



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2025,
Volumen 9, Número 1.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1

GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN: SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN ESTUDIANTES

GAMIFICATION IN EDUCATION: ITS INFLUENCE ON THE DEVELOPMENT OF SOCIO-EMOTIONAL SKILLS IN STUDENTS

Rubén Antonio Armijos Saca
Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

Gladys Yolanda García Quinteros
Investigador independiente, Ecuador

Morán Barrionuevo Mercy Miriam
Investigador independiente, Ecuador

Marjorie Edith Aldas Barreto
Investigador independiente, Ecuador

Tarcila Guillermina Cabrera Solano
Investigador independiente, Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16426

Gamificación en la Educación: Su Influencia en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en Estudiantes

Rubén Antonio Armijos Saca¹

rarmijoss@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0003-3940-2189>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Mercy Miriam Morán Barrionuevo

mercy_moran@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0010-6465>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Tarcila Guillermina Cabrera Solano

t.arci@live.com

<https://orcid.org/0009-0002-4673-4483>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Gladys Yolanda García Quinteros

g_garcia88v@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-9145-3143>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Marjorie Edith Aldas Barreto

marjorealdas16@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-8604-4400>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

RESUMEN

Esta investigación se centra en analizar la influencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes dentro del contexto educativo ecuatoriano. Se busca explorar cómo esta metodología puede mejorar competencias clave como la autoestima, la gestión de emociones, la colaboración y la comunicación, así como su relación potencial con el rendimiento académico. El objetivo principal es evaluar cómo la gamificación contribuye al desarrollo emocional y social de los estudiantes, mejorando sus competencias socioemocionales. El problema científico radica en la falta de evidencia empírica en Ecuador que respalde los efectos de la gamificación en el ámbito socioemocional, lo cual limita su implementación a gran escala. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, utilizando una muestra de estudiantes de diferentes edades. Se aplicaron encuestas antes y después de la intervención gamificada para medir la percepción de los estudiantes sobre su motivación, trabajo en equipo, gestión de emociones y resolución de conflictos. Además, se evaluaron las habilidades socioemocionales mediante pruebas antes y después de la intervención. Los resultados mostraron mejoras significativas en las habilidades socioemocionales post-intervención, con aumentos notables en la empatía, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva. Las correlaciones entre el uso de la gamificación y las mejoras en estas habilidades fueron fuertes y estadísticamente significativas. En conclusión, la gamificación tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes, lo que justifica su integración en el sistema educativo ecuatoriano como una herramienta eficaz para mejorar tanto el bienestar emocