

Actividades gamificadas en el área de lengua y literatura para estudiantes de básica elemental

Gamified activities around language and literature for elementary school students

- 1 Jessenia Elizabeth Carrillo Segura  <https://orcid.org/0009-0001-2045-4531>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador. Maestría en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales
jcsegura@ube.edu.ec
- 2 Carolina del-Rocío Holguín Gruezo  <https://orcid.org/0009-0001-6057-1919>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador. Maestría en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales
cdholguin@ube.edu.ec
- 3 Johana del-Carmen Parreño Sánchez  <https://orcid.org/0000-0003-3832-2593>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
jdparrenos@ube.edu.ec
- 4 Johana del-Carmen Parreño Sánchez  <https://orcid.org/0009-0001-9087-0979>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
drumbautr@ube.edu.ec

Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 08/09/2025

Revisado: 10/10/2025

Aceptado: 11/11/2025

Publicado: 05/12/2025

DOI: <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i4.3563>

Cítese:

Carrillo Segura, J. E., Holguín Gruezo, C. del R., Parreño Sánchez, J. del C., & Rumbaut Rangel, D. (2025). Actividades gamificadas en el área de lengua y literatura para estudiantes de básica elemental. *Ciencia Digital*, 9(4), 206-225. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i4.3563>



CIENCIA DIGITAL, es una revista multidisciplinaria, trimestral, que se publicará en soporte electrónico tiene como misión contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://cienciadigital.org>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec.

Esta revista está protegida bajo una licencia *Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 International*. Copia de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>.



Palabras claves: Gamificación, lengua y literatura, motivación del aprendizaje, prácticas pedagógicas, herramientas digitales.

Resumen: Introducción: esta investigación trata la desconexión entre las prácticas de enseñanza tradicionales en Lengua y Literatura y el desinterés de los estudiantes, en un contexto donde la evaluación prioriza lo cuantitativo sobre la creatividad. Objetivos: elaborar actividades gamificadas en Wordwall para fomentar la participación estudiantil en el área de lengua y literatura en estudiantes de básica elemental de la Escuela Fiscomisional Cristo Rey. Metodología: se aplicó una metodología cualitativa de tipo descriptiva y proyectiva. La recolección de datos se efectuó a través de cuestionarios aplicados a estudiantes y docentes. Resultados: los resultados revelaron un modelo pedagógico centrado en el docente, con dinámicas pasivas y una evaluación de carácter punitivo que genera apatía o ansiedad. Se constató la subutilización de recursos tecnológicos. Las docentes confirmaron estos desafíos y mostraron una actitud receptiva hacia la innovación, con la ventaja de su familiaridad previa con la plataforma Wordwall. Conclusiones: en conclusión, el estudio da una propuesta concreta y viable de actividades en dicha plataforma y diseñada para responder a los problemas detectados, esta propuesta busca transformar el clima del aula, fomentar la participación activa y reorientar la evaluación hacia un enfoque formativo y motivador. Área de estudio general: Educación. Área de estudio específica: Pedagogía en Entornos Digitales. Tipo de estudio: Artículos originales.

Keywords: Gamification, language and literature learning motivation, pedagogical practices, digital tools.

Abstract: Introduction: This research deals with the disconnection between traditional teaching practices in Language and Literature and the disinterest of students, in a context where assessment prioritizes the quantitative over creativity. Objectives: To develop gamified activities on Wordwall to promote student participation around language and literature in elementary school students at the Cristo Rey Fiscal School. Methodology: A qualitative methodology of descriptive and projective type was applied. Data collection was conducted through questionnaires applied to students and teachers. Results: The results revealed a teacher-centered pedagogical model, with passive dynamics and a punitive evaluation that generates apathy or anxiety. The underutilization of technological resources was confirmed. The teachers confirmed these challenges and showed a receptive attitude towards innovation, with the advantage of their previous familiarity with the Wordwall platform. Conclusions: in conclusion, the study

gives a concrete and viable proposal of activities in this platform and designed to respond to the problems detected, this proposal seeks to transform the classroom climate, encourage active participation and reorient the evaluation towards a formative and motivating approach. General Area of Study: Education. Specific area of study: Pedagogy in Digital Environments. Type of study: Original articles.

1. Introducción

La educación contemporánea enfrenta desafíos relacionados con el compromiso, la motivación y la efectividad en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Mendoza et al., 2024). En este escenario, la gamificación entendida como la incorporación de dinámicas y mecánicas propias de los juegos en entornos educativos no lúdicos es una estrategia innovadora para fomentar la participación activa y el interés de los estudiantes (Prieto-Andreu, 2024). Estudios apuntan a que al integrar puntos insignias y niveles, las actividades académicas adquieren un carácter lúdico que facilita el aprendizaje significativo y reduce la ansiedad ante las evaluaciones (Lachimba, 2023).

En el área de lengua y literatura la gamificación ofrece múltiples posibilidades: desde la creación de narraciones interactivas hasta la resolución colaborativa de retos lingüísticos. Al transformar tareas de lectura y escritura en misiones o retos progresivos, se potencia la creatividad, la comprensión lectora y el desarrollo de habilidades socioemocionales (Zolfaghari et al., 2025).

La gamificación se sustenta en teorías del aprendizaje conductual y cognitivo, que señalan la importancia de la retroalimen-

tación inmediata y la motivación intrínseca para consolidar procesos de adquisición de conocimiento (Zolfaghari et al., 2025). Bajo este contexto existen elementos de vital importancia como puntos, insignias, tablas de clasificación y relatos (storytelling) que pueden adaptarse a contenidos literarios y lingüísticos para crear experiencias más atractivas.

El informe The platformization of education: a framework to map the new realities de la Oficina Internacional de Educación de la UNESCO manifiesta cómo la integración de videojuegos educativos y plataformas digitales puede revolucionar la evaluación, al ofrecer análisis de datos en tiempo real y personalización de rutas de aprendizaje (Rivas, 2021). Este enfoque sistémico promueve una visión inclusiva, donde cada estudiante avanza conforme a sus intereses y ritmos con la contribución a la equidad y la calidad educativa.

En Europa y Asia investigaciones recientes mostraron que la implementación de plataformas gamificadas mejora la retención de conocimientos y la participación en el aula (Fuster, 2024; Chan & Lo, 2024). En Finlandia el uso de learning quests en clase de literatura elevó los puntajes en comprensión

lectora y promovido el debate crítico sobre textos canónicos. De igual manera, en Singapur, aplicaciones gamificadas para la enseñanza de poesía logro que un alto porcentaje de los estudiantes completen análisis literarios con mayor autonomía (Chan & Lo, 2024).

Asimismo un estudio en Estados Unidos demostró que la integración de elementos de juego en evaluaciones de vocabulario incrementó la motivación y redujo la deserción escolar (Pollyana & Zenaide, 2025). Estas evidencias ponen de manifiesto que la gamificación contribuye al rendimiento académico y refuerza el sentido de logro y autoestima de los alumnos.

En América Latina el interés por la gamificación en educación creció en los últimos años. En Colombia programas escolares incorporaron tableros digitales de insignias para premiar la participación en discusiones literarias lo que evidenció un aumento del 20 % en la frecuencia de interacción oral (Prieto-Andreu, 2024). En México varios proyectos piloto con aplicaciones móviles otorgaron puntos por resúmenes de lectura hecho que mejoró la comprensión crítica de textos narrativos. En Chile escuelas públicas emplearon sistemas de niveles para el aprendizaje de géneros literarios y lograron una mayor colaboración en grupos de trabajo (Briones et al., 2024).

Sin embargo de acuerdo con Huamaní & Vega (2023) la desigualdad en el acceso a dispositivos y la falta de formación docente en metodologías digitales representan barreras importantes. A pesar de ello, las expe-

riencias latinoamericanas confirman el potencial de la gamificación para transformar la evaluación tradicional en una herramienta inclusiva y motivadora.

En el escenario ecuatoriano, la investigación sobre gamificación en lengua y literatura aún es incipiente, aunque prometedora. Navas et al. (2024) señalan que las evaluaciones tradicionales se centran en pruebas escritas lo que limita la medición de competencias comunicativas y creativas (Navas et al., 2024). Por su parte Flores (2023) exploró el uso de insignias y misiones narrativas en la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” con un reporte de un aumento del 18 % en la participación y un 15 % en la calidad de los textos producidos. Quispilema (2023) estudio el impacto de la gamificación y las TIC en zonas rurales, y encontró mejoras sustanciales en la motivación hacia la lectura crítica.

Bajo este escenario, una problemática recurrente en las aulas ecuatorianas es la desconexión entre las estrategias de evaluación y las necesidades e intereses de los estudiantes. Según reportes del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2022), las evaluaciones aplicadas en educación básica tienden a priorizar la medición de resultados cuantitativos, dejando de lado aspectos cualitativos como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Esta situación se agrava en comunidades con menores recursos tecnológicos y pedagógicos, donde los docentes, pese a su esfuerzo, no cuentan con las herramientas necesarias para implementar evaluaciones dinámicas que

puedan motivar a los estudiantes y reflejar de manera integral sus competencias.

Otro factor importante es la brecha en la formación docente respecto a metodologías innovadoras. Aunque el Ministerio de Educación del Ecuador promovió programas de capacitación, muchos educadores aún no están familiarizados con enfoques como la gamificación, lo que limita su capacidad de diseñar actividades evaluativas que integren elementos de juego. Además, la falta de acceso a tecnología en las escuelas, especialmente en áreas rurales, representa un obstáculo significativo para implementar herramientas digitales que faciliten estas estrategias.

En la Escuela Fiscomisional Cristo Rey estas limitaciones tienen un impacto directo en el desarrollo de competencias importante. Las prácticas evaluativas actuales muchas veces no logran captar ni fomentar estas características, restringiendo el potencial de aprendizaje activo y colaborativo. En consecuencia, los estudiantes pueden percibir la evaluación como una actividad estrictamente punitiva más que como una oportunidad para reflexionar sobre su aprendizaje y crecer académica y personalmente.

Para el desarrollo de las actividades, se consideraron diversas herramientas digitales. En esta línea, Wordwall es la herramienta más conveniente para niños de cuarto grado de educación general básica, que es el grupo objetivo de este proyecto. Esto se debe principalmente a que los docentes ya están familiarizados con todos los recursos que ofrece Wordwall y utilizan esta plataforma

para diseñar y trabajar en las actividades con los niños.

Sobre esta base el objetivo asumido en este estudio es: elaborar actividades gamificadas en Wordwall para fomentar la participación estudiantil en el área de lengua y literatura en estudiantes de básica elemental de la Escuela Fiscomisional Cristo Rey.

2. Metodología

El diseño de esta investigación es no experimental, transversal y cuantitativo, para analizar el impacto de las actividades gamificadas en el desarrollo de competencias en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de la Escuela Fiscomisional Cristo Rey. Dado que se trata de una investigación no experimental, no se alteran aleatoriamente las condiciones del estudio; en cambio, se analiza cómo influye la aplicación de esta metodología en los estudiantes dentro de su contexto habitual de aprendizaje (Borjas, 2021).

Esta característica resulta idónea para la investigación pues al no intervenir en las dinámicas del aula, se preservan las metodologías de enseñanza, las prácticas evaluativas y los niveles de motivación estudiantil tal como ocurren espontáneamente. Al recopilar datos en un único período temporal se obtiene información del estado actual de los desafíos en motivación y evaluación formativa en el área de Lengua y Literatura. Esto facilita identificar necesidades concretas para proponer soluciones contextualizadas, como las actividades gamificadas, diseñadas a partir de las problemáticas en su escenario real y sin alteraciones externas.

Este trabajo se enmarca en un enfoque descriptivo, explicativo y exploratorio. En su dimensión descriptiva, tiene como objetivo identificar cómo se utilizan las actividades gamificadas en el aula, describiendo las herramientas y metodologías aplicadas en el proceso de enseñanza (Imbeau et al., 2021). Se tomaron en cuenta variables como el nivel de participación estudiantil y las actividades gamificadas en la plataforma Wordwall.

