

16

CLASSDOJO

**COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA FORTALECER LA
MOTIVACIÓN Y PARTICIPACIÓN ESCOLAR**



© 2026 Los autores. Este artículo se distribuye bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0). <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

CLASSDOJO

COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN Y PARTICIPACIÓN ESCOLAR

CLASSDOJO AS A FUN TOOL FOR BOOSTING MOTIVATION AND SCHOOL PARTICIPATION

Leidi Jasmin López-Aragon¹

E-mail: ljaz60311@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-4379-3412>

¹ Universidad Pablo Latapi Sarre. México.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

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.

Fecha de presentación: 21/06/2026

Fecha de aceptación: 22/08/2026

Fecha de publicación: 01/09/2026

RESUMEN

La motivación escolar es un factor importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que influye en la participación, interés y desempeño académico de los estudiantes. Actualmente, en educación primaria existen problemáticas como las distracciones constantes, la falta de motivación, el uso de metodologías tradicionales y el uso frecuente de la tecnología con fines recreativos, lo que provoca desinterés y poca participación dentro del aula. Ante esta situación, resulta necesario implementar estrategias innovadoras que favorezcan ambientes de aprendizaje más dinámicos y participativos. En este contexto, la aplicación ClassDojo se presenta como una herramienta digital y lúdica que permite integrar dinámicas de juego, recompensas y retroalimentación inmediata para incentivar la participación y el interés de los estudiantes. A través de sistemas de puntos y reconocimiento de logros, se busca fortalecer la motivación escolar y generar una actitud positiva hacia las actividades académicas. El objetivo de este artículo es reflexionar sobre la importancia del uso de ClassDojo como estrategia para motivar a estudiantes de educación primaria, destacando cómo las herramientas digitales y las actividades lúdicas pueden favorecer la participación activa, el interés por aprender y la creación de ambientes de aprendizaje más dinámicos e innovadores dentro del aula.

Palabras clave:

Motivación escolar, gamificación, herramientas digitales, estrategias lúdicas, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

Academic motivation is a key factor in the teaching-learning process, as it influences students' participation, interest, and academic performance. Currently, in elementary education, there are challenges such as constant distractions, a lack of motivation, the use of traditional teaching methods, and the frequent use of technology for recreational purposes, which lead to disinterest and low participation in the classroom. Given this situation, it is necessary to implement innovative strategies that foster more dynamic and participatory learning environments. In this context, the ClassDojo app serves as a fun digital tool that integrates game mechanics, rewards, and immediate feedback to encourage student participation and interest. Through point systems and recognition of achievements, the aim is to strengthen academic motivation and foster a positive attitude toward academic activities. The objective of this article is to reflect on the importance of using ClassDojo as a strategy to motivate elementary school students, highlighting how digital tools and playful activities can promote active participation, a desire to learn, and the creation of more dynamic and innovative learning environments within the classroom.

Keywords:

School motivation, gamification, digital tools, playful strategies, meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

La motivación escolar es un elemento fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que influye directamente en el interés, participación y desempeño académico de los estudiantes. En este sentido, Figueroa (2024) señala que la motivación intrínseca influye significativamente en el desempeño académico y en el compromiso de los estudiantes con las actividades escolares. En educación primaria, mantener la atención y el compromiso del alumnado representa uno de los principales desafíos para los docentes, debido a que algunos estudiantes muestran desinterés, poca participación y constantes distracciones durante las actividades escolares. De acuerdo con Deci & Ryan (2000, como se citó en Vallerand, 2000), la motivación favorece el compromiso y la participación activa de los alumnos, permitiendo que el aprendizaje sea más significativo y efectivo. Cuando los estudiantes se sienten motivados, participan con mayor disposición en las actividades, desarrollan una actitud positiva hacia el aprendizaje y fortalecen habilidades académicas y sociales importantes para su formación integral.

