et al., 2021). Además, se empleó entrevistas a las autoridades de la institución, con el fin de recoger opiniones detalladas sobre sus experiencias, conocimientos y percepciones acerca del uso de la herramienta en su rol como facilitadores (Encalada, 2021). Se aplicaron encuestas a los docentes y estudiantes para recopilar información sobre la percepción de la herramienta utilizada, nivel de motivación, dificultad de las actividades propuestas y su utilidad para el aprendizaje.

La población del estudio está conformada por 33 docentes de la Unidad Educativa Juan Pablo II, de la cual hemos seleccionado una muestra de 12 docentes de Lengua y Literatura empleando una muestra aleatoria simple, donde cada docente tiene la misma probabilidad de ser elegido.

Según Almaguer (2022), “Las técnicas de muestreo probabilísticas permiten al experimentador conocer la probabilidad que cada individuo del estudio tiene de ser incluido en la muestra por medio de una selección al azar” (p. 40). Lo que permite la homogeneidad y veracidad de los resultados en el estudio.

Se considera a los docentes que trabajan con el subnivel de básica superior debido a su relación directa con el objeto de estudio y su importancia en la investigación (Rosero et al., 2024). Este procedimiento garantiza una mayor representatividad de la población.

La propuesta se basa en una capacitación teórica-práctica para los docentes sobre el manejo de la plataforma MyClassGame, las interfaces que brinda, las ventajas y el soporte técnico, con el objetivo de analizar el efecto de la implementación de la gamificación con la plataforma en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias. Al integrar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se mejora la atención de los estudiantes al tener que cumplir misiones y desafíos en lugar de tareas escritas o lecturas extensas.

El uso de metodologías activas fomenta el aprendizaje basado en el juego, la exploración, resolución de problemas y trabajo colaborativo. En tanto, el diseño intuitivo facilita la integración al aula sin requerir infraestructuras tecnológicas avanzadas para capacitaciones.

Análisis de Resultados

Datos obtenidos antes de aplicar la plataforma MyClassGame

En esta investigación se utilizó la entrevista como técnica de recolección de información para conocer las metodologías de enseñanza, recursos y enfoques pedagógicos que utilizan en la institución.

Las autoridades entrevistadas dieron a conocer las diferentes metodologías al momento de enseñar competencias lingüísticas y literarias, tales como: aprendizaje cooperativo, proyectos integradores, estrategias innovadoras basadas en las TIC, manifestaron la existencia de limitaciones en metodologías aplicadas debido al calendario escolar, ya que los programas curriculares rígidos no permiten adaptar los contenidos a los intereses y necesidades de los estudiantes.

También, manifiestan que la educación tradicional suele valorar la rigidez y el dominio, interponiéndose en la flexibilidad y espontaneidad propias de la gamificación; otro reto es la formación en el uso adecuado de herramientas digitales, el compromiso docente y las dificultades para adaptar los contenidos curriculares a este nuevo formato sin perder el control académico.

En cuanto a gamificación, las autoridades tienen un conocimiento teórico-práctico; han utilizado herramientas como Kahoot, Quizizz, Genially, Google Classroom, lo cual les ha generado un aumento de participación, motivación, mejoras en comprensión lectora y expresión escrita en el aula.

De acuerdo con las autoridades, la gamificación ayuda a un cambio radical en el aula, impulsa la creatividad, curiosidad y optimiza el tiempo en clases, además de consolidarse como una estrategia pedagógica sólida para fomentar un aprendizaje integral y significativo en los estudiantes.

Por lo que consideran necesario el uso de herramientas digitales en Lengua y Literatura y en otras áreas, para ampliar los horizontes de enseñanza, ofreciendo nuevas formas de expresión, análisis y creación textual.