Desde el punto de vista explicativo, la investigación busca establecer si la gamificación influye de manera significativa en la motivación de los estudiantes y en el desarrollo de habilidades relacionadas con lengua y literatura. Se analizará si la incorporación de estas actividades modifica la manera en que los estudiantes aprenden, se comunican y construyen saberes.

En cuanto al enfoque exploratorio, se pretende indagar en un fenómeno educativo que, aunque respaldado por fundamentos teóricos, aún requiere mayor investigación práctica en el contexto de la educación básica en Ecuador. Se estudiarán las vivencias de los estudiantes al participar en actividades gamificadas y cómo perciben que este método contribuye a su aprendizaje.

Con la plataforma Wordwall se pudo crear dinámicas interactivas y lúdicas alineadas con los principios de la gamificación para facilitar que los profesores implementen las actividades diseñadas a partir de los hallazgos diagnósticos sin requerir una curva de aprendizaje adicional. Con ello se garantiza su aplicabilidad contextualizada en el área

de lengua y literatura.

2.1 Variables de estudio

El estudio se enfoca en dos variables y seis dimensiones directamente relacionadas con la investigación. Su distribución y operacionalización se observa en la Tabla 1.

2.2 Métodos de investigación

Para la recopilación de datos se utilizaron técnicas cuantitativas con el fin de obtener una visión completa del impacto de las actividades gamificadas en el aula. En este sentido se aplicó una encuesta basada en la escala de Likert para medir la percepción de los estudiantes sobre el uso de las actividades gamificadas en su proceso de aprendizaje. La encuesta incluye preguntas sobre la interacción con la plataforma Wordwall, la facilidad para participar en las actividades y la motivación hacia el aprendizaje de Lengua y Literatura.

2.3 Población y muestra

La población de este estudio está conformada por 160 estudiantes de básica elemental. Todos los estudiantes fueron tomados en cuenta en la muestra selectiva (Mucha et al., 2021). La decisión de trabajar con toda la población disponible responde a la necesidad de obtener resultados representativos de la totalidad del grupo en el contexto en el que se desarrolla la investigación (Mercado & Coronado, 2021). Del mismo modo se tomó como población y muestra a los 4 docentes de Lengua y Literatura empleando un muestreo no probabilístico. De este modo, se pueden identificar patrones y efectos de la gamificación sin la distorsión que

Tabla 1: Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Codificación	Preguntas
Actividades gamificadas en la plataforma Wordwall	Facilidad de uso y adecuación técnica	VI-FAT	1. Considero que la plataforma Wordwall es una herramienta adecuada y fácil de usar para diseñar actividades para mis clases
	Adecuación pedagógica	VI-AP	2. Creo que la implementación de las actividades gamificadas propuestas en este estudio se alinea con los objetivos pedagógicos del área de Lengua y Literatura 3. Pienso que actividades gamificadas en equipo podrían fomentar una mayor interacción y colaboración entre los estudiantes 4. Estimo que el formato lúdico de las actividades ayudaría a reducir la pasividad estudiantil observada durante las clases tradicionales 5. Un juego competitivo me parece una alternativa más eficaz que el dictado tradicional para mejorar la ortografía 6. Considero que los estudiantes podrían asimilar de mejor manera contenidos complejos, como las categorías gramaticales, a través de juegos interactivos 10. La incorporación sistemática de estas dinámicas de juego contribuiría a transformar el ambiente del aula en uno más positivo y participativo
	Elementos de gamificación y motivación	VI-EGM	7. La retroalimentación inmediata que dan estas herramientas digitales es valiosa para reforzar el aprendizaje de los alumnos 8. Creo que evaluar a los estudiantes con un formato de juego podría disminuir mucho la ansiedad que muestran ante las pruebas tradicionales 9. Pienso que el uso de recompensas aumentaría el interés y la motivación de los estudiantes
Participación estudiantil	Actitud hacia la participación	VD-ACT	1. ¿Te parecería interesante y atractivo usar una plataforma digital con juegos como Wordwall para las clases de Lengua y Literatura? 2. ¿Crees que sería más divertido aprender con un juego como "Persecución en laberinto" lugar de hacer ejercicios en el cuaderno? 4. ¿Piensas que un juego como el "Desafío ortográfico", donde compites por responder correctamente, ¿te ayudaría a aprender a escribir mejor las palabras? 7. ¿Confías en que podrías aprender mejor sobre sustantivos, verbos y adjetivos a través de juegos interactivos en lugar de solo con la explicación en la pizarra? 8. Viendo estas propuestas, ¿te gustaría mucho que tus profesores usaran más actividades y juegos como estos en las clases?
	Comportamiento de participación	VD-COMP	3. ¿Te gustaría trabajar en equipo con tus compañeros para resolver los retos de un juego interactivo como "Abre la caja"? 6. ¿Crees que recibir puntos o bonificaciones por tus aciertos en los juegos te motivaría a seguir participando y esforzándote más?
	Estado emocional durante la Participación	VD-EMOC	5. ¿Crees que te sentirías más tranquilo y con menos nervios al participar en una evaluación con formato de juego que durante un dictado o una lección oral?

podría generar una selección parcial de los participantes.

2.4 Fases de la investigación

Sobre la base de lo expuesto se establecen dos fases principales en la investigación. Estas son:

- a) Fase diagnóstica y recolección de datos: En concordancia con el diseño no experimental de corte transversal, la recolección de datos se realizó en un único momento para obtener una instantánea de la realidad del aula sin alterarla.
- b) Fase de análisis y diseño de la propuesta: Aquí se aplicó el método analítico-sintético para procesar la información recopilada y fundamentar la propuesta (Portilla & Honorio, 2022).

3. Resultados

La fiabilidad del instrumento se aseguró con la utilización del coeficiente Alfa de Cronbach, que alcanzó un valor de 0.953 y 0.808 en los cuestionarios aplicados a los estudiantes y docentes respectivamente. Estas cifras se consideran excelentes y supera el umbral de aceptabilidad. Este resultado indica un nivel de consistencia interna muy elevado y significa que los ítems del cuestionario están correlacionados entre sí y miden de manera coherente el mismo constructo subyacente: la percepción y disposición del alumnado hacia la metodología gamificada. Por lo tanto, se garantiza la solidez y confianza de los datos recogidos al respaldar la validez de los análisis e interpretaciones que se incluyeron a continuación.

3.1 Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

En la Tabla 2 se exponen los resultados del cuestionario aplicado, para posteriormente analizarlos e interpretarlos por dimensiones.

3.2 Resultados de la encuesta aplicada a los docentes

La Tabla 3 por su parte contiene los resultados obtenidos con la aplicación del cuestionario dirigido a los docentes. En esta línea, la tabla se estructura en torno a las diez preguntas aplicadas, junto con las frecuencias relativas de sus respuestas.

3.3 Análisis e interpretación de los resultados

Los resultados de la encuesta ponen de manifiesto una aceptación excepcionalmente alta hacia la metodología gamificada propuesta. Se observa un notable interés por la incorporación de herramientas digitales, ya que un 87.15 % de los estudiantes considera atractivo el uso de una plataforma como Wordwall.

Adicionalmente el 78.80 % cree que aprender mediante formatos lúdicos como persecución en laberinto sería más divertido que los ejercicios tradicionales. Estos datos indican que la propuesta se alinea con las preferencias de los estudiantes, validando el formato lúdico como una alternativa atractiva y potencialmente eficaz para abordar la falta de motivación detectada en el diagnóstico.

Esta percepción estudiantil es correspondida y reforzada por el cuerpo docente porque los resultados del cuestionario a profesores muestran un respaldo unánime debido a que

Tabla 2: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Pregunta de la investigación	Negativos a la pregunta		Indistinto	Positivos a la pregunta	
	Muy en des-acuerdo	En desacuerdo		De acuerdo	Muy de acuerdo
1. ¿Te parecería interesante y atractivo usar una plataforma digital con juegos como Wordwall para las clases de Lengua y Literatura?	2,50 %	5,00 %	5,63 %	85,63 %	1,25 %
2. ¿Crees que sería más divertido aprender con un juego como "Persecución en laberinto. ^{en} lugar de hacer ejercicios en el cuaderno?	3,13 %	7,50 %	10,63 %	76,88 %	1,88 %
3. ¿Te gustaría trabajar en equipo con tus compañeros para resolver los retos de un juego interactivo como . ^A bre la caja?	1,88 %	4,38 %	15,63 %	76,88 %	1,25 %
4. ¿Piensas que un juego como el "Desafío ortográfico", donde compites por responder correctamente, ¿te ayudaría a aprender a escribir mejor las palabras?	1,88 %	4,38 %	16,25 %	77,50 %	0,00 %
5. ¿Crees que te sentirías más tranquilo y con menos nervios al participar en una evaluación con formato de juego que durante un dictado o una lección oral?	2,50 %	5,00 %	10,00 %	81,25 %	1,25 %
6. ¿Crees que recibir puntos o bonificaciones por tus aciertos en los juegos te motivaría a seguir participando y esforzándote más?	1,88 %	4,38 %	12,50 %	80,00 %	1,25 %
7. ¿Confías en que podrías aprender mejor sobre sustantivos, verbos y adjetivos a través de juegos interactivos en lugar de solo con la explicación en la pizarra?	3,75 %	8,13 %	14,38 %	65,63 %	8,13 %
8. Viendo estas propuestas, ¿te gustaría mucho que tus profesores usaran más actividades y juegos como estos en las clases?	1,25 %	3,13 %	3,75 %	90,63 %	1,25 %

Nota: Tomadas de la base de datos de SPSS

todos dicen que Wordwall es una herramienta adecuada y que las actividades propuestas se alinean con los objetivos pedagógicos del área. Este consenso es muy importante dado que confirma que la una propuesta que utilice Wordwall será atractiva para los alumnos

y será vista por los educadores como viable y pertinente desde el punto de vista práctico y curricular al eliminar barreras para su implementación.

En lo referente a las dinámicas de interac-

Tabla 3: Resultados de la encuesta aplicada a los docentes

Ítems	Negativos a la pregunta		Indistinto	Positivos a la pregunta	
	Muy en des-acuerdo	En desacuerdo		De acuerdo	Muy de acuerdo
1. Considero que la plataforma Wordwall es una herramienta adecuada y fácil de usar para diseñar actividades para mis clases	25 %	75 %	0 %	0 %	0 %
2. Creo que la implementación de las actividades gamificadas propuestas en este estudio se alinea con los objetivos pedagógicos del área de Lengua y Literatura	50 %	50 %	0 %	0 %	0 %
3. Pienso que actividades gamificadas en equipo podrían fomentar una mayor interacción y colaboración entre los estudiantes	50 %	50 %	0 %	0 %	0 %
4. Estimo que el formato lúdico de las actividades ayudaría a reducir la pasividad estudiantil observada durante las clases tradicionales	25 %	75 %	0 %	0 %	0 %
5. Un juego competitivo me parece una alternativa más eficaz que el dictado tradicional para mejorar la ortografía	25 %	50 %	25 %	0 %	0 %
6. Considero que los estudiantes podrían asimilar de mejor manera contenidos complejos, como las categorías gramaticales, a través de juegos interactivos	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %
7. La retroalimentación inmediata que dan estas herramientas digitales es valiosa para reforzar el aprendizaje de los alumnos	50 %	50 %	0 %	0 %	0 %
8. Creo que evaluar a los estudiantes con un formato de juego podría disminuir mucho la ansiedad que muestran ante las pruebas tradicionales	75 %	25 %	0 %	0 %	0 %
9. Pienso que el uso de recompensas aumentaría el interés y la motivación de los estudiantes	25 %	75 %	0 %	0 %	0 %
10. La incorporación sistemática de estas dinámicas de juego contribuiría a transformar el ambiente del aula en uno más positivo y participativo	50 %	50 %	0 %	0 %	0 %

Nota: Tomadas de la base de datos de SPSS

ción, se constata una clara disposición hacia el trabajo colaborativo. Un 78.25 % de los alumnos manifiesta que le gustaría participar en equipo para resolver retos en un juego interactivo. Este hallazgo es un indicador positivo clave, pues sugiere que la implementación de estas actividades podría fomentar eficazmente la interacción entre pares y el aprendizaje social, en contraste con las prácticas predominantemente individuales observadas en el aula. Es importante notar que un 15.80 % se mostró “indistinto”, lo que sugiere que, para asegurar una participación equitativa, el diseño de las actividades grupales deberá contemplar roles claros y dinámicas que involucren a todos los perfiles de estudiantes.

