

La gamificación en la mejora el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes del 8° Grado.

Maria Belén Villamar Cevallos

mbvillamarc@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-8959-1439>

Afiliación: Universidad Bolivariana del Ecuador.

País: Ecuador

Yine del Rocio Cevallos Jordán

ydccevallosj@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-9066-8924>

Afiliación: Universidad Bolivariana del Ecuador.

País: Ecuador

Sofía Jácome Encalada

shjacomee@ube.edu.ec

sofia.jacomee@ug.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-5664-8151>

Afiliación: Universidad de Guayaquil –
Universidad Bolivariana del Ecuador

País: Ecuador

Dayron Rumbaut Rangel

drumbautr@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-9087-0979>

Afiliación: Universidad Bolivariana del Ecuador

País: Ecuador

Artículo recibido: 24 septiembre 2024

Aceptado para publicación: 29 de octubre 2024

RESUMEN

El estudio sobre el efecto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de octavo grado en lengua y literatura implicó la realización de un experimento con dos grupos: uno experimental, que participó en actividades de gamificación, y otro de control, que siguió el currículo tradicional. Para evaluar el impacto, se utilizaron instrumentos de evaluación antes y después de la intervención para medir los niveles de rendimiento académico en ambos grupos. Los resultados

mostraron una mejora significativa en el grupo experimental en comparación con el grupo de control. Esta diferencia sugiere que la incorporación de la gamificación en el proceso educativo puede tener un efecto positivo en el desarrollo de habilidades en lengua. La gamificación proporciona un enfoque estimulante y atractivo que puede aumentar la participación activa de los estudiantes en las actividades de lectura, ofreciendo retroalimentación inmediata y recompensas que refuerzan el aprendizaje. Al implementar estrategias de gamificación, los educadores pueden crear entornos de aprendizaje más dinámicos y motivadores, promoviendo el compromiso y la colaboración entre los estudiantes. Estos resultados tienen importantes implicaciones para la práctica educativa, subrayando la necesidad de explorar y adoptar enfoques innovadores que aprovechen el potencial de la tecnología y la ludificación para mejorar los resultados académicos en el área de lengua y literatura.

Palabras clave: Gamificación; Rendimiento Académico; Educación Innovadora; Lengua y Literatura; Comprensión Lectora.

Gamification improves academic performance in the subject of language and literature in 8th Grade students.

ABSTRACT

The study on the effect of gamification on the academic performance of eighth grade students in language and literature involved carrying out an experiment with two groups: an experimental one, which participated in gamification activities, and a control group, which followed the traditional curriculum. To evaluate the impact, evaluation instruments were used before and after the intervention to measure the levels of academic performance in both groups. The results showed a significant improvement in the experimental group compared to the control group. This difference suggests that the incorporation of gamification in the educational process can have a positive effect on the development of language skills. Gamification provides a stimulating and engaging approach that can increase students' active participation in reading activities, offering immediate feedback and rewards that reinforce learning. By implementing gamification strategies, educators can create more dynamic and motivating learning environments, promoting engagement and collaboration among students. These results have important implications for educational practice, underscoring the need to explore and adopt

innovative approaches that harness the potential of technology and gamification to improve academic outcomes in the area of language and literature.

Keywords: *Gamification; Academic Performance; Innovative Education; Language and Literature; Reading Comprehension.*

INTRODUCCIÓN

El objetivo principal de todos los docentes es mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, especialmente en el área de lengua y literatura. Sin embargo, muchos estudiantes enfrentan dificultades en este ámbito, lo que resalta la necesidad de explorar enfoques innovadores para elevar su rendimiento académico. En este contexto, surge la cuestión de cómo la gamificación, una estrategia que integra elementos de juego en contextos no recreativos, puede impactar en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes de octavo grado de la unidad educativa “Pedro Franco Dávila” de la provincia de Santa Elena del cantón Salinas de la parroquia anconcito durante el periodo lectivo 2023 – 2024.

Actualmente, se han llevado a cabo varios estudios sobre la gamificación y su influencia en la educación, aunque los resultados son diversos y a menudo contradictorios. Algunos estudios indican que la gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo cual podría tener efectos positivos en su aprendizaje. No obstante, otros estudios no han logrado esclarecer de manera precisa cómo la gamificación puede mejorar específicamente el rendimiento académico en el área de lengua para los estudiantes de octavo grado.