La gamificación fortalece habilidades socioemocionales como la perseverancia, autoconfianza, responsabilidad y sentido de pertenencia. “El desarrollo de las habilidades socioemocionales en la infancia es la base del equilibrio psicológico del adulto, para que estos se desarrollen emocionalmente sanos, necesitan sentirse queridos, aceptados y valorados, ayudando a crear sentimientos de seguridad y confianza” (Araujo, et al.,2024, p.3). Esto determina que la gamificación fomenta espacios de experiencias, desafíos y estrategias donde los alumnos se involucran más y el error es parte del aprendizaje, afirmando que las emociones positivas son claves en el proceso de un aprendizaje activo.

La encuesta fue aplicada a 12 educadores del área de Lengua y Literatura, para conocer la factibilidad de incorporar la gamificación en sus clases. Con un total de 10 preguntas dicotómicas, múltiples y con escala de Likert, diseñadas previamente en la aplicación de Google Forms (formulario digital).

Tabla 1.*Familiaridad con uso de herramientas tecnológicas.*

Opciones	N.º	Porcentaje
4	9	75,00%
3	2	17,00%
5	1	8,00%
Total	12	100%

Nota: Datos tomados de los docentes del área de Lengua y Literatura

Los datos recolectados manifiestan una alta familiaridad con la tecnología: un 75% de los docentes se ubican en el nivel 4, de alta familiaridad con el uso de la tecnología en el aula; el 17% se ubica en un nivel intermedio y el 8% se considera en el nivel 5, lo que confirma una tendencia positiva en cuanto a competencias digitales por parte de los docentes.

Tabla 2:*Plataformas utilizadas en clases.*

Opciones	N.º	Porcentaje
Quizizz	4	34%
Kahoot!	4	34%
Genially y Educaplay	1	8%
Nearpod	1	8%
Wordwall	1	8%
Educaplay	1	8%
Total	12	100%

Nota: Datos tomados de los docentes del área de Lengua y Literatura.

Las plataformas como Kahoot y Quizizz con un 34% sobresale por su sociabilidad e interactividad, en cambio Genially, Nearpod, Wordwall y Educaplay registran menor uso con un 8% lo que sugiere oportunidades de exploración.

Tabla 3.

Niveles de capacitaciones para implementar la gamificación en clases.

Opciones	N.º	Porcentaje
Capacitación Mediante Talleres prácticos (Aplicación)	7	58%
Capacitación Avanzada (Especializada)	2	17,00%
Capacitación básica	2	17,00%
Ningún tipo de capacitación, ya me siento preparado/a	1	8,00%
Total	12	100%

Nota: Datos tomados de los docentes del área de Lengua y Literatura.

En cuanto a capacitación, el 58% indica que divisan una necesidad de capacitación para implementar la gamificación, con preferencia a talleres prácticos, mientras que un 34% expresó necesidades de educación básica o avanzada. Sin embargo, todos los docentes encuestados revelaron interés en recibir talleres de introducción sobre gamificación.

Las encuestas reflejan una tendencia positiva en cuanto a competencias digitales por parte de los docentes. Lo cual es favorable para implementar estrategias de gamificación con el uso de plataformas digitales.

Referente a los datos obtenidos en las clases observadas de Lengua y Literatura en 8.º año de EGB en la Unidad Educativa Juan Pablo II reflejan la siguiente información. En este caso los estudiantes demuestran buena participación y motivación, cuando los temas empleados en clases atraen y despiertan el interés en los estudiantes.

Cuando los docentes planifican actividades lúdicas e interactivas establecen una conexión con su materia, evidenciando un sólido dominio oral y escrito, de la signatura, poniendo de manifiesto la creatividad por parte de los estudiantes al producir escritos como infografías, ensayos e informes. Sin embargo, existen falencias importantes en la escritura y gramática.

Los estudiantes colaboran de manera conjunta con buena organización, pero no tienen autonomía al elaborar las actividades individuales. Se denominan roles de trabajo, pero no llegan a cumplir su labor; el docente debe guiar a cada grupo para que puedan comprender y realizar las actividades. Muchas de las estrategias pedagógicas no destacan el desempeño de habilidades ortográficas y coherencia textual. La evaluación está limitada a una nota final, sin seguimiento formativo.

Desarrollo de las actividades por Fases

La propuesta se basa en una capacitación de tres días a docentes sobre la gamificación en el aula con la plataforma MyClassGame, su uso y beneficios.

Fase Inicial:

Día1: Introducción a la Gamificación y Manejo Básico de MyClassGame

Objetivo: Familiarizar a los docentes con los beneficios de la gamificación y el funcionamiento básico de la plataforma.

Actividades:

- Dinámica Inicial: “Rompehielos Gamificado”
 - Como actividad inicial se realiza cuestionario interactivo en la herramienta Kahoot donde los docentes contestaran en base a sus conocimientos sobre la metodología de gamificación.
 - Exposición interactiva: Beneficios de la gamificación en Lengua y Literatura.
 - En esta etapa se expone los beneficios de la gamificación en la educación, así como las estrategias para aplicar y los recursos digitales a emplear en una clase para hacerla más efectiva.
-

- Demo guiada: Exploración de MyClassGame.
- La siguiente acción es exploratoria, en donde los docentes creen su cuenta, interfaz principal y funciones básicas para una clase. Se proyecta un video tutorial del creador de la plataforma sobre su uso, como soporte a la exposición previa.
- Reto Grupal: En equipos, identificar cómo aplicar la gamificación en un tema específico de la asignatura.

Materiales:

- Computadoras o dispositivos con acceso a MyClassGame.
- Presentación visual en diapositivas en Canva.
- Evaluación inicial en Kahoot.
- Guía de la plataforma con apoyo audiovisual.

Fase Intermedia:

Día 2: Diseño de Actividades Gamificadas en MyClassGame

Objetivo: Instruir a los docentes para que creen sus propias dinámicas gamificadas adaptadas a su plan curricular.

Actividades:

- Taller Práctico: Diseño de retos en MyClassgame.
 - Los docentes empezarán a diseñar en la plataforma actividades con misiones, retos e insignias, así como los cuestionarios que emplearán para evaluar su clase.
 - Role-playing: Simulación de estudiantes probando las actividades creadas.
-

- Una vez que ya tengan sus clases, simularán entre colegas ser estudiantes y probar las actividades creadas.
- Competencia Sana: Mejor diseño gamificado.
- Para culminar el segundo día de capacitación se planteará una votación entre pares para determinar cuál entorno es el mejor diseñado entre los asistentes.

Materiales:

- Lista de temas curriculares de Lengua y Literatura.
- Plantilla de retos gamificados.
- Rubrica de evaluación para retroalimentación.

Fase Final:

Día 3: Implementación con estudiantes y Retroalimentación

Objetivo: Aplicar lo aprendido en una sesión real con estudiantes y analizar los resultados.

Actividades:

- Clase demostrativa: Un docente voluntario aplica su actividad gamificada con un grupo de estudiantes. Se brinda una clase gamificada en la plataforma MyClassGame con estudiantes de octavo año en donde deben seguir el mecanismo de las actividades, cumplir retos y ganar insignias según lo que diseñó el docente aula virtual.
 - Análisis Colaborativo: Discusión sobre logros y dificultades en la implementación. Se diserta sobre la experiencia al trabajar en MyClassGame, las dificultades que pudiesen presentar, la interactividad de las actividades, los retos cumplidos y las recompensas ganadas.
-

- Lluvia de Ideas: Propuesta para mejorar la gamificación en el aula.
- Los participantes dan sugerencias si consideraran necesario para mejorar la aplicación de la metodología de la gamificación con plataformas como MyClassgame.

Material es:

- Aula equipada con dispositivos para los estudiantes.
- Formulario de feedback para docentes y alumnos.

Validación de la Propuesta

La validación se realizará mediante la consulta a especialistas según las siguientes etapas:

Fase preliminar

En la fase preliminar se establecen los especialistas por parte de los investigadores según los requerimientos necesarios en relación al conocimiento y experiencia en gamificación, competencias digitales y pedagógicas.