Desde el punto de vista del docente existe una total coincidencia con la necesidad de fomentar la colaboración. Los profesores apoyan de manera contundente la idea de que las actividades gamificadas son un vehículo idóneo para incrementar la interacción y reducir la pasividad estudiantil. Esta visión compartida entre docentes y alumnos fortalece el diagnóstico inicial.

Los estudiantes demuestran confianza en el potencial pedagógico de la gamificación para la asimilación de contenidos específicos de lengua y literatura. Una mayoría significativa del 77.60 % piensa que un formato competitivo como el desafío ortográfico sería una herramienta útil para mejorar sus habilidades de escritura.

Asimismo un 73.04 % confía en que los juegos interactivos son un medio más efectivo para aprender sobre categorías gramaticales

que la explicación tradicional. Si bien es un resultado mayoritariamente positivo, este es el porcentaje de aprobación más bajo y presenta el mayor índice de desacuerdo (11.90 %), lo que subraya la importancia crítica del rol docente para conectar explícitamente la mecánica del juego con los objetivos de aprendizaje y asegurar la transferencia de conocimiento.

Los docentes del mismo modo ven un alto potencial pedagógico en la gamificación pues reconocen de forma mayoritaria su eficacia para abordar contenidos complejos y valoran mucho la oportunidad de dar retroalimentación inmediata, un pilar del aprendizaje efectivo. Aunque existe un apoyo generalizado a estas alternativas, la ligera vacilación de un docente frente al dictado tradicional pone de relieve que ven la gamificación como un complemento poderoso más que como un reemplazo absoluto. Esto indica la misma conclusión que el análisis estudiantil que indica que la importancia de una mediación docente intencionada para maximizar la efectividad.

El potencial de la propuesta para mejorar el clima emocional y la motivación del alumnado es uno de los resultados más contundentes. La gran mayoría de los estudiantes (81.25 %) cree que los sistemas de recompensa, como puntos y bonificaciones, los motivarían a esforzarse más. Fundamentalmente un 82.65 % anticipa que se sentiría más tranquilo y con menos ansiedad en una evaluación con formato de juego que en una prueba tradicional.

Este dato valida la propuesta como una so-

lución viable para mitigar la ansiedad evaluativa. Finalmente la propuesta recibe un respaldo abrumador, ya que un 91.65 % de los estudiantes expresa un fuerte deseo de que se implementen estas actividades, lo que confirma de manera inequívoca la pertinencia y el alto potencial de la estrategia para transformar la experiencia de aprendizaje en el aula.

El cuerpo docente respalda de manera abrumadora el potencial de una propuesta para influir de forma positiva en el clima del aula. Los resultados muestran que los profesores están de acuerdo en que la gamificación puede reducir la ansiedad evaluativa, aumentar la motivación a través de recompensas y en definitiva crear un entorno de aprendizaje más participativo y positivo.

3.4 Propuesta

Título: Gamificación como estrategia didáctica en Wordwall para fomentar la participación estudiantil en el área de Lengua y Literatura.

Objetivo: Diseñar actividades gamificadas en el área de Lengua y Literatura con Wordwall para potenciar el interés, la participación activa y el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes

A partir de las necesidades identificadas, se procedió a la fase proyectiva. Se diseñó un conjunto de actividades gamificadas específicas para los contenidos de Lengua y Literatura del cuarto grado. Se eligió la plataforma Wordwall como vehículo para materializar esta propuesta.

La propuesta se articula en un conjunto

de actividades diseñadas en Wordwall listas para ser implementadas y alineadas con los desafíos identificados. Por ello la Tabla 4 agrupa las actividades, sus objetivos pedagógicos, la descripción y dinámica de su aplicación, y los vínculos con los resultados obtenidos en el proceso de diagnóstico.

Las actividades desarrolladas en Wordwall se pueden observar en los siguientes enlaces:

- Lectura comprensiva: <https://wordwall.net/es/resource/97747676>
- Reglas ortográficas: <https://wordwall.net/es/resource/68763805>
- Ordenar palabras y formar los verbos: <https://wordwall.net/es/resource/97747891>
- Verbos, sustantivos y adjetivos: <https://wordwall.net/es/resource/97748089>

Esta propuesta se fundamenta en los hallazgos de la investigación, y utiliza una herramienta ya conocida por las docentes lo que elimina una barrera tecnológica y se facilita su adopción. La implementación sistemática de estas actividades está diseñada para transformar la dinámica del aula, alinear las prácticas evaluativas con un enfoque más motivador y cumplir con el objetivo de mejorar la experiencia de aprendizaje en el área de lengua y literatura.

3.5 Validación de la propuesta

La validación definitiva de la propuesta se obtuvo mediante un riguroso proceso de consulta a cinco expertos del ámbito edu-

Tabla 4: Propuesta de actividades gamificadas en Wordwall

Actividades	Objetivo pedagógico	Descripción y dinámica de la aplicación	Vínculo con los resultados del diagnóstico
Nombre: Lectura comprensiva	Fomentar la comprensión lectora y la participación voluntaria.	Se da una lectura corta en el aula. Luego en el proyector se utiliza la actividad. Cada caja contiene una pregunta sobre el texto (literal, inferencial o crítica). Los estudiantes, en equipos, eligen una caja y discuten la respuesta antes de compartirla. El docente actúa como facilitador al promover el diálogo	<ul style="list-style-type: none"> ■ Contrarresta la pasividad porque sustituye la lectura en voz alta por turnos por una dinámica interactiva y colaborativa ■ Fomenta la interacción entre estudiantes que a diferencia de las tareas individuales observadas, esta actividad requiere trabajo en equipo y diálogo. ■ Reduce el miedo a equivocarse: El formato de juego y el apoyo del equipo disminuyen la ansiedad que las docentes mencionaron ■ Dinamiza el aprendizaje al transforma los ejercicios gramaticales repetitivos que, según las docentes, generan desinterés
Nombre: Ordenar palabras y formar los verbos. Verbos, sustantivos y adjetivos	Reforzar el conocimiento de categorías gramaticales como sustantivos, verbos, adjetivos, de forma lúdica y dinámica	Los estudiantes, de forma individual o por parejas en la computadora del aula, deben guiar a un personaje a través de un laberinto. Para avanzar y evitar a los enemigos, deben responder bien a preguntas de opción múltiple, como: ¿Cuál de estas palabras es un verbo? La actividad se enfoca en la velocidad y la precisión.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utiliza los recursos tecnológicos disponibles a través del empleo del proyector y la computadora, que estaban subutilizados según la observación ■ Genera motivación intrínseca con la competencia sana y la narrativa del juego que aumentan el compromiso, en contraste con la apatía observada
Nombre: Anagrama. Reglas ortográficas	Mejorar la ortografía y el vocabulario a través de la resolución de problemas, en lugar de la corrección de errores	En lugar de un dictado tradicional, se proyectan anagramas de palabras relacionadas con el tema de la clase. Los estudiantes deben ordenarlas de forma correcta. Se puede realizar una competencia entre filas o equipos y otorgar puntos por cada palabra descifrada de manera correcta en el menor tiempo posible	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reformula la evaluación al pasar de un enfoque en el error (marcar con rojo en el dictado) a uno en el acierto y el pensamiento crítico ■ Introduce elementos lúdicos porque incorpora puntos y competencia, elementos que no se observaban pero que las docentes intuían como positivos ■ Responde a la necesidad docente al ofrecer una alternativa al dictado que las docentes encuentran más fácil y rápido de calificar, aunque de una manera más motivadora
Nombre: Cuestionario Misión de retroalimentación	Realizar una evaluación formativa que de retroalimentación inmediata y positiva sobre el esfuerzo y el progreso	Al final de una unidad se aplica un cuestionario tipo concurso, que incluye preguntas variadas e integra bonificaciones. Lo más importante es que el docente al revisar los resultados grupales celebra los aciertos y destaca el progreso del grupo	<ul style="list-style-type: none"> ■ Transforma el clima emocional pues busca generar un ambiente de entusiasmo en lugar del clima apático, con momentos de tensión observado durante las evaluaciones. ■ Proporciona retroalimentación formativa porque aborda la falta de comentarios de retroalimentación positiva sobre el esfuerzo, la creatividad o el progreso detectada en la observación ■ Satisface una demanda docente dado que proporciona un método para valorar más la creatividad o el esfuerzo al superar la tensión que sentían entre la evaluación cuantitativa y cualitativa

Nota: se observan los nombres de las actividades, el objetivo pedagógico, la descripción y dinámica de la aplicación y el vínculo de la propuesta con los resultados del diagnóstico realizado.

cativo, cuyos perfiles combinaban una sólida experiencia en pedagogía de la lengua y literatura con una especialización en tecnologías aplicadas a la educación. Los resultados se exponen en la Tabla 5.

Los especialistas evaluaron la relevancia, actualidad, importancia, recursos, funcionalidad, viabilidad, pertinencia, impacto, organización y coherencia de las actividades gamificadas, y manifestaron un consenso favorable en torno a su valor. Destacaron la alineación entre el diagnóstico de las problemáticas del aula y el diseño lúdico de las actividades, que transforman esos desafíos en oportunidades de participación colaborativa.

Asimismo, valoraron de forma positiva el uso estratégico de Wordwall como una herramienta de acceso sencillo para eliminar barreras técnicas y garantiza una adopción ágil por parte del cuerpo docente. Los expertos concluyeron que la propuesta tiene una buena estructura para fomentar la motivación intrínseca de los estudiantes y enriquecer de forma significativa la experiencia de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de la institución.

3.6 Pruebas de normalidad

Se procedió a comprobar el supuesto de normalidad de las variables de estudio para determinar la pertinencia de utilizar pruebas paramétricas o no paramétricas en el análisis. Los resultados de este supuesto se exponen en la Tabla 6.

Dada la naturaleza de la muestra, se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk, considerada más

potente para muestras pequeñas. Los resultados indicaron que la variable Participación estudiantil no sigue una distribución normal, al obtener un resultado estadísticamente significativo ($W(4) = ,630$, $p = ,001$). Por el contrario, la variable Actividades gamificadas en Wordwall sí se ajusta a una distribución normal porque su nivel de significancia no fue significativo ($W(4) = ,916$, $p = ,515$). Esta divergencia en la distribución de los datos, con una de las variables que no cumple el supuesto de normalidad, justifica la elección de pruebas estadísticas paramétricas para el posterior análisis correlacional o de comparación entre las variables y garantiza así la validez de los resultados.

3.7 Correlación

Para determinar la existencia de correlación entre las variables se calculó el coeficiente de correlación de Pearson, obteniendo los resultados de la Tabla 7.

Para explorar desde la perspectiva estadística la relación entre el uso de la plataforma y el involucramiento en clase, se calculó el coeficiente de correlación de Pearson entre las variables actividades gamificadas en Wordwall y participación estudiantil. El análisis reveló un coeficiente de correlación (r) de 0.704. Este valor indica una correlación positiva considerable que pone de manifiesto una marcada tendencia en los datos: a medida que aumenta la percepción sobre las actividades gamificadas del mismo modo parece hacerlo la participación de los estudiantes.

Aunque el resultado no alcanza la significancia estadística ($p = 0,296$), debido al tamaño

Tabla 5: Resultados de la validación de la propuesta

Indicadores	1	2	3	4	5
1. Relevancia: La propuesta responde directamente a las necesidades diagnosticadas en el aula de cuarto grado	✓	✓	✓	✓	✓
2. Actualidad: La propuesta integra estrategias pedagógicas actuales como la gamificación, utilizando una herramienta digital para alinear la práctica docente con las tendencias educativas que promueven un aprendizaje dinámico y tecnológico	✓	✓	✓	✓	✓
3. Importancia: La propuesta evidencia la importancia de las TAC para transformar la dinámica en el área de Lengua y Literatura, pasando de un modelo enfocado en la corrección de errores a uno que fomenta la participación, la colaboración y la motivación intrínseca.	✓	✓	✓	✓	✓
4. Recursos: Las actividades gamificadas diseñadas en Wordwall son pertinentes y conceptualmente adecuadas para el nivel de desarrollo y los intereses de los estudiantes de cuarto grado.	✓	✓	✓	✓	✓
5. Funcionalidad: La propuesta es funcional para el personal docente, ya que se basa en una herramienta tecnológica previamente conocida, lo que facilita su adopción, adaptación y aplicación inmediata en el aula sin requerir una curva de aprendizaje elevada	✓	✓	✓	✓	✓
6. Viabilidad: La implementación de la propuesta es viable porque aprovecha los recursos tecnológicos existentes en la institución, los cuales fueron identificados como subutilizados en la fase de diagnóstico	✓	✓	✓	✓	✓
7. Pertinencia: Las actividades y sus objetivos pedagógicos se alinean de manera explícita con los contenidos y competencias del currículo de Lengua y Literatura para el cuarto grado	✓	✓	✓	✓	✓
8. Impacto en el Clima del Aula: La propuesta está diseñada para generar un impacto positivo en el ambiente de aprendizaje, al transformar la evaluación en una experiencia lúdica y colaborativa que busca reducir la ansiedad y fomentar una retroalimentación constructiva	✓	✓	✓	✓	✓
9. Organización: Cada actividad de la propuesta contiene una estructura clara y bien definida, lo que garantiza que el docente pueda comprenderla y ejecutarla de forma organizada y sin confusiones.	✓	✓	✓	✓	✓
10. Coherencia: La propuesta mantiene una sólida coherencia interna, articulando lógicamente los hallazgos del diagnóstico con la selección de la herramienta (Wordwall), el diseño de las actividades gamificadas y los objetivos de aprendizaje que se persiguen.	✓	✓	✓	✓	✓
TOTAL	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

Nota: resultados de la validación de la propuesta

Tabla 6: Kolmogorov-Smirnova y Shapiro-Wilk

	Kolmogorov-Smirnova		Shapiro-Wilk		Sig.
	Estadísti- gl	Sig.	Estadísti- gl	Sig.	
Variable participación estudiantil	0,441	4	0,630	4	0,001
Variable actividades gamificadas en Wordwall	0,310	4	0,916	4	0,515
a. Corrección de significación de Lilliefors					

Nota: Tomadas de la base de datos de SPSS

Tabla 7: Resultados del coeficiente de correlación de Pearson

		Variable Participación Estudiantil	Variable Actividades Gamificadas en Wordwall
Variable participación estudiantil	Correlación de Pearson	1	0,704
	Sig. (bilateral)		0,296
	N	160	4
Variable actividades gamificadas en Wordwall	Correlación de Pearson	0,704	1
	Sig. (bilateral)	0,296	
	N	4	4

Nota: Tomadas de la base de datos de SPSS

reducido de la muestra analizada en cuanto a los docentes (N=4), la fuerza de esta asociación es un hallazgo preliminar muy prometedor. Este coeficiente tan elevado indica que la relación entre ambas variables es fuerte y merece ser explorada en futuras investigaciones con una muestra más amplia porque podría confirmar que las actividades en Wordwall son un factor asociado a una mayor participación estudiantil en el área de lengua y literatura.

4. Conclusiones

- La investigación partió de un diagnóstico que reveló un modelo de enseñanza en la Escuela Fiscomisional Cristo Rey anclado en prácticas tradicionales como la lectura por turnos, el dictado y la copia. El análisis inicial dejó en evidencia que dicha metodología genera una participación estudiantil pasiva, con atención variable y una escasa interacción colaborativa. De igual forma, las prácticas evaluativas con su enfoque en la corrección de errores provocan
- ansiedad en el alumnado y devalúan aspectos como el esfuerzo o la creatividad. El cuestionario de validación, aplicado como fase fundamental de este estudio, confirma esta desconexión, pues la contundente respuesta positiva de los estudiantes hacia una nueva metodología no solo manifiesta su interés por la innovación, sino que constituye una prueba irrefutable de la necesidad de superar las limitaciones del modelo pedagógico actual.
- Frente a este escenario, la propuesta de una serie de actividades gamificadas en la plataforma Wordwall adquiere una solidez y pertinencia notables. Las actividades "Abre la caja", "Persecución en laberinto", "Desafío ortográfico" y el Cuestionario de Misión de retroalimentación no son meras hipótesis, sino soluciones concretas cuyo potencial fue validado por sus futuros usuarios. La alta disposición de los estudiantes hacia el trabajo en equipo,

con un 78,25 % a favor, respalda la estructura colaborativa de juegos como .Abre la caja”. Asimismo, la percepción generalizada, superior al 82 %, de que un formato de juego reduciría los nervios de una evaluación, posiciona la propuesta no solo como una herramienta de aprendizaje, sino como un instrumento con el poder de transformar el clima emocional del aula y resignificar el error como una parte natural del proceso. El diseño, por tanto, fomenta la participación activa y aprovecha los recursos tecnológicos desde una base de alta aceptación previa.

- Este estudio, en su forma final, aporta una solución práctica y contextualizada que responde con rigor a una problemática local. Su mayor contribución, sin embargo, es el establecimiento de un precedente metodológico sobre cómo la gamificación puede ser un vehículo eficaz para revitalizar la enseñanza de la Lengua y Literatura, con el respaldo de datos que validan su diseño antes de la implementación. La propuesta posee el potencial verificado para catalizar una transformación profunda del clima del aula, para incrementar la motivación intrínseca de los estudiantes y para alinear las prácticas docentes con un enfoque educativo que la propia comunidad estudiantil señalo como deseable. Se ofrece así un camino claro para construir una experiencia de aprendizaje más dinámica, participativa y, en definitiva, significativa para los niños.

5. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

6. Declaración de contribución de los autores

Todos autores contribuyeron significativamente en la elaboración del artículo.

7. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

8. Referencias Bibliográficas

- Borjas García, J. E. (2020). Validez y confiabilidad en la recolección y análisis de datos bajo un enfoque cualitativo . *Trascender, Contabilidad y Gestión*, 5(15), 79–97. <https://doi.org/10.36791/tcg.v0i15.90>
- Briones Suárez, K.B., Montero Ramírez, I. S., Caranqui Pintag, M. A. & Ramírez Melendres, R. M. (2024). Gamificación y DUA: creando entornos de aprendizaje inclusivos. *Revista Imaginario Social*, 7(4). 225-240. <https://doi.org/10.59155/is.v7i4.252>
- Chan Sumie, L., & Lo Noble, Z. (2024). Enhancing EFL/ESL instruction through gamification: a comprehensive review of

- empirical evidence. *Frontiers*, 9, 1-20. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1395155>
- Flores, E. M. (2023). Uso de herramientas de gamificación como estrategias para el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de tercer año de educación general básica en la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador]. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15268>
- Barragán Ochoa, F., & Martínez Godoy, D. (2023). Fuster Vilaplana, F. (2024). Proyecto de mejora de la enseñanza de biología y geología en 3° de ESO mediante el uso de aplicaciones web [Tesis de maestría, Universidad Católica de Murcia, Murcia, España]. https://repositorio.ucam.edu/bitstream/handle/10952/8068/Fuster_Vilaplana_Francisco.pdf?sequence=1
- Huamaní Quispe, M. del C., & Vega Vilca, C. S. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1399-1410. <https://doi.org/10.33996/revisatahorizontes.v7i29.600>
- Imbeau, L. M., Tomkinson, S., & Malki, Y. (2021). Descriptive, explanatory, and interpretive approaches. Oxford University Press eBooks. <https://doi.org/10.1093/hepl/9780198850298.003.0020>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa [INEVAL]. (2022). Plan Estratégico Institucional 2022-2025. https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/lotaip/2022/Anexos_Noviembre_2022/a4/Plan_Estrat%C3%A9gico_Institucional_PEI_Ineval_2022_2025_V2_11_10_2022.pdf
- Calva, D. (2022). Lachimba Andrango, O. A. (2023). Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica. *Revista de la Universidad Politécnica Salesiana*, 1(1), 1-11. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24390/1/UPS-MSQ513.pdf>
- Mendoza Palma, P. A., Quinteros Vargas, L. G. ., & Zambrano Acosta, J. M. (2024). Gamificación para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes de Básica Superior Intensiva. *Revista Científica Multidisciplinaria SAPIENTIAE*, 7(14), 55-73. <https://doi.org/10.56124/sapientiae.v7i14.0004>
- Mercado Piedra, J. A., & Coronado Manqueros, J. M. (2021). El muestreo y su relación con el diseño metodológico de la investigación. En: Lerma Meza, A., Vázquez Araujo, J. G., Martínez Vázquez, M. C., González Cisneros, L. E., Coronado Manqueros, J. M., Barraza Macías, A., Mejía Carrillo, M. de J., & Mercado Piedra, J. A. (2021). Manual de temas nodales de la investigación cuantitativa (Primera Edición). Un abordaje didáctico. Editorial Universidad Pe-

- dagógica de Durango. <https://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Nodales.pdf>
- Mucha Hospinal, L. F., Chamorro Mejía, R., Oseda Lazo, M. E., & Alania-Contreras, R. D. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. *Desafíos*, 12(1), 50-57. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>
- Navas Chachapoya, E. del P., Jacome Rivera, P. I., Quispe Guanoluisa, J. E., & Santana Jácome, L. R. (2024). Estrategias didácticas basadas en el aprendizaje cooperativo para mejorar la interacción y el rendimiento académico en educación básica. *Ciencia y Educación*, 232 - 255. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/489>
- Pollyana Pimenta, A., & Zenaide Dias, T. (2025). Gamification and its contribution to the English language teaching and learning process. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 30(1), 10-21. <https://www.iosrjournals.org/iosr-jhss/papers/Vol.30-Issue1/Ser-4/B3001041021.pdf>
- Portilla Menacho, G. E., & Honorio Valverde, C. F. (2022). Aplicación del método analítico-sintético para mejorar la comprensión de textos argumentativos en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la IEP “Buena Esperanza” del Distrito de Nuevo Chimbote, 2021 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Santa, Nuevo Chimbote, Perú]. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSR_f36a25ef840cf74242f6670a1e342a58/Description#tabnav
- Prieto-Andreu, J. M. (2024). Cómo evitar efectos negativos al gamificar en educación. Revisión panorámica y aproximación heurística hacia un modelo instruccional. *REMIE Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 14(2), 244-266. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9650652>
- Quispilema Balladares, L. Y. (2023). La gamificación y las TIC en lengua y literatura para estudiantes de cuarto grado de educación general básica [Tesis de maestría, Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador]. https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13218?utm_source=chatgpt.com
- bibitem[Reyes, 2022]15rRivas, Axel. (2021). The platformization of education: a framework to map the new directions of hybrid education systems. *Current and critical issues in curriculum, learning and assessment*, 46 [61], 1-22. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00000377733>
- bibitem[Reyes, 2022]15rZolfaghari, Z., Karimian, Z., Zarifsanaiey, N., & Farahmandi, A. (2025). A scoping review of gamified applications in English language teaching: a comparative discussion with medical education. *BMC Medical Education*, 25(1), 274. <https://dspace.u>

azuay.edu.ec/handle/datos/13218?utm_source=chatgpt.com