Asimismo, Payer (2005), retomando la teoría de Vygotsky, menciona que el aprendizaje se construye mediante la interacción social y la participación activa de los estudiantes dentro de su contexto, por lo que resulta importante generar ambientes de aprendizaje dinámicos donde el alumno tenga un papel activo en la construcción de conocimientos. De igual manera, la autora, al retomar la teoría de Piaget, señala que los niños aprenden mejor a través de actividades significativas y experiencias que despierten su interés, destacando la importancia del juego y la interacción en el desarrollo cognitivo. Estos aportes teóricos permiten comprender la relevancia de implementar estrategias innovadoras y lúdicas que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes de educación primaria.

Sin embargo, actualmente en muchos contextos escolares continúan predominando metodologías tradicionales centradas en actividades repetitivas, memorísticas y poco dinámicas, lo que puede provocar aburrimiento y desinterés en los estudiantes. Además, las distracciones constantes dentro del aula y el uso frecuente de la tecnología con fines recreativos, como videojuegos, redes sociales y plataformas digitales de entretenimiento, han generado que los alumnos se sientan más atraídos por actividades visuales e interactivas, percibiendo algunas clases tradicionales como poco interesantes. Estas situaciones repercuten en la participación escolar, la atención y el interés por aprender, convirtiéndose en problemáticas frecuentes dentro de la educación primaria.

Ante esta realidad, diversos especialistas e investigaciones recientes han destacado la importancia de incorporar estrategias innovadoras y herramientas digitales en el ámbito educativo. En este sentido, la gamificación ha adquirido relevancia debido a que integra elementos de

juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de incrementar la motivación y participación de los estudiantes. Un estudio realizado por Concha-Ramírez et al. (2023) señalan que la gamificación favorece el compromiso estudiantil y mejora la participación activa en educación primaria, ya que transforma las actividades escolares en experiencias más atractivas e interactivas. Asimismo, investigaciones recientes sobre tecnología educativa destacan que el uso de herramientas digitales contribuye a generar ambientes de aprendizaje más dinámicos, participativos y significativos (Baute-Rosales et al., 2026).

En los últimos años, la incorporación de herramientas digitales en la educación ha permitido transformar la manera en que se organiza y desarrolla el trabajo dentro del aula. Una de las plataformas más utilizadas actualmente es ClassDojo, la cual favorece la gestión del comportamiento, la comunicación escolar y la motivación del alumnado mediante estrategias de gamificación. Esta aplicación puede utilizarse desde dispositivos móviles, tabletas o computadoras, facilitando el acceso tanto para docentes como para estudiantes y familias (ClassDojo, 2024).

El propósito principal de ClassDojo consiste en promover conductas positivas dentro del aula a través de sistemas de recompensas y seguimiento del comportamiento. Los docentes pueden asignar puntos o insignias relacionadas con valores y habilidades como el respeto, la responsabilidad, la participación, el trabajo en equipo y la empatía. De acuerdo con Manolev et al. (2019), esta plataforma ha adquirido gran relevancia internacional debido a su capacidad para integrar herramientas digitales con estrategias de control y motivación conductual en contextos escolares.

Asimismo, la plataforma permite fortalecer la relación entre escuela y familia, ya que los padres de familia pueden mantenerse informados sobre el desempeño y comportamiento de sus hijos mediante mensajes, fotografías, videos y reportes enviados por el docente. Esta comunicación inmediata favorece una mayor participación de las familias en el proceso educativo y contribuye al acompañamiento del alumnado tanto dentro como fuera de la escuela (Maclean-Blevins & Muilenburg, 2013).

Otro aspecto importante es que ClassDojo genera informes individuales y grupales sobre el progreso conductual de los estudiantes, lo que permite al docente identificar avances y áreas de oportunidad a lo largo del ciclo escolar. En este sentido, el uso de estrategias de gamificación dentro del aula puede contribuir a incrementar la motivación, el compromiso y la participación de los alumnos en las actividades escolares. Según Kapp (2012), la gamificación aplicada a la educación favorece el aprendizaje mediante dinámicas que estimulan la participación activa y el refuerzo positivo.