Este artículo tiene como objetivo llenar el vacío existente en la literatura al investigar el efecto de la gamificación en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes de octavo grado en el área de lengua y literatura. Se enfocará en determinar cómo la incorporación de elementos de gamificación en actividades relacionadas con el currículo de 8vo grado puede contribuir al desarrollo de habilidades en este grupo de estudiantes, evaluado a través de sus calificaciones. El propósito principal del estudio es evaluar si la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de octavo grado. Para ello, se empleará un diseño experimental que comparará el rendimiento de un grupo experimental, que participará en actividades de gamificación, con un grupo de control que seguirá el currículo tradicional. Al comparar los resultados antes y después de la intervención

en ambos grupos, se busca determinar si la gamificación puede ser una herramienta viable para enfrentar los desafíos en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes de octavo grado.

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la investigación sobre cómo la gamificación puede mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de 8º grado, se han diseñado e implementado métodos de investigación robustos. Se ha optado por un diseño de investigación-acción, que es un enfoque que involucra a los investigadores y a los participantes en un ciclo continuo de planificación, acción, observación y reflexión.

- 1. Planificación:** En esta fase, se elaboró un plan para integrar la gamificación en el aula. Esto implicó la definición de los objetivos de aprendizaje, la planificación de las actividades, la selección de los elementos de juego a incorporar, y el diseño de las actividades gamificadas, que incluyen puntos, niveles, recompensas e insignias. También se eligieron las herramientas tecnológicas adecuadas para apoyar esta implementación.
- 2. Acción:** Se ejecutó el plan elaborado, integrando la gamificación en el aula de Lengua y Literatura. Los estudiantes participaron en actividades y tareas que incorporaron elementos lúdicos con el objetivo de motivar su aprendizaje.
- 3. Observación:** En esta fase, se recogerán datos sobre el rendimiento académico de los estudiantes, su participación en las actividades gamificadas, así como su nivel de motivación y actitud hacia el aprendizaje de Lengua y Literatura.
- 4. Reflexión:** Se analizarán los datos recopilados para evaluar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes. Se identificarán las fortalezas y debilidades del enfoque, así como posibles ajustes o mejoras a realizar.

El método de investigación-acción facilita la comprensión y mejora la efectividad de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes de 8º grado. Este enfoque permite a investigadores y docentes colaborar estrechamente para optimizar el potencial de esta estrategia.

Diseño Experimental: Se diseñó un estudio experimental controlado con dos grupos de estudiantes de octavo grado. Uno de los grupos, el grupo experimental, participó en actividades de gamificación

creadas especialmente para mejorar su rendimiento académico. El otro grupo, el grupo de control, siguió el currículo tradicional sin la incorporación de intervenciones de gamificación.

Selección de la Muestra: La población objetivo de este estudio consistió en estudiantes de octavo grado de la unidad educativa “Pedro Franco Dávila,” situada en la parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena. Se empleó un proceso de muestreo aleatorio para seleccionar a los participantes de ambos grupos, garantizando que fueran representativos de la población estudiantil en general.

Implementación de Intervenciones: Después de seleccionar a los participantes, se realizaron las intervenciones correspondientes. El grupo experimental participó en actividades de gamificación creadas para mejorar el rendimiento académico, mientras que el grupo de control continuó con el currículo tradicional sin cambios.

Evaluación y Análisis: Se llevaron a cabo evaluaciones antes y después de la intervención para medir el rendimiento académico en ambos grupos. Estas evaluaciones incluyeron pruebas estandarizadas y tareas de lectura diseñadas específicamente para el estudio. Los datos obtenidos se analizaron con métodos estadísticos adecuados para comparar los resultados entre el grupo experimental y el grupo de control.

Diseño Comparativo: Se lleva a cabo un análisis comparativo entre los resultados obtenidos por el grupo experimental, que utilizó la gamificación, y el grupo de control, que trabajó con el enfoque tradicional en el aula. El objetivo es determinar la eficacia relativa de la gamificación en la mejora del rendimiento académico a través de las calificaciones.

Al utilizar estos métodos, se puede realizar una evaluación completa de cómo la gamificación mejoró el rendimiento académico y la experiencia de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de 8º grado, cuyos resultados se presentan en este artículo científico.

