e-REVISTA MULTIDISCIPLINARIA DEL SABER
ISSN: 2960-2467

https://doi.org/10.61286/e-rms.v4i.530

Ensayo

Fomentando los valores a través de ClassDojo: Integrando gamificación y proxémica en la educación primaria

Fostering values through ClassDojo: Integrating gamification and proxemics in primary education

Jessenia, Aracena Díaz

Universidad Autónoma de Santo Domingo, Santo Domingo, República Dominicana.

Resumen

El presente trabajo de investigación analiza la integración de la gamificación y la proxémica educativa mediante la plataforma ClassDojo para el fortalecimiento y fomento de los valores en estudiantes de tercer grado de Educación Primaria en la Comunidad Educativa Lux Mundi, ubicada en Santo Domingo, República Dominicana. Epistemológicamente, el estudio se adscribió al paradigma empírico-positivista, con un enfoque metodológico cuantitativo y un diseño descriptivo de campo apoyado en el método deductivo. La recolección de información se llevó a cabo mediante la técnica de la encuesta, estructurada en dos cuestionarios policotómicos con escala tipo Likert instrumentados a través de Google Forms. La muestra censal abarcó a 13 docentes de tercer grado (correspondientes al 30% de la plantilla docente global de 43 educadores de la institución). La validez de contenido se garantizó mediante juicio de expertos y la confiabilidad del instrumento se fundamentó en el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un índice de r=0,90 (alta confiabilidad). Los hallazgos cuantitativos revelan que el 69% de los docentes concuerda en que los educandos han internalizado conductas axiológicas deseables tras la implementación de ClassDojo, valorando en igual proporción (69%) a la plataforma como una herramienta excelente para la gamificación axiológica. No obstante, se evidenció que únicamente la mitad del profesorado la emplea con regularidad sistemática, a pesar de que la masa estudiantil accede de forma asidua para consultar su estatus de recompensas e interactuar socialmente en el entorno virtual.

Palabras clave: valores a través de ClassDojo, gamificación, proxémica educativa, educación primaria.

Abstract

This study analyzes the integration of gamification and educational proxemics through the ClassDojo platform to foster and strengthen values among third-grade primary education students at the Lux Mundi Educational Community in Santo Domingo, Dominican Republic. Epistemologically, the research was framed within the empirical-positivist paradigm, adopting a quantitative methodological approach and a descriptive field design based on the deductive method. Data collection was carried out using the survey technique through polysemic questionnaires with a Likert-type scale, administered via Google Forms. The census sample comprised 13 third-grade teachers (representing 30% of the institution's overall teaching staff of 43 educators). Content validity was established through expert judgment, while internal consistency was verified using Cronbach's alpha coefficient, which yielded an index of r = 0.90 (high reliability). The quantitative findings reveal that 69% of the surveyed teachers agree that students internalized desirable axiological behaviors after the implementation of ClassDojo. An equal proportion (69%) rated the platform as an excellent tool for value-based gamification. However, results indicate that only half of the teaching staff uses it systematically, despite the fact that students access the platform frequently to check their reward status and engage in virtual social interactions.

Keywords: *values through ClassDojo, gamification, educational proxemics, primary education..*

Recibido/Received	17-08-2026	Aprobado/Approved	26-10-2026	Publicado/Published	27-10-2026

CC BY NC SA

Introducción

Los procesos contemporáneos de enseñanza y aprendizaje exigen una transformación permanente para responder con solidez y pertinencia a las dinámicas socioafectivas, tecnológicas y cognitivas de las nuevas generaciones de estudiantes. La constante evolución de las aulas requiere la incorporación de metodologías activas y estrategias didácticas capaces de articular el interés intrínseco del alumnado con la consecución de objetivos curriculares y axiológicos de alto impacto. Después del núcleo familiar, la institución escolar constituye el espacio sociocultural primario para la transmisión y consolidación de principios éticos indispensables en la formación de una ciudadanía consciente, empática y con habilidades óptimas de autorregulación emocional.