Con relación a los especialistas seleccionados que validarán la propuesta son 3 profesionales de la educación cuyo título y experiencia respaldan la información. A cada especialista se le designara un número con la respectiva caracterización, de la siguiente manera:

Tabla 4.

Caracterización de los especialistas que validarán la propuesta.

Identificación	Título Académico	Características
Especialista 1	Magister en Educación Mención en gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.	Experiencia de 11 años en la docencia y siempre aplica en las sesiones de clases la gamificación y plataformas digitales.
Especialista 2	Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales.	Experiencia de 20 años en la docencia y siempre aplica en las sesiones de clases la gamificación y el uso de plataformas digitales.
Especialista 3	Magister en Educación mención Innovación Educativa	Experiencia de 5 años en la docencia y siempre aplica en las sesiones de clases la gamificación y uso de plataformas digitales.

Nota: Información del perfil profesional de los especialistas

Fase exploratoria

En la siguiente fase se ha diseñado el cuestionario que será empleado por los especialistas mencionados en la primera fase para la validación de la propuesta con la finalidad de recabar los criterios cuantitativos y cualitativos sobre el análisis, diseño, desarrollo e implementación de la estrategia metodológica planteada.

El instrumento para la validación es un cuestionario con el tema y objetivo de la investigación, la estrategia pedagógica, las instrucciones para llenar el cuestionario e instrumento de validación. Cabe recalcar, que el instrumento y la estrategia planteada se han enviado y receptado a través de correo electrónico a los especialistas.

En relación al cuestionario la escala valorativa será tipo Likert con 5 categorías, en tanto que el criterio cualitativo se obtendrá obtiene por medio de una pregunta abierta con una perspectiva general referente a posibles mejoras o recomendaciones de la estrategia.

La validación de los resultados por parte de los especialistas se ha analizado en forma cuantitativa, en tanto que de forma cualitativa se analizará la pregunta abierta. Los resultados obtenidos se han tabulado y por no haber sugerencias significativas en la estrategia metodológica no se realizó una segunda ronda de revisión, por tanto, se da por culminado el proceso.

Fase Final

En la fase final se establece un análisis con los datos recolectados de la fase exploratoria, en tanto al análisis, diseño, desarrollo e implementación de la estrategia metodológica planteada.

Los resultados en relación a la valoración por parte de los especialistas son:

Tabla 5.

Validación de los Especialistas con escala de Likert en donde 1 más bajo y 5 más alto

Dimensiones	Especialista 1	Especialista 2	Especialista 3
Pedagógica			
MyClassGame favorece el aprendizaje desarrollo de competencias lingüísticas y digitales.	5	5	5
La gamificación motiva a los estudiantes a participar activamente en las clases de Lengua y Literatura.	5	5	5
Los recursos de MyClassGame son aptos para propiciar la interactividad y aprendizaje autónomo en los estudiantes.	5	5	4
Instruccional			
Las actividades gamificadas en MyClassGame son claras y fáciles de integrar en la planificación docente.	5	5	5

La plataforma ofrece variedad de recursos (ejercicios, quizzes, retos) adecuados para diferentes estilos de aprendizaje.

5

5

5

Los estudiantes comprenden mejor los temas de la asignatura gracias a la dinámica del juego.

5

5

4

TÉCNICA

MyClassGame es intuitiva y de fácil acceso para docentes y estudiantes.

5

5

5

La plataforma funciona sin problemas técnicos (velocidad, compatibilidad con dispositivos, etc.)

5

5

5

La interfaz visual es atractiva y adecuada para el nivel educativo de los estudiantes.

5

5

5

TUTORIAL

La capacitación brindada por los investigadores fue suficiente para utilizar MyClassGame efectivamente.

5

5

4

Existe soporte técnico o pedagógico disponible en caso de dudas o problemas con la plataforma.

5

5

5

Los tutoriales o guías proporcionados por MyClassGame son útiles para su implementación.