<i>Grupo o población aplicar actividades gamificadas – TICS (Bajo Rendimiento)</i>		<i>Grupo o población aplicar actividades dentro del aula – método tradicional. (Mejor Rendimiento)</i>	
8 VO “A”	31	8 VO “B”	30

8 VO "D"	32	8 VO "C"	35
----------	----	----------	----

La gamificación se aplicó al grupo experimental, compuesto por 63 estudiantes de octavo grado de los paralelos A y D, mientras que el grupo de control estaba integrado por 65 estudiantes de los paralelos B y C, con 30 y 35 estudiantes respectivamente. Es importante destacar que el grupo de control continuó con la metodología tradicional del currículo nacional.

Uno de los primeros pasos fue entender los objetivos y el enfoque de los métodos de aprendizaje seleccionados. Se observó que el aprendizaje activo busca involucrar a los estudiantes de manera activa en el proceso educativo, fomentando su participación activa en el aula. Esto significa que los estudiantes no solo reciben pasivamente la información, sino que también reflexionan y piensan críticamente sobre lo que están aprendiendo.

La gamificación, según (Contreras, 2016), implica la aplicación de elementos y conceptos de los juegos en contextos no recreativos. Básicamente, se trata de usar la estructura y los principios de los juegos para estimular, motivar y captar la atención de las personas. De acuerdo con (Kapp, 2012) señala que el objetivo principal es transformar una tarea monótona en una experiencia dinámica y atractiva.

Aunque estas ideas de enseñanza no son nuevas, el verdadero desafío es encontrar formas ingeniosas y atractivas de implementarlas en el aula. La investigación consideró estas metodologías de aprendizaje: la primera busca inducir la participación de los estudiantes en diversas actividades, permitiéndoles sentirse involucrados y aportar conocimientos o materiales relevantes sobre los temas tratados en clase. Por otro lado, (Villalustre, 2015) destaca que la gamificación añade una mecánica de interés, emoción y diversión a todas las actividades realizadas.

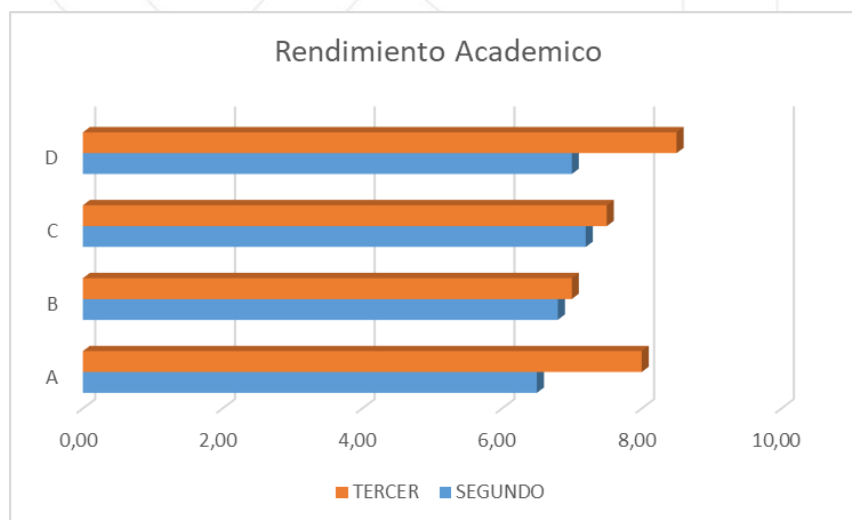
El estudio comparó el rendimiento académico del grupo experimental y el grupo de control durante los segundos y terceros trimestres del periodo lectivo 2023-2024, como se detalla en el siguiente cuadro.

Tabla 1. Rendimiento Académico entre Paralelos

RENDIMIENTO ACADEMICO		
PARALELO \ TRIMESTRE	SEGUNDO	TERCER
A	6,50	8,00
B	6,80	7,00
C	7,20	7,50
D	7,00	8,50

Nota: Calificaciones del segundo y tercer trimestre.

Tabla 2. Rendimiento Académico



Nota: Calificaciones del segundo y tercer trimestre.

Se observa que el grupo experimental, que trabajó con la gamificación, logró un rendimiento superior al del grupo de control durante los segundos y terceros trimestres, lo que indica que la gamificación

produce mejores resultados en el rendimiento académico de los estudiantes y facilita un aprendizaje más activo y significativo.