En este marco, la gamificación surge como un enfoque pedagógico orientado a incorporar dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego en entornos educativos convencionales, con la finalidad de configurar experiencias de aprendizaje inmersivas, dinámicas y altamente motivadoras. La ludificación del currículo no solo promueve la adquisición de competencias duras en las áreas disciplinares tradicionales, sino que fomenta significativamente el desarrollo de destrezas transversales como el trabajo colaborativo, el razonamiento crítico y la resolución pacífica de conflictos interpersonales (Latorre-Cosculluela et al., 2026; Sánchez-Martín & Ruiz-Palmero, 2024).

La implementación de plataformas educativas digitales como *ClassDojo* facilita la estructuración de ambientes de aprendizaje adaptativos. A través de un sistema de retroalimentación inmediata y asignación de puntuaciones de conducta, estas herramientas permiten operativizar la interacción proxémica y virtual en el aula, incidiendo de forma directa en el comportamiento disposicional de los estudiantes de educación primaria (DiGiacomo et al., 2022; Martinez-Jimenez & Garcia-Gomez, 2024). No obstante, la literatura especializada advierte que el éxito de la gamificación no radica de forma exclusiva en la sofisticación del software, sino en la mediación pedagógica con la que el docente articula la técnica lúdica con la enseñanza intencionada de valores morales (Almeida et al., 2022; Barroso Moreno et al., 2024).

La relevancia socioeducativa de este estudio radica en ofrecer respuestas fundamentadas a las problemáticas observadas en las aulas de tercer grado de primaria, caracterizadas por episodios de desinterés, falta de autorregulación emocional y dificultades en la convivencia armónica. A través del análisis directo de la praxis docente en la Comunidad Educativa Lux Mundi durante el período escolar 2022-2023, esta investigación aporta evidencia valiosa sobre cómo los entornos virtuales gamificados pueden transformarse en laboratorios axiológicos eficaces para la infancia.

Las tecnologías de la información desde la visión motivadora de la gamificación educativa

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) representan un componente estructural en los procesos formativos del siglo XXI. Sin embargo, su integración en el aula plantea importantes desafíos axiológicos y metodológicos, toda vez que la sola presencia de dispositivos digitales no garantiza la generación de aprendizajes significativos ni el compromiso afectivo del alumnado. La brecha entre los intereses lúdicos digitales de los estudiantes y las dinámicas instruccionales tradicionales genera, con frecuencia, desmotivación, dispersión atencional y vacíos en la convivencia escolar (Barroso Moreno et al., 2024; Gómez-Trigueros, 2023).

En el marco de la educación infantil y primaria, la incorporación de metodologías gamificadas favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y sociocomunicativas, otorgando al estudiante un rol activo y protagónico dentro de su propio proceso formativo (Flores, 2025). La gamificación ofrece oportunidades clave para la educación en valores y la modificación conductual en tanto fortalece la motivación intrínseca mediante la capacidad de elección, el control percibido, el trabajo cooperativo y el reconocimiento de logros individuales y grupales (Gómez-Trigueros, 2023; Pérez-López & Rodríguez-Jiménez, 2025).

Al estructurar el ambiente de aprendizaje bajo mecánicas lúdicas, el profesorado puede establecer un sistema de refuerzo positivo que estimula la autorregulación y la empatía, transformando la dinámica

del aula en un espacio reflexivo y de disfrute compartido (DiGiacomo et al., 2022; Pratista, 2023). En contextos donde se reportan dificultades conductuales, falta de motivación o atrasos en la puntualidad, el uso intencionado de plataformas educativas gamificadas actúa como un catalizador para la consolidación de normas de convivencia y valores prosociales (Lagos Barzola et al., 2025; López-Aragon, 2026).

Es fundamental destacar que el ecosistema tecnológico actual exige superar la mera digitalización de contenidos pasivos. Los estudiantes de educación primaria interactúan diariamente en entornos caracterizados por la inmediatez, la hipertextualidad y la gratificación interactiva. Cuando la escuela insiste en esquemas expositivos unidireccionales, se produce un distanciamiento cognitivo y emocional en el alumnado. En este sentido, plataformas como *ClassDojo* no actúan como simples administradores de conducta, sino como espacios de mediación proxémica digital donde el espacio físico del aula y el entorno virtual se fusionan para co-construir significados y hábitos de convivencia (DiGiacomo et al., 2022; Pratista, 2023).