Finalmente, es importante considerar que cada estudiante posee necesidades y características particulares, por lo que resulta fundamental establecer normas claras de convivencia y promover ambientes de aprendizaje positivos. El uso de herramientas como ClassDojo puede apoyar al docente en la disminución de conductas disruptivas y en la construcción de un clima escolar más ordenado, participativo y colaborativo, fortaleciendo así el desarrollo integral del alumnado.

Por otra parte, Mayer (2020) destaca que el aprendizaje mejora cuando se integran recursos visuales, interactivos y tecnológicos que permitan captar la atención de los estudiantes y favorecer experiencias significativas. En este sentido, el uso de herramientas digitales como ClassDojo responde a la necesidad de adaptar la práctica docente a los cambios tecnológicos y sociales actuales, aprovechando recursos cercanos al contexto de las nuevas generaciones para fortalecer el interés y la participación escolar.

Por ello, el presente artículo tiene como propósito analizar la importancia del uso de ClassDojo como estrategia para motivar a estudiantes de educación primaria, destacando cómo las herramientas digitales y las actividades lúdicas pueden favorecer la participación activa, el interés por aprender y la creación de ambientes de aprendizaje más dinámicos, innovadores y significativos dentro del aula.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, integrando tanto métodos cualitativos como cuantitativos con el propósito de analizar la motivación, participación y comportamiento de los estudiantes durante la implementación de ClassDojo como estrategia didáctica innovadora. Este enfoque permitió obtener una comprensión más completa del fenómeno educativo, al considerar tanto las percepciones y observaciones dentro del aula como el registro sistemático de la participación, conductas y desempeño de los estudiantes a lo largo del proceso de intervención.

El estudio se llevó a cabo en la Escuela Primaria José E. Galindo, ubicada en el municipio de Juárez, Hidalgo, en un contexto educativo caracterizado previamente por la presencia de bajos niveles de participación, desinterés en algunas actividades escolares y dificultades para mantener la atención sostenida de los estudiantes. Estas condiciones hicieron necesaria la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que favorecieran la motivación y el compromiso de los alumnos con su proceso de aprendizaje.

Para la implementación de la estrategia, se creó una cuenta en la plataforma digital ClassDojo, registrando los datos del docente responsable y de la institución educativa. Posteriormente, utilizando la lista oficial de asistencia del grupo, se dio de alta a cada uno de los estudiantes

dentro del aula virtual, asignándoles un perfil individual representado mediante un avatar personalizado. Esta representación visual permitió dar seguimiento continuo y dinámico al comportamiento, participación y progreso de cada alumno durante las sesiones de clase (Figura 1).

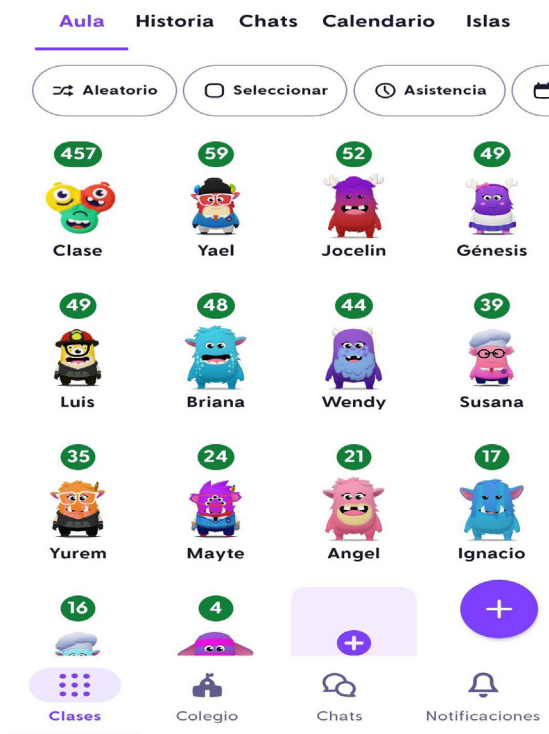


Figura 1. Representación del aula virtual en la plataforma ClassDojo.

Una vez conformado el grupo dentro de la plataforma, se definieron las habilidades, conductas y criterios de evaluación, los cuales se estructuraron en dos categorías principales: aspectos positivos y aspectos negativos. Dentro de los aspectos positivos se incluyeron la participación activa en clase, la entrega puntual de tareas y actividades, la disposición al trabajo colaborativo, el respeto hacia compañeros y docentes, la atención durante las explicaciones y la actitud positiva hacia el aprendizaje. Por otro lado, entre los aspectos negativos se consideraron el incumplimiento de actividades, la falta de respeto, la negativa a participar, las distracciones constantes, la falta de atención y el uso de lenguaje inapropiado dentro del aula.

Previo a la implementación de la estrategia, se realizó una fase de socialización con los estudiantes, en la cual se explicó detalladamente el funcionamiento de la plataforma, su finalidad pedagógica y la forma en que sería utilizada como herramienta de apoyo para la motivación escolar. Se enfatizó que el sistema de puntos funcionaría como un mecanismo de retroalimentación inmediata, en el cual sus acciones dentro del aula tendrían una repercusión directa en su desempeño registrado en la plataforma. Asimismo, se les explicó que cada avatar representaba su progreso

individual, lo cual les permitiría visualizar de manera constante sus avances y áreas de mejora.

De manera complementaria, se llevó a cabo una reunión informativa con los padres de familia, en la cual se dio a conocer el propósito de la intervención, el funcionamiento de la plataforma y los beneficios de su uso dentro del proceso educativo. Se les explicó la forma en que podían acceder a ClassDojo para observar el comportamiento, participación y desempeño académico de sus hijos, lo que permitió fortalecer la comunicación entre la escuela y el hogar, así como fomentar un mayor acompañamiento familiar en el proceso de aprendizaje.

Durante la fase de intervención, se emplearon diversas herramientas integradas en ClassDojo que facilitaron la organización y dinámica del aula. Entre estas herramientas se incluyó el registro digital de asistencia, el cual permitió llevar un control inmediato de los estudiantes presentes; el cronómetro integrado, utilizado para administrar los tiempos de cada actividad y favorecer la gestión del tiempo en el aula; la selección aleatoria de estudiantes, que promovió una participación equitativa entre todos los alumnos; así como la reproducción de sonidos y música ambiental, utilizada estratégicamente para generar distintos ambientes de aprendizaje, ya fuera de concentración o de motivación durante actividades lúdicas.

Asimismo, la plataforma fue utilizada de manera constante durante las sesiones de clase para registrar participaciones, entrega de actividades y conductas observadas en tiempo real. Esto permitió ofrecer una retroalimentación inmediata, reforzando las conductas positivas mediante la asignación de puntos e insignias, lo cual incentivó a los estudiantes a mejorar su desempeño y a involucrarse activamente en las actividades escolares. Del mismo modo, la asignación de puntos negativos permitió regular conductas inadecuadas, favoreciendo la autorregulación del comportamiento dentro del aula.

La selección aleatoria de nombres también desempeñó un papel importante en la dinámica del grupo, ya que permitió equilibrar la participación y asegurar que todos los estudiantes tuvieran la oportunidad de intervenir en clase, evitando la concentración de la participación únicamente en algunos alumnos. Esto contribuyó a mejorar la inclusión y la interacción dentro del aula.

Finalmente, todo el proceso de implementación fue documentado mediante observación directa sistemática, registros de participación en la plataforma y seguimiento continuo del comportamiento de los estudiantes. Esta información permitió obtener evidencia relevante para el análisis de la motivación escolar y los cambios en la participación del grupo a lo largo de la intervención educativa.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La implementación de ClassDojo dentro del grupo de educación primaria permitió observar cambios favorables

en la motivación, participación y desempeño de los estudiantes a lo largo de las clases. Conforme avanzó la intervención, se identificó un mayor interés por parte del alumnado hacia las actividades escolares, ya que la asignación inmediata de puntos funcionó como un elemento motivador que incentivó la participación constante y el cumplimiento de las tareas.