En términos generales, la clase se compone de tres partes fundamentales: la enseñanza, la interacción grupal y la evaluación. La evaluación, en particular, es un aspecto de gran interés tanto para profesores como para estudiantes. Tradicionalmente, al iniciar una asignatura como Lengua y Literatura, la primera clase se dedica a explicar el formato de las evaluaciones parciales y los criterios para la evaluación final. Por lo tanto (Santos, 2014) analiza que una evaluación tradicional centrada en exámenes a menudo provoca desmotivación y una sensación de injusticia, ya que no refleja adecuadamente el esfuerzo real del estudiante durante el curso.

En una fase inicial, se realizaron grupos focales con estudiantes, cuyos resultados principales mostraron que las palabras "examen" y "tarea" generaban sentimientos de aburrimiento, estrés y presión innecesaria, asociándolas con experiencias frustrantes previas. Además, la investigación reveló que los estudiantes preferían una evaluación continua realizada clase a clase, considerándola un método más justo para obtener una calificación final.

Según (Daniel, 2006), la evaluación continua ofrece múltiples ventajas sobre la evaluación convencional basada en exámenes. Entre estas ventajas se destaca la posibilidad de recibir retroalimentación constante entre el profesor y el alumno, lo que facilita el monitoreo detallado del desempeño académico y permite identificar y corregir errores de manera temprana, mejorando el proceso de aprendizaje mediante intervenciones oportunas.

Con este conocimiento previo y la integración de principios de gamificación, se decidió reemplazar la evaluación tradicional en el grupo experimental por una evaluación basada en el diseño de videojuegos. De acuerdo con (Hsin, 2013) señala que la acumulación de puntos se convirtió en un medio para involucrar a los estudiantes, creando un ranking de participantes. Esta forma de evaluación, implementada a través de la plataforma Moodle, convierte la evaluación continua en un sistema de puntos acumulativos.

Este enfoque genera una respuesta positiva en los estudiantes de octavo grado básico "A" y "D" del grupo experimental, ya que el cerebro percibe una recompensa significativa y atractiva al participar en actividades gamificadas. Aunque los puntos tienen un valor absoluto menor, su presentación acumulativa resulta más motivadora.

Se planificaron entre 1 y 5 actividades por clase, cada una otorgando puntos según la dificultad y el tema. Las actividades se realizaron de manera individual, en equipos o grupal, con breves explicaciones para ayudar a los estudiantes a completar las actividades y obtener puntos significativos.

Tras implementar el conjunto de actividades y la evaluación continua mediante gamificación, el siguiente paso fue definir los tipos de actividades a realizar durante la clase y el enfoque de la mecánica a utilizar, todo en el marco de un aprendizaje activo y significativo. Dado que la asignatura abarca tanto contenido teórico como práctico, se organizó la práctica y los ejercicios de la siguiente manera:

- Análisis de cada uno de los temas.
 - Viaje a mundos desconocidos.
 - Relato de ciencia ficción.
 - Misterio y acertijos.
 - Relato policial.
 - Entre fantasmas y aparecidos.
 - Relatos de terror.
 - Noticias.
- Clasificación de temas y ejercicios de mayor importancia.
- Análisis y clasificación de manera individual.
- Análisis y clasificación de manera grupal.
- Habilidad que van a desarrollar.
- Calendarización de temas por semanas.

Después de finalizar el proceso de implementación, se realizó una lluvia de ideas para explorar diferentes metodologías de aprendizaje que pudieran integrarse en cada una de las actividades planificadas para el grupo experimental, con el objetivo de promover una alta participación de los alumnos. Posteriormente, se estableció una conexión entre cada actividad y varios métodos de aprendizaje, que podrían aplicarse parcial o completamente según las necesidades específicas de cada situación.

Una consideración clave en el diseño de la plataforma Moodle fue la dificultad de las interacciones. Si las actividades son demasiado fáciles, los usuarios pueden aburrirse y percibir las como una pérdida de tiempo. Por el contrario, si son demasiado difíciles, los usuarios pueden sentirse frustrados o desmotivados. Según (Figuerola, 2015), una estrategia común al diseñar actividades para nuevos usuarios es crear tareas que parezcan difíciles pero que en realidad no lo sean, lo que permite una programación mental y motiva al usuario a avanzar hacia niveles más complejos. Esto ayuda a mejorar la autoestima y la motivación para seguir resolviendo las actividades ofrecidas en la plataforma. A medida que los usuarios progresan, la complejidad de las actividades aumenta de forma controlada, ofreciendo un desafío personal para completarlas en su totalidad.

A continuación, se presenta un ejemplo del diseño general de una actividad intermedia, desarrollada utilizando principios de aprendizaje activo y significativo junto con la gamificación. Estos pasos pueden incluir otras metodologías de aprendizaje para promover variedad y creatividad, evitando que la actividad se vuelva rutinaria. Además, una actividad puede constar de uno o dos pasos para completarla, dependiendo del tipo de enseñanza, habilidad o complejidad del tema, concepto o término abordado.

1. **Captación de atención:** Se debe dedicar 7 minutos a ofrecer a los alumnos una explicación breve sobre cómo resolver la actividad. Esta orientación será útil para enfrentar futuros problemas o actividades propuestas por el profesor.
2. **Generación de confianza e incremento de autoestima:** Se presenta en el pizarrón un ejemplo que aparenta ser complicado, pero que en realidad es simple y similar al ejemplo mostrado previamente, que los estudiantes deben resolver de manera individual.
3. **Satisfacción por logro:** Se revisa la actividad completada y se otorga tiempo para responder preguntas, aclarar dudas y ofrecer asistencia.
4. **Incremento de interés:** Se solicita nuevamente la atención de los alumnos para proporcionar otra breve explicación, de no más de 10 minutos, sobre una actividad que aumenta en complejidad. Durante esta explicación, se pueden utilizar anécdotas o narrativas para facilitar la comprensión.
5. **Incertidumbre y reto personal:** Se asigna una nueva actividad individual que presenta una mayor complejidad

6. **Reforzamiento de conocimiento, recompensa:** Se revisa la competencia adquirida y se brinda a los estudiantes la oportunidad de aplicar la habilidad o conocimiento obtenido para resolver una actividad, otorgando puntos por la resolución de la misma.
7. **Aprendizaje basado en problemas:** Se presenta una situación hipotética o un problema a través de una narrativa, en el cual los estudiantes deben utilizar la habilidad adquirida para encontrar una solución.
8. **Aprendizaje colaborativo:** Se instruye a cada equipo a aislarse y resolver la actividad de manera rápida para acumular suficientes puntos y superar el desafío.

Aunque la planificación de esta actividad pueda parecer compleja, en realidad es bastante sencilla. Consiste en realizar varias actividades sobre el mismo tema, pero planteadas de diferentes maneras. Lo crucial es que, al realizar la actividad en distintos contextos y con diferentes factores e incentivos, se genera incertidumbre y emociones que permiten a los estudiantes vivir experiencias significativas. Esto, a su vez, eleva su cognición y facilita el proceso de aprendizaje.

Figura 2. Menú del Moodle



Nota: Ventana Principal del Moodle

Es fundamental resaltar que, al diseñar actividades de este tipo, el profesor debe contar con ideas creativas para cada una de ellas. Usar una dinámica repetitiva puede llevar a la monotonía, reduciendo el interés tanto de los estudiantes como del profesor. Por ello, se recomienda desarrollar diversas actividades, variar el número de pasos en cada una, ajustar la complejidad según sea necesario y realizar

un seguimiento para identificar cuáles generan mejores resultados y entusiasmo para alcanzar los objetivos específicos de cada clase.

En el marco de esta investigación, se desarrolló un instrumento de validación para el curso Moodle, el cual fue evaluado por expertos. Este instrumento permitió evaluar y diseñar las actividades gamificadas para el grupo experimental de octavo grado, paralelos A y D, durante 4 semanas, incluyendo la planificación del curso, los juegos gamificados y las tareas a realizar.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La adopción de esta nueva metodología basada en los principios de la Gamificación ha producido resultados interesantes. Se realizó una investigación documentada en Moodle durante diversas clases para analizar el comportamiento, entusiasmo y cambios en la actitud de los estudiantes. Además, surgió un interés por entender los posibles cambios en la interacción entre el profesor y los estudiantes, entre los propios estudiantes y el ambiente contextual en el aula. Se registró qué tipos de actividades, dinámicas y métodos de aprendizaje fueron más efectivos y bien recibidos por los estudiantes.

La implementación del método de gamificación en clase ha permitido observar inicialmente una mejora en el ánimo de los estudiantes. Esto se evidenció cuando se comunicó que la evaluación de la asignatura de Lengua y Literatura no se realizaría mediante exámenes y tareas tradicionales, sino a través de actividades en la plataforma Moodle. Se explicó que esta modalidad constituía una evaluación continua, con el objetivo de ser más equitativos y valorar el esfuerzo de los estudiantes a lo largo del curso, como menciona (Delgado, 2006).

En cuanto a las tareas, se adoptó la estrategia del aprendizaje invertido, que asigna lecturas o investigaciones para hacer en casa, mientras que en clase se llevan a cabo actividades prácticas que favorecen el aprendizaje significativo. Al finalizar cada clase, se presentaba el tema de la próxima sesión, indicando que se realizarían actividades sin mencionar la palabra "tarea". Esto motivó a los estudiantes a realizar lecturas o investigar para mejorar su puntuación en cada actividad, generando un gran interés. Los estudiantes preguntaban al inicio de cada clase sobre las actividades a realizar y participaban activamente en las discusiones sobre lo que habían estudiado, facilitando la comprensión de las explicaciones en clase.

Otro cambio notable fue en la interacción grupal. Inicialmente, los estudiantes no compartían su conocimiento y los trabajos en equipo a menudo terminaban en desacuerdos, con algunos estudiantes

trabajando mientras otros mostraban indiferencia. Sin embargo, con la implementación de dinámicas de actividades individuales, los estudiantes que terminaban antes ofrecían voluntariamente ayuda a sus compañeros, fomentando una actitud prosocial, como define (Palmero, 2010), y desarrollando un sentido de pertenencia social, descrito por (Christakis, 2010).

Aunque nunca se mencionaron exámenes durante las clases, se introdujeron actividades especiales de nivel medio o complejo para que los estudiantes probaran sus conocimientos y recibieran una calificación final. Esto permitió evaluar si los estudiantes podían realizar las actividades y demostrar sus competencias en un ambiente sin el estrés asociado a los exámenes tradicionales.

Los resultados obtenidos demuestran que el diseño de una didáctica lúdica que promueva la participación activa puede ser una herramienta muy eficaz. Esta aproximación combina aprendizaje serio y diversión, como sugiere (Villalustre, 2015). La experiencia ayudó a identificar las actividades más atractivas para los estudiantes, los enfoques que despertaron su interés, los métodos de aprendizaje que podrían ser adoptados o mejorados, y cómo adaptar las actividades a problemas locales o familiares para ellos. Además, se observó que la actitud del profesor, la metodología utilizada y la forma en que se llevan a cabo las prácticas influyen significativamente en la motivación de los estudiantes, según (García, 2014).

CONCLUSIONES

En esta investigación, se realizaron experimentos con la integración y esencia de la Gamificación para desarrollar una metodología educativa distinta a la tradicional. Se exploró una dinámica de evaluación continua dentro de un esquema de gamificación mediante la creación de una serie de actividades en la plataforma Moodle. Además, se diseñaron actividades con diversos niveles de complejidad, que, a través de pasos específicos, integran diferentes enfoques de aprendizaje para involucrar de manera más activa a los estudiantes y hacerlos una parte integral de la clase.

Este estudio de caso ofrece una oportunidad para reflexionar sobre la metodología empleada en el aula y experimentar con nuevas formas lúdicas que podrían mejorar y adaptar la gestión del grupo, las estrategias de presentación de la teoría, las actividades prácticas, y explorar nuevas formas de evaluación. Todo esto tiene el objetivo de encontrar un equilibrio que haga la experiencia en el aula más agradable tanto para los profesores como para los estudiantes, y, en última instancia, mejorar el rendimiento académico.