Mirada teórica del desarrollo humano en el estudiante a través de la gamificación

El desarrollo humano se comprende como un proceso dialéctico, multidimensional y continuo que abarca transformaciones biológicas, socioemocionales y cognitivas a lo largo del ciclo vital. Las etapas tempranas de la infancia constituyen la base para la exploración del entorno sociocultural y la internalización de pautas éticas de convivencia. Para comprender este progreso, la psicología evolutiva y la pedagogía contemporánea ofrecen esquemas conceptuales que permiten contrastar las metas del desarrollo con los comportamientos observados en el aula.

Desde la perspectiva sociocultural de Vygotsky (1979), el desarrollo cognitivo es el resultado directo de la interacción dialógica entre el sujeto y su medio histórico, social y cultural. En este enfoque, el lenguaje y las herramientas de mediación cultural juegan un papel central, postulado que fundamenta el uso de entornos virtuales y dinámicas de grupo donde los pares y docentes ejercen un rol de andamiaje. La construcción de saberes y normas morales se produce en primera instancia en el plano interpsicológico (social) para ser posteriormente internalizada en el plano intrapsicológico (individual) (Vygotsky, 1979).

En forma complementaria, las teorías del aprendizaje social y del desarrollo afectivo destacan el rol crucial de las emociones y la empatía en la formación del carácter. La inteligencia emocional, entendida como la capacidad para reconocer, comprender y autorregular los propios estados afectivos e interpretar los de los demás, constituye un factor determinante en el éxito académico y social (Goleman, 1996). La habilidad para postergar la gratificación y autorregular los impulsos emocionales desde la infancia sienta las bases para una convivencia armónica y el desarrollo de conductas altruistas y cooperativas en el grupo escolar (Goleman, 1996; Pérez-López & Rodríguez-Jiménez, 2025).

La articulación entre el constructivismo sociocultural y la inteligencia emocional encuentra en la gamificación un punto de convergencia práctico. Al situar al estudiante en entornos donde sus acciones individuales tienen repercusiones en su grupo de pares, la lúdica estructurada promueve la autorregulación. El niño no obedece la norma por el simple temor al castigo (moralidad heterónoma), sino que comprende que el respeto a las reglas del juego y a sus compañeros posibilita el bienestar colectivo y el logro de metas compartidas (Beltrán, 2020; Vygotsky, 1979).

La gamificación y la educación en valores

La dimensión axiológica de la educación encuentra en la gamificación un terreno fértil para su despliegue transversal. De acuerdo con Beltrán (2020), la lúdica estructurada moviliza procesos morales y afectivos al situar al estudiante ante escenarios de toma de decisiones, asunción de reglas compartidas y resolución pacífica de conflictos. Gamificar una experiencia educativa implica la aceptación voluntaria de un marco normativo, lo que convierte al juego en un laboratorio para el ejercicio de la responsabilidad, el respeto a la norma y la equidad (Beltrán, 2020; Gómez-Trigueros, 2023).

El fomento de la cultura de paz y la formación ciudadana en el ámbito escolar requieren estrategias que trasciendan la mera instrucción verbalista. La gamificación permite vinculas los

conocimientos conceptuales con actitudes éticas, promoviendo espacios donde la empatía, el compañerismo y la solidaridad se ejercitan de manera práctica y cotidiana (Flores, 2025; Lagos Barzola et al., 2025).

A continuación, se presenta la Tabla 1, la cual explicita la articulación teórica entre las dimensiones axiológicas fundamentales, las mecánicas de gamificación asociadas a su estimulación y el impacto conductual medible en el salón de clases.

Tabla 1. *Articulación entre dimensiones axiológicas, mecánicas de gamificación e impacto conductual en el aula de primaria*

Dimensión Axiológica	Mecánica de Gamificación Asociada	Impacto Conductual en el Aula
Responsabilidad	Asignación de insignias por tareas cumplidas	Cumplimiento oportuno de asignaciones y deberes
Respeto y Cortesía	Reconocimiento público de buenas acciones	Disminución de conductas disruptivas y mejor trato
Cooperación	Puntuación grupal e interacciones en red	Fomento del trabajo colaborativo y ayuda mutua
Autorregulación	Monitoreo de comportamiento y retroalimentación	Control de impulsos e inteligencia emocional

Nota. Elaboración propia basada en los fundamentos teóricos de Beltrán (2020), DiGiacomo et al. (2022) y Lagos Barzola et al. (2025).

Como se observa en la Tabla 1, cada valor moral trabajado en el entorno escolar encuentra una correspondencia directa en las mecánicas de gamificación implementadas. Por ejemplo, la responsabilidad se operacionaliza mediante insignias que premian la constancia en las entregas, mientras que el respeto y la cortesía se refuerzan a través del reconocimiento público de conductas prosociales. Esta estructura permite que los valores dejen de ser abstracciones teóricas y se transformen en prácticas observables y autoevaluables por los propios estudiantes (Beltrán, 2020; Gómez-Trigueros, 2023).

El juego se consolida así como un medio insustituible para la educación moral, por cuanto facilita la adaptación social, la comunicación asertiva y la imitación de modelos prosociales. En un ambiente dinámico y libre de coerciones punitivas tradicionales, el alumnado experimenta de forma vivencial los beneficios del cumplimiento normativo y la interacción respetuosa con sus semejantes (Beltrán, 2020; Sánchez-Martín & Ruiz-Palmero, 2024).

Gamificación y la plataforma ClassDojo

ClassDojo se posiciona en el panorama educativo contemporáneo como un sistema de gestión del aprendizaje y comportamiento diseñado para conectar a docentes, estudiantes y familias en un ecosistema digital unificado (DiGiacomo et al., 2022; Pratista, 2023). La plataforma utiliza avatares personalizables, dinámicas de asignación de puntos (*feedbacks* positivos y reflexivos) y espacios de difusión de historias del aula para fortalecer la motivación académica y el clima del salón de clases (López-Aragon, 2026; Martinez-Jimenez & Garcia-Gomez, 2024).

El valor pedagógico de *ClassDojo* radica en su capacidad para transparentar los criterios de evaluación formativa y actitudinal. Al proporcionar informes gráficos detallados sobre el desempeño conductual, la herramienta ofrece una retroalimentación inmediata que favorece la metacognición y el monitoreo parental (DiGiacomo et al., 2022). No obstante, las investigaciones sobre el software advierten que una aplicación centrada exclusivamente en el otorgamiento irreflexivo de puntos corre el riesgo de derivar en conductismo operante o en la sobrevaloración de las recompensas externas, por lo que se

vuelve indispensable acompañar el uso tecnológico con una mediación formativa humanista (Almeida et al., 2022; Martinez-Jimenez & Garcia-Gomez, 2024).

Una experiencia previa: Metodología y resultados de la integración en el aula

La experiencia se desarrolló bajo el paradigma empírico-positivista, con un diseño descriptivo de campo y la aplicación del método deductivo. La población estuvo conformada por 43 docentes de la Comunidad Educativa Lux Mundi (Santo Domingo, República Dominicana), seleccionándose una muestra censal de 13 maestros pertenecientes al tercer grado de Educación Primaria, lo que representó el 30% del colectivo docente institucional.

Para el levantamiento de la información se diseñaron dos cuestionarios policotómicos estructurados en escala tipo Likert, administrados mediante la plataforma Google Forms. Los instrumentos fueron validados en su contenido a través del juicio de expertos en pedagogía y metodología. La consistencia interna se determinó mediante la prueba estadística del coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de r=0,90, lo cual certifica una elevadamente alta confiabilidad psicométrica.

El flujo metodológico operativo siguió una secuencia rigurosa organizada en cuatro fases principales. Inicialmente, se delimitó la población docente total (N=43) de la institución, seleccionando de forma intencionada la muestra censal de los 13 docentes de tercer grado (n=13). En la segunda fase, se estructuraron las técnicas e instrumentos de recolección de datos mediante encuestas policotómicas digitalizadas en Google Forms. Posteriormente, se ejecutó la fase de validación por juicio de expertos y el cálculo de confiabilidad psicométrica mediante el Alfa de Cronbach (r=0,90). Finalmente, en la cuarta fase, se procesaron los datos descriptivos para la interpretación de los hallazgos axiológicos y conductuales.

Los resultados cuantitativos obtenidos tras la sistematización del proceso evidencian transformaciones significativas en la dinámica actitudinal del estudiantado tras la implementación de *ClassDojo*. En primera instancia, el 69% del profesorado encuestado afirmó que la implementación de la gamificación incrementó sustancialmente el valor de la responsabilidad, reflejado en el compromiso puntual para la entrega de asignaciones escolares y tareas del hogar.

En lo que concierne a la convivencia y el respeto, el 75% de los docentes constató la consolidación de patrones de trato respetuoso hacia sus compañeros, maestros y autoridades institucionales. Este hallazgo se complementa con un incremento del 77% en el empleo constante de normas de cortesía verbales y escritas en los foros comunitarios de la plataforma, así como con un 75% de demostración de actitudes de compañerismo y ayuda mutua durante las actividades académicas gamificadas.

Al analizar el impacto observado en la totalidad de las variables axiológicas y conductuales evaluadas por los docentes, se aprecia una distribución porcentual altamente favorable. El cumplimiento de tareas alcanzó un nivel de impacto positivo del 100%, situándose como la variable de mayor consolidación. Le siguieron la adopción de normas de cortesía con un 77% de mejora, y un bloque homogéneo del 75% correspondiente al respeto institucional, el compañerismo y la demostración de honestidad en las interacciones cotidianas. Asimismo, la variable responsabilidad en la entrega de deberes registró un 69% de impacto positivo sobresaliente.

En relación con las dimensiones de honestidad e integridad, el 75% del profesorado refirió que los estudiantes manifiestan comportamientos sinceros en la resolución de tareas y en la interacción interpersonal cotidiana. Asimismo, la variable puntualidad registró mejoras notables, observándose un ingreso oportuno a las jornadas escolares y una notable autorregulación emocional. En el indicador específico de cumplimiento de asignaciones, el 100% de los docentes coincidió en que los alumnos realizan y entregan la totalidad de sus deberes bajo la dinámica gamificada.

De manera global, el 69% de los educadores evaluó a la plataforma *ClassDojo* como una herramienta excelente para la educación axiológica en el nivel primario. Estos datos concuerdan con los estudios de Flores (2025), Lagos Barzola et al. (2025) y López-Aragon (2026), quienes señalan que los

entornos gamificados adecuadamente mediados potencian la motivación intrínseca, la internalización de normas sociales y la cohesión del grupo escolar.

No obstante los marcados avances, la investigación identificó un área de oportunidad crítica: solo el 50% de los docentes utiliza la plataforma con regularidad diaria o semanal. Esta brecha entre la percepción de excelencia de la herramienta (69%) y su frecuencia real de uso refleja la necesidad de fortalecer la alfabetización digital y la planificación metodológica del profesorado (Barroso Moreno et al., 2024). A pesar de ello, el acceso constante de los estudiantes para verificar sus puntos y participar en los foros confirma que el espacio virtual actúa como un potente factor de motivación proxémica y social.

Consideraciones finales

La investigación realizada demuestra que la integración intencionada de la gamificación y la proxémica educativa a través de la plataforma *ClassDojo* ejerce un impacto positivo y estadísticamente visible en la formación axiológica de los estudiantes de educación primaria. El uso de refuerzos simbólicos y el seguimiento sistemático de actitudes permitieron fortalecer la práctica constante de valores fundamentales como el respeto, la responsabilidad, la solidaridad, la honestidad y la puntualidad.

Desde el punto de vista teórico, la experiencia previa analiza y valida la aplicabilidad del enfoque sociocultural de Vygotsky (1979) y la teoría de la inteligencia emocional de Goleman (1996) en entornos digitales de aprendizaje. Se evidenció que la mediación tecnológica actúa como una zona de desarrollo próximo donde la interacción lúdica entre pares estimula la autorregulación emocional y el aprendizaje colaborativo.

Finalmente, la gamificación no debe concebirse como un fin en sí mismo, sino como un medio pedagógico estratégico que requiere de la planificación reflexiva del profesorado. La efectividad de herramientas como *ClassDojo* se potencia en la medida en que se supere el reduccionismo conductista de asignación de puntos y se avance hacia la construcción de narrativas pedagógicas significativas e incluyentes. Recomendaciones:

A la Dirección Académica

1. **Pauta de escalabilidad curricular:** Extender el uso de metodologías gamificadas e instituir el programa de seguimiento axiológico mediante *ClassDojo* hacia los demás niveles de la Educación Primaria (especialmente 4.º grado), garantizando la continuidad del modelo formativo.
2. **Planes de capacitación permanente:** Diseñar e implementar talleres de actualización continua en gamificación pedagógica, dirigidos tanto al personal docente en activo como al equipo de nuevo ingreso.

Al Profesorado

1. **Enriquecimiento comunicativo e interaccional:** Utilizar los espacios comunitarios de las plataformas digitales (como la *Historia de la Clase*) para promover el diálogo reflexivo, el intercambio de ideas y la construcción colectiva de la identidad del grupo.
2. **Diversificación de metodologías lúdicas:** Combinar el uso de *ClassDojo* con otras estrategias pedagógicas basadas en juegos de roles, aprendizaje basado en proyectos e indagación, evitando la dependencia exclusiva del sistema de recompensas para prevenir posibles efectos colaterales desmotivadores (Almeida et al., 2022).
3. **Involucramiento de la comunidad familiar:** Vincular activamente a las familias en el seguimiento de la plataforma, consolidando una alianza estratégica escuela-hogar para el modelado y refuerzo de valores en el entorno cotidiano.

Agradecimientos

A mi casa de estudio “Universidad Autónoma de Santo Domingo”.

Conflicto de intereses

No se reporta conflicto de intereses.

Referencias

Almeida, C., Kalinowski, M., Uchôa, A., & Feijó, B. (2022). Negative effects of gamification in education software: Systematic mapping and practitioner perceptions. *Information and Software Technology*, 156, 107142. https://doi.org/10.1016/j.infsof.2022.107142

Barroso Moreno, C., Mendoza Carretero, M. R., Sáenz-Rico de Santiago, B., & Rayón Rumayor, L. (2024). Gamificación-educación: el poder del dato. El profesorado en las redes sociales. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(1), 373–396. https://doi.org/10.5944/ried.27.1.37648

Beltrán, A. (2020). Educación en valores por medio de la gamificación: Un estudio de investigación-Acción. *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 1-22. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732020000300103

DiGiacomo, D. K., Greenhalgh, S., & Barriage, S. (2022). How Students and Principals Understand ClassDojo: Emerging Insights. *TechTrends*, 66(2), 172–184. https://doi.org/10.1007/s11528-021-00640-6

Flores, R. E. (2025). Gamificación en Educación Primaria: Revisión Sistemática. *Revista Scientific*, 10(38), 76–93. https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.38.3.76-93

Gómez-Trigueros, I. M. (2023). Gamification and digital environments in primary education: Impacts on social values. *Education Sciences*, 13(2), 145. https://doi.org/10.3390/educsci13020145

Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Kairós.

Lagos Barzola, M. A., Laderas Huillcahuari, E., Zapata Casaverde, R., Aguilar Altamirano, E. E., & Chuchón Paredes, C. M. (2025). Método de enseñanza de valores con enfoque gamificado para prevenir la violencia escolar en niños del nivel primario. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(40), 151–174. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i40.1133

Latorre-Cosculluela, C., Sierra-Sánchez, V., & Suárez, C. (2026). Game-changing education: Evaluating the impact of gamification on transversal skills and academic outcomes in higher education. *International Journal of Educational Research*, 138, 103013. https://doi.org/10.1016/j.ijer.2026.103013

López-Aragon, L. J. (2026). ClassDojo como herramienta lúdica para fortalecer la motivación y participación escolar. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 9(5), 147-154.

Martinez-Jimenez, R., & Garcia-Gomez, A. (2024). Digital rewards and behavioral management in elementary schools using ClassDojo. *Computers & Education*, 210, 104982. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.104982

Pérez-López, M., & Rodríguez-Jiménez, C. (2025). Estrategias lúdicas y desarrollo prosocial en la infancia: Revisión de alcance. *Comunicar*, 33(82), 45-58. https://doi.org/10.3916/C82-2025-04

Pratista, G. Y. (2023). Students' Perceptions of Using Class Dojo in a Teaching and Learning Process. *English Education Journal of English Teaching and Research*, 8(1), 77-90. https://doi.org/10.29407/jetar.v8i1.19257

Sánchez-Martín, J., & Ruiz-Palmero, J. (2024). Prácticas educativas basadas en juegos en el aula de primaria: Un análisis cienciométrico y de impacto. *Revista de Educación*, 404, 85-112. https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-404-612

Vygotsky, L. (1979). *El proceso de los procesos superiores*. Editorial Crítica.