Se observó que los alumnos comenzaron a prepararse con mayor anticipación para los temas abordados en clase, mostrando más atención durante las explicaciones y una participación más significativa. En este sentido, las intervenciones dejaron de centrarse únicamente en levantar la mano para obtener puntos, pues gradualmente los estudiantes comenzaron a participar con respuestas más relacionadas con los contenidos trabajados, demostrando mayor comprensión y seguimiento de los temas.

Asimismo, el uso de avatares y recompensas digitales favoreció el interés y compromiso de los estudiantes, quienes buscaban obtener puntos positivos relacionados con aspectos como la participación, la conducta, la entrega de actividades y la disposición para trabajar. También se identificó una mejora en los tiempos de trabajo dentro del aula, ya que, al observar que algunos compañeros concluían sus actividades y recibían reconocimiento inmediato mediante la asignación de puntos, el resto del grupo mostraba mayor interés por finalizar sus trabajos de manera adecuada y en menor tiempo.

Por otra parte, la integración aleatoria de equipos contribuyó al fortalecimiento de la convivencia escolar y del trabajo colaborativo. Debido a que la plataforma organizaba los equipos automáticamente, se redujeron situaciones de exclusión entre compañeros, permitiendo que los alumnos trabajarán continuamente con diferentes integrantes del grupo. Esto favoreció una convivencia más equitativa y una mayor interacción entre todos los estudiantes (Figura 2).

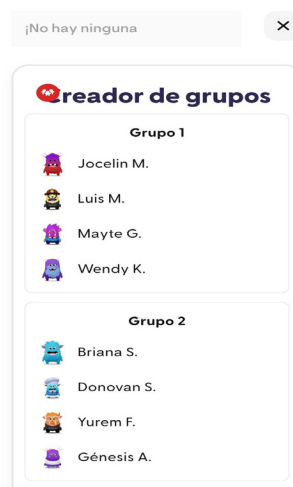


Figura 2. Formación de equipos de trabajo utilizando la función creador de grupos de ClassDojo.

La función de selección aleatoria de nombres también permitió promover una participación más equilibrada durante las clases. Mediante esta herramienta se logró que distintos alumnos tuvieran la oportunidad de intervenir, evitando que únicamente participaran aquellos estudiantes que acostumbraban hacerlo con mayor frecuencia. Como resultado, algunos alumnos que anteriormente mostraban menor participación comenzaron a integrarse de manera más activa en las dinámicas del grupo.

De igual manera, las herramientas complementarias de la aplicación, como el cronómetro (Figura 3) y la música, favorecieron la organización y el ambiente de trabajo dentro del aula. El cronómetro permitió administrar de mejor manera los tiempos destinados a cada actividad y facilitó el cumplimiento de las tareas planeadas para cada jornada escolar. Respecto a la música, se observó que las melodías relajantes ayudaban a mejorar la concentración de los estudiantes durante actividades individuales, mientras que la música dinámica favorecía la motivación y participación en actividades lúdicas y colaborativas.



Figura 3. Uso del temporizador de ClassDojo durante las actividades en clase.

Otro aspecto relevante fue el uso de la plataforma como apoyo para la evaluación formativa del alumnado. A través de las puntuaciones obtenidas en diferentes criterios, fue posible observar el progreso de cada estudiante a lo largo de las clases. Los reportes generados por la aplicación permitieron identificar qué alumnos mantenían un desempeño constante, cuáles mostraban avances significativos y cuáles iniciaron con menor participación o cumplimiento de actividades, pero fueron mejorando progresivamente durante la implementación. De esta manera, tanto los estudiantes como la docente pudieron visualizar de forma clara la evolución de los puntos obtenidos durante los días y semanas de trabajo, favoreciendo procesos de reflexión y seguimiento del desempeño escolar.

Finalmente, la participación de los padres de familia fortaleció el acompañamiento académico y conductual de los alumnos. Durante las reuniones escolares se les explicó el funcionamiento de la aplicación y la manera en que podían acceder a los reportes y avances de sus hijos. Esto permitió mantener una comunicación más cercana entre

la escuela y las familias, favoreciendo el seguimiento del comportamiento, la participación y el desempeño de los estudiantes dentro del aula.

Los resultados obtenidos durante la implementación de ClassDojo muestran que el uso de herramientas digitales basadas en gamificación puede influir de manera positiva en la motivación, participación y desempeño de los estudiantes de educación primaria. En este sentido, el incremento en la participación activa del alumnado y el interés por las actividades escolares puede explicarse a partir del sistema de retroalimentación inmediata y recompensas digitales, el cual funcionó como un elemento motivador constante dentro del aula.

Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Deci & Ryan (2000, como se citó en Vallerand, 2000) en la teoría de la autodeterminación, quienes señalan que la motivación de los estudiantes se fortalece cuando reciben retroalimentación positiva y reconocimientos que satisfacen sus necesidades psicológicas de competencia y logro. En el caso de la presente intervención, la asignación de puntos, insignias y el seguimiento del progreso individual favorecieron un aumento en la motivación extrínseca, que posteriormente se reflejó en una mayor participación y compromiso con las actividades escolares.

Asimismo, los resultados también se relacionan con la teoría sociocultural de Vygotsky, retomada por Payer (2005), la cual sostiene que el aprendizaje se construye a través de la interacción social. La integración de actividades colaborativas mediante la organización de equipos aleatorios permitió que los estudiantes interactuaran con diferentes compañeros, favoreciendo el aprendizaje social, la convivencia y el intercambio de ideas dentro del aula. Esto contribuyó a reducir situaciones de exclusión y a promover una participación más equitativa entre los alumnos.

Por otra parte, el uso de ClassDojo como herramienta de gamificación se alinea con lo expuesto por Hamari et al. (2014), quienes afirman que la incorporación de elementos propios del juego en contextos educativos incrementa el compromiso y la participación del estudiante. En este estudio, los avatares, los puntos y las recompensas digitales generaron un ambiente de competencia sana, donde los alumnos mostraban mayor interés por mejorar su desempeño y cumplir con las actividades escolares.

De igual manera, la mejora en la atención, el cumplimiento de tareas y la reducción de tiempos de trabajo dentro del aula puede explicarse a partir del efecto de la retroalimentación inmediata, según Hattie & Timperley (2007, como se citó en Quezada Cáceres & Salinas Tapia, 2021), es fundamental para mejorar el aprendizaje, ya que permite al estudiante identificar sus avances y áreas de mejora de manera constante. En este sentido, ClassDojo facilitó un seguimiento continuo del desempeño, lo que favoreció la autorregulación del aprendizaje.

En relación con el ambiente de aprendizaje, se observó que el uso de herramientas complementarias como el cronómetro y la música influyó positivamente en la organización del aula y en la concentración de los estudiantes. Estos resultados pueden relacionarse con los principios del aprendizaje multimedia propuestos por Mayer (2020), quien señala que el uso de estímulos visuales y auditivos adecuados favorece la atención y el procesamiento de la información.

Asimismo, la participación de los padres de familia representó un factor importante en el fortalecimiento del proceso educativo, ya que permitió dar continuidad al seguimiento del comportamiento y desempeño de los estudiantes desde el contexto familiar. Esto coincide con la importancia de la colaboración escuela-familia como elemento clave para mejorar el rendimiento académico y la formación integral del estudiante.

No obstante, es importante considerar que una de las principales limitaciones del estudio fue el tiempo de implementación, lo cual no permitió analizar cambios a largo plazo en el comportamiento y desempeño de los estudiantes. Además, el uso de la plataforma dependió en algunos momentos de la conectividad y recursos tecnológicos disponibles en el aula.

En general, los resultados permiten concluir que la implementación de ClassDojo como estrategia de gamificación contribuye de manera significativa al fortalecimiento de la motivación, participación y convivencia escolar, al generar un ambiente de aprendizaje más dinámico, interactivo y centrado en el estudiante.

CONCLUSIONES

La implementación de ClassDojo como estrategia de gamificación permitió transformar la dinámica del aula, favoreciendo un ambiente más participativo y centrado en el estudiante. A partir de la intervención, se evidenció que el uso de herramientas digitales puede influir positivamente en la disposición de los alumnos hacia el aprendizaje, al integrar elementos que hacen más visible su progreso y desempeño.

Se concluye que la motivación escolar no depende únicamente del contenido académico, sino también de las estrategias didácticas empleadas por el docente. En este sentido, el uso de recursos tecnológicos como ClassDojo contribuye a generar mayor interés, ya que convierte la participación y el comportamiento en elementos observables y reconocidos de manera inmediata.

Asimismo, la experiencia permitió identificar que la organización del aula y la forma de retroalimentación influyen directamente en la participación de los estudiantes, especialmente cuando se utilizan dinámicas de tipo lúdico que promueven la interacción y el reconocimiento constante.

Sin embargo, también se reconoce que la efectividad de este tipo de estrategias depende de su constancia,

planificación y adaptación al contexto escolar, así como del acceso a recursos tecnológicos adecuados. Por ello, su implementación debe acompañarse de una planeación didáctica que evite que la herramienta se utilice únicamente como sistema de control, y que realmente favorezca el aprendizaje significativo.

Finalmente, esta experiencia reafirma la importancia de integrar tecnologías educativas en la práctica docente, no solo como apoyo motivacional, sino como un recurso pedagógico que puede contribuir a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria.

REFERENCIAS

- Baute-Rosales, M., Espinoza-Soria, M. J., Soler-McCook, J. M., & Chávez-Cárdenas, M. d. C. (2026). *Las tecnologías disruptivas: vía para la transformación del aprendizaje*. Sophia Editions.
- ClassDojo. (2024). *ClassDojo*. <https://www.classdojo.com/es-mx/>
- Concha-Ramírez, J. A., Saavedra-Calberto, I. M., Ordoñez-Loor, I. I., & Alcívar-Córdova, D. M. (2023). Impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil en educación primaria. *Revista Científica Ciencia y Método*, 1(4), 44–55. <https://revistacym.com/index.php/home/article/view/22/152>
- Figuerola-Oquendo, A. (2024). La motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador. *Cátedra*, 7(1), 53–75. <https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Hawaii International Conference on System Sciences*. Waikoloa, USA.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.
- Maclean-Blevins, A., & Muilenburg, L. (2013). Using ClassDojo to support student self-regulation. *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*. Victoria, Canada.
- Manolev, J., Sullivan, A., & Slee, R. (2019). The datafication of discipline: ClassDojo, surveillance and a performative classroom culture. *Learning, Media and Technology*, 44(1), 36–51. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1558237>
- Mayer, R. E. (2020). *Aplicando la ciencia del aprendizaje* (Vol. 2). Graó.
- Payer, M. (2005). *Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría Jean Piaget*. Universidad Central de Venezuela.

Quezada Cáceres, S., & Salinas Tapia, C. (2021). Modelo de retroalimentación para el aprendizaje: Una propuesta basada en la revisión de literatura. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 26(88), 225–251. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14068994010>

Vallerand, R. J. (2000). Deci and Ryan's self-determination theory: A view from the hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation. *Psychological Inquiry*, 11(4), 312–318. <https://www.jstor.org/stable/1449629>

Conflictos de interés:

El autor declara no tener conflictos de interés.

Contribución de los autores:

Leidi Jasmin López-Aragon: Conceptualización, curación de datos, análisis formal, investigación, metodología, supervisión, validación, visualización, redacción del borrador original y redacción, revisión y edición.

Declaración ética:

El estudio se desarrolló respetando los principios éticos de la investigación científica. La participación de los sujetos fue voluntaria y se obtuvo el consentimiento informado de los participantes. Se garantizó la confidencialidad, el anonimato y el respeto a los derechos de poblaciones consideradas vulnerables.