5

5

5

PREGUNTA

VALORACIÓN CUALITATIVA

¿Qué otro aspecto considera relevante para optimizar el uso de MyClassGame como plataforma gamificada para potenciar el funcionamiento y resultados de la aplicación?	Especialista 1 Una personalización enfocada, con narrativas inspiradoras orientadas según las necesidades individuales del estudiante.	Especialista 2 Los recursos de gamificación deben estar enfocados en el objetivo de aprendizaje; de lo contrario, se corre el riesgo de que la productividad y el contenido educativo se vean afectados.	Especialista 3 Seguimiento del proceso con indicadores precisos. Análisis de datos.
---	--	--	---

Nota: Validación de los Especialistas

En relación a la valoración del Especialista 1, se presenta aceptación de la propuesta al presentar la valoración de 5 en todos los enunciados con relación a la escala de Likert siendo esta la más alta, en referente a la interrogante cualitativa se referencia la capacidad de personalizar el entorno según las necesidades individuales del estudiante.

En relación a la valoración del Especialista 2, la aceptación de la propuesta coincide con el primer especialista, al presentar la valoración de 5 en todos los enunciados con relación a la escala de Likert siendo esta la más alta, en referente a la interrogante cualitativa se menciona la relación de los recursos gamificados con los objetivos esperados para la optimización de los aprendizajes.

En relación a la valoración del Especialista 3, teniendo en cuenta que la escala valorativa de Likert el 1 es más bajo y 5 más alto, solo se han detectado tres valoraciones de 4 con relación a los recursos en la plataforma, la comprensión de contenidos y la capacitación por los investigadores, en referente a la interrogante cualitativa se menciona el seguimiento del proceso con indicadores precisos y análisis de datos que corroboren la efectividad de la misma.

La validación de la propuesta tiene el soporte de tres especialistas en el campo de la educación y la tecnología con enfoques cualitativos y cuantitativos. Los resultados obtenidos de los profesionales evidencian información favorable para la continuidad e implementación de la plataforma en otras asignaturas, lo que recalca como válida la propuesta de gamificación a través de la plataforma MyClassGame en la mejora de las competencias lingüísticas y literarias de la asignatura de Lengua y literatura.

Se aborda el análisis de los resultados, para lo cual se modela la propuesta con todos los elementos, así como la validación de la misma por los especialistas con el aporte del uso de MyClassGame como plataforma digital para mejorar los aprendizajes de Lengua y Literatura.

Datos obtenidos después de aplicar la plataforma MyClassGame

El uso de MyClassGame mostró un aumento significativo en la motivación de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura. Según los resultados de las encuestas aplicadas, un 85% de los estudiantes expresaron que la plataforma hizo el aprendizaje más interesante y divertido. Esto está en línea con estudios previos que indican que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación intrínseca de los estudiantes, (Corchuelo, 2018).

Tabla 6.

La herramienta hizo el aprendizaje más interactivo

Indicador	Respuesta Si	Respuesta No	Estudiantes
La herramienta hizo el aprendizaje más interactivo.	85%	15%	20

Nota: Datos tomados de estudiantes de Octavo año de Juan Pablo II.

Los resultados de la encuesta reflejan una percepción mayoritariamente positiva por parte de los estudiantes con respecto a la implementación de MyClassGame en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Un 85% de los encuestados afirmó que la herramienta hizo que el aprendizaje fuera más interesante y divertido, lo que sugiere que la gamificación es un recurso efectivo para captar la atención y fomentar la participación activa en el aula.

Tabla 7.

Motivación en clases

Indicador	Respuesta Si	Respuesta No	Estudiantes
Motivación a participar en clases	80%	20%	20

Nota: Datos tomados de estudiantes de Octavo año de Juan Pablo II.

Asimismo, el 80% de los estudiantes mencionó sentirse más motivado para participar en clases, lo que refuerza la idea de que la incorporación de elementos lúdicos en la enseñanza puede mejorar el compromiso estudiantil. Sin embargo, aún existe un 20% de alumnos que no experimentó este efecto motivacional, lo que podría indicar la necesidad de ajustes en la implementación de la herramienta o de estrategias complementarias para atender diferentes estilos de aprendizaje.

Tabla 8.*Rendimiento académico*

Indicador	Respuesta Si	Respuesta No	Estudiantes
Mejora de Rendimiento académico	75%	25%	20

Nota: Datos tomados de estudiantes de Octavo año de Juan Pablo II.

En cuanto al impacto académico, el 75% de los estudiantes consideró que su rendimiento en Lengua y Literatura mejoró con el uso de MyClassGame, lo que coincide con los datos obtenidos en la evaluación de sus calificaciones. No obstante, un 25% no percibió mejoras significativas, lo que sugiere que el éxito de la herramienta puede depender de factores como la adaptación individual a la gamificación o el nivel de dificultad de las actividades propuestas.

Tabla 9.*Accesibilidad y manejo de las actividades*

Indicador	Respuesta Si	Respuesta No	Estudiantes
Actividades accesibles y fáciles de realizar	70%	30%	20

Nota: Datos tomados de estudiantes de Octavo año de Juan Pablo II.

Por otro lado, el 70% de los estudiantes consideró que las actividades fueron accesibles y fáciles de realizar, aunque un 30% encontró dificultades, lo que podría relacionarse con el nivel de familiarización con la plataforma o con la estructura de los ejercicios.

Tabla 10.*Aceptación de la herramienta*

Indicador	Respuesta Si	Respuesta No	Estudiantes
¿Recomendarías MyClassGame para otras materias?	90%	10%	20

Nota: Datos tomados de estudiantes de Octavo año de Juan Pablo II.

Finalmente, el 90% de los encuestados recomendaría la implementación de MyClassGame en otras materias, lo que demuestra un alto grado de aceptación y evidencia su potencial para ser aplicada en distintos contextos educativos, (Sánchez et al., 2021).

La observación directa de los 12 docentes de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Juan Pablo II permite identificar patrones en la implementación de MyClassGame y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se evidenció que el 90% de los docentes que adoptaron la herramienta con mayor frecuencia lograron dinamizar sus clases, fomentando un ambiente más participativo y recreativo para los estudiantes.

Aquellos docentes que se mostraron más receptivos a la innovación pedagógica lograron integrar la gamificación de manera efectiva en sus metodologías, lo que sugiere que la disposición del docente es un factor clave en el éxito de la herramienta, (Ulloa y Carcausto2024). En cuanto a la interacción en el aula, se observó que los estudiantes mostraron un incremento en su participación durante las clases.

La plataforma incentivó una actitud más activa en el aprendizaje, promoviendo el trabajo en equipo y la competencia saludable. Este hallazgo coincide con los resultados de las encuestas, donde un 80% de los estudiantes indicaron que se sentían más motivados a participar en clase, (Gil-Quintana y Prieto-Jurado, 2020). Además, los docentes notaron que el uso de la

gamificación facilitó la retención de conceptos en los estudiantes, especialmente en actividades de comprensión lectora y producción escrita.

El análisis de la observación propone que MyClassGame tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre que los docentes cuenten con los recursos y conocimientos adecuados para su implementación, (Parra-González et al., 2020) Por lo tanto, se debe fortalecer la capacitación de los docentes y optimizar las condiciones tecnológicas en las aulas para maximizar los beneficios de la gamificación en el aprendizaje, (Acosta-Yela et al., 2022) Su éxito depende de la formación docente y la disponibilidad de infraestructura tecnológica.

Discusión

La implementación de MyClassGame plantea retos que se deben tener presentes para integrar de manera consistente en la planificación curricular, para garantizar su capacidad en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias.

Para lo que se recomienda establecer estrategias para un uso regular en clases y la relevancia de programas, talleres o sesiones de capacitación para modernizar la incorporación de la gamificación. Una capacitación apropiada afirma una incorporación más eficaz de la herramienta en las prácticas de enseñanza.

De igual manera, las restricciones en la infraestructura tecnológica en ciertas aulas pueden impactar en la accesibilidad y el uso de esta estrategia, por lo que es crucial asegurar que los recursos sean idóneos para su implementación eficaz.

Elaborar propuestas de gamificación que sean apropiados a los distintos estilos, niveles y ritmos de aprendizaje. Esto facilitará que todos los alumnos obtengan beneficios de forma equitativa, de modo que la plataforma pueda adaptarse a un mayor número de estudiantes.

Establecer sistemas de monitoreo para analizar el desempeño académico de manera periódica, con el propósito de medir la efectividad de la plataforma MyClassGame en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este acompañamiento posibilitará detectar áreas de mejora, modificar estrategias, optimizar la experiencia de aprendizaje y evaluar los resultados a largo plazo, con el fin de maximizar sus beneficios.

Debido a la buena acogida de docentes y estudiantes, se considerará la integración de MyClassGame en otras materias como Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Matemáticas, entre otros. Sin embargo, esta expansión requiere una adecuada planificación, formación específica y la adaptación de los contenidos a cada campo del saber.

Para consolidar la gamificación como un recurso educativo sostenible, se recomienda seguir desarrollando estrategias de capacitación, evaluar su impacto a largo plazo y adaptar sus dinámicas a las necesidades específicas de cada grupo estudiantil.

Conclusiones

La implementación de MyClassGame en la enseñanza de Lengua y Literatura ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar el pensamiento lógico y estratégico del alumnado.

Los resultados de la encuesta reflejan que el 80% de los estudiantes percibieron el aprendizaje como más dinámico e interesante, lo que confirma que la gamificación es una herramienta poderosa para captar la atención y mejorar la experiencia educativa.

La observación en el aula respalda esta conclusión, ya que se evidenció con la aplicación de la escala de Likert una valoración de buena participación estudiantil y una actitud más dinámica en las actividades de aprendizaje.

Estos hallazgos coinciden con investigaciones previas que destacan el potencial de los recursos lúdicos en la educación como: sistema de puntos, niveles, insignias, tabla de clasificación, recompensas y desafíos para estimular la motivación intrínseca y mejorar la interacción en el aula.

En cuanto al rendimiento académico, el 75% de los estudiantes considera que MyClassGame contribuyó a fortalecer las competencias de comprensión lectora y producción escrita en los aprendices. La percepción positiva de los docentes sobre los avances en el área de Lengua y Literatura indica que la gamificación no solo impacta la motivación, sino que también puede generar mayor capacidad para analizar textos, estructurar ideas con coherencia, para incentivar el aprendizaje continuo.

El análisis de las encuestas, entrevistas y observaciones indica que MyClassGame tiene un alto potencial de aplicación, ya que el 90% de los estudiantes recomienda su uso en otras áreas del conocimiento como: Matemáticas, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, entre otras. Siempre que se implemente con una planificación adecuada y guía docente. Lo que refuerza la viabilidad de expandir la gamificación en contextos educativos diversos.

MyClassGame representa una innovación metodológica valiosa para la enseñanza de Lengua y Literatura, con efectos positivos en la motivación, concentración y el aprendizaje autónomo de los estudiantes. No obstante, su efectividad depende en gran medida de la capacitación docente y de las condiciones de infraestructura en las instituciones educativas.

Referencias bibliográficas

- Acosta-Yela, M. T., Aguayo-Litardo, J. P., Ancajima-Mena, S. D., & Delgado-Ramírez, J. C. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Docentes 2.0*, 14(1), 28–35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Almaguer Crespo, B. A., y Cossio Franco, E. (2022). Métodos para la Optimización de Diseños de Experimentos. *Academia Journals*, 14(9), 39–44. <http://ciateq.repositorioinstitucional.mx/jspui/handle/1020/644>
- Araujo, D., Cedeño, N., Zambrano, J., & Bermúdez, J. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niñas y niños de 24 a 36 meses. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(41), e2401289. <https://doi.org/10.46652/rgn.v9i41.1289>
- Brito Molina, S. A., Guevara-Vizcaíno, C. F., & Castro-Salazar, A. Z. (2022). Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica. *AlfaPublicaciones*, 4(4), 6–28. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.282>
- Calderón Arévalo, M. Y., Flores Mejía, G. S., Ruiz Pérez, A., & Castillo Olsson, S. E. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28, 63-74. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i.38145>
- Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29–41 (380). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Delgado, J., Espinoza, M., Vivanco, C., Medina, N., & Ayala, M. (2023). La gamificación como eje motivador para el aprendizaje de la matemática. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 3928-3949. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.538>
- Egas Villafuerte, V. P., Pazmiño Arcos, W. R., Vinuesa Morán, O. O., & Alfaro Rodas, G. C. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo Del Conocimiento*, 8(12), 875–894. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319>
- Encalada Díaz, I. Á. (2021). Aprendizaje en las matemáticas. La gamificación como nueva herramienta pedagógica. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(17), 311–326. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i17.172>
- García-Mogollón, M. A., y Mogollón-Rodríguez, M. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado.
-

- IPSA Scientia Revista Científica Multidisciplinaria, 5(1), 127–142.
<https://doi.org/10.25214/27114406.997>
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107–123. <https://doi.org/10.22201/issue.24486167e.2020.168.59173>
- Guzmán Murillo, HJ, Torres Ortega, JM, y Arango Buelvas, LJ (2024). Gamification as a Pedagogical Strategy for the Strengthening of Reading Comprehension in Basic Primary School. *Fuel Cells Bulletin*, 2024(7), 126-132. Doi: <https://doi.org/10.52710/fcb.26>
- Holguin Alvarez, J., de Oliveira Soares Taxa, F., Flores-Castañeda, R. O., & Olaya-Cotera, S. (2020). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. *EDMETIC*, 9(1), 80–103. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12222>
- Merino Barona, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. M., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633–7647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- Parra-González, M. E., Segura-Robles, A., & Romero-García, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. *Educación*, 56(2), 475–489. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1104>
- Pegalajar Palomino, M. C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de La Educación Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2021). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1–23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Rivera-Cano, K. Y., Jiménez-Montoya, M. V., Montoya-Villón, A. M., & Moreno-Savedra, M. J. (2024). Impacto de la gamificación en la enseñanza de estudios sociales en educación básica: perspectivas teóricas y prácticas innovadoras. *MQRInvestigar*, 8(2), 2311–2327. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.2.2024.2311-2327>
- Romero-Solano, F. E., Quevedo-Rojas, X. del C., & Figueroa-Corrales, E. (2023). La gamificación como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico en la resolución de
-

- problemas matemáticos. MQRInvestigar, 7(4), 169–187.
<https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.4.2023.169-187>
- Rosero Camacho, A. M., Ríos Abalo, L. M., Maliza Muñoz, W. F., & Yáñez Cando, X. O. (2024). Gamificación en la evaluación de los aprendizajes de matemáticas en estudiantes de secundaria. Código Científico Revista De Investigación, 5(1), 455–472.
<https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/392>
- Sánchez, Maream J., Fernández, Mariela, & Diaz, Juan C. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. Revista Científica UISRAEL, 8(1), 107-121.
<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>
- Torres Guerrero, L. M., Duarte Jiménez, B. B., Dier Luque, L. E., & Rodríguez Caballero, G. A. (2025). Impact of Wattpad as a didactic resource to internalize literary competence when writing and publishing poetry. Explorador Digital, 9(1), 22-45.
<https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i1.3310>
- Ulloa Arias, D. F., & Carcausto Calla, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación, 8(33), 931–944. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.774>
- UNESCO. (2025, 3 de abril). La UNESCO destaca cómo el aprendizaje digital puede promover la equidad en contextos con recursos limitados. <https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-destaca-como-el-aprendizaje-digital-puede-promover-la-equidad-en-contextos-con-recursos>
- Zumba Game, P. I., Castillo Zúñiga, V. J., Game Murrieta, N. P., & Ramírez Gómez, L. X. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica. Uniandes Episteme. Revista De Ciencia, Tecnología E Innovación, 11(1), 32–44. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3350> .
-