LISTA DE REFERENCIAS

- Anderson, M. G. (2012). *La tecnología celular: un recurso motivacional cognoscitivo en la pedagogía de la ciencia*. Didac.
- Arancibia, M. L. (2020). Creencias sobre la enseñanza y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en docentes de educación superior. . *Formación universitaria*, 100.
- Bono, A. (2010). Los docentes como engranajes fundamentales en la promoción de la motivación de sus estudiantes. *Revista Iberoamericana de educación*, 54. Obtenido de <https://rieoei.org/RIE/article/view/1676>
- Bonwell, C. C. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*", *Higher Education Report*. ERIC.
- Delgado, A. M. (2006). La Evaluación Continua en un Nuevo Escenario Docente. *RUOSC*, 3(1), 56. Obtenido de <https://heionline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/intjedth3&div=4&id=&page=>
- Delgado, H. B. (2014). El impacto de la calidad educativa. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 11. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5042937>
- Escalante, J. L. (2020). Uso de Moodle con estudiantes universitarios de Educación: Perspectivas de sus experiencias con el aprendizaje combinado. . *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 58.
- Espinosa, R. S. (2016). Gamificación en aulas universitarias. *Incom*, 131. Obtenido de Institut de la Comunicació: Bellaterra: <https://blogs.ugto.mx/wp-content/uploads/sites/66/2022/11/Gamificacio%CC%81n-en-las-aulas-universitarias.pdf>
- Flores, J. F. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education*, 54. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5495904>
- Flores, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, 1, 35.
- García-Rangel, E. G. (2014). *Relación maestro alumno y sus implicaciones en el aprendizaje*. Ra Ximhai .
- Gurumendi-Alvarado, F. A.-C.-R. (s.f.). Gamificación del proceso de evaluación formativa de estudiantes en el área de lengua y literatura. *Maestro y Sociedad*, 30.
- Huang, W. H.-Y. (2013). Gamification of education. *Report Series: Behavioural Economics in Action*, 37. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3714308>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Keyser, M. W. (2000). Active learning and cooperative learning: understanding the difference and using both styles effectively. *Research strategies*, 55. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0734331000000227>



- LA EFICIENCIA, Y. (2014). *Las Actitudes Positivas y Negativas de los Estudiantes en el Aprendizaje de las Matemáticas, su Impacto en la Reprobación y la Eficiencia Terminal*. Ra Ximhai.
- Labrador Ruiz de la Hermosa, E. a. (2016). Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para mejorar la experiencia docente. *RIED: revista iberoamericana de educación a distancia*, 125-142. Obtenido de <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:revistaRied-2016-19-2-5035>
- Lazo, J. S. (2015). Influencia de la motivación en el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Continental. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 9. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5168780>
- Martínez, R. E. (2021). Plataformas educativas: herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *HAMUT'AY*, 74.
- Medina, J. P. (2022). *Gamificación en el aula.: Los videojuegos como herramienta para la enseñanza de la ciencia*. Newton Edición y Tecnología Educativa.
- Navarra, J. M. (2001). Didáctica: concepto, objeto y finalidades. *Didáctica general para psicopedagogos*, 25 - 60. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/76157478/MALLART_J_Didactica-libre.pdf?1639297373=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMALLART_J_Didactica.pdf&Expires=1715134721&Signature=de~YwzweiGjH-LEQzuhdPAyONCB0dyjEMzcbi9QztC-Ys99FACf~9OiNgovMeXC
- Palmero, F. C. (2019). *Manual de Prácticas de Motivación y Emoción*.
- Prensky, M. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. *Universidad de Pensilvania*. Obtenido de [https://skat.ihmc.us/rid=1RK88K5LN-44P1MC-2WQZ/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://skat.ihmc.us/rid=1RK88K5LN-44P1MC-2WQZ/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Puerta, J. L. (2012). Conectados: El Sorprendente Poder de la Redes Sociales y Cómo nos Afectan. *Reunir*, 1, 350. Obtenido de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/5410>
- Rivero Padrón, Y. P. (2020). La plataforma Moodle como recurso tecnológico de complemento para la función docente universitaria. *Conrado*, 27.
- Rivilla, A. M. (2009). *Didáctica general*. Pearson Prentice Hall.
- Santos Guerra, M. Á. (2014). La evaluación como aprendizaje: cuando la flecha impacta en la diana. *InComin*. Obtenido de <https://www.sidalc.net/search/Record/UnerFceco:6359/Description>
- Verdugo, A. L. (2023). Gamificación en la mejora de la velocidad lectora en estudiantes del área de Lengua y Literatura. *Prometeo Conocimiento Científico*, 33.
- Villalustre Martínez, L. a. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*. Obtenido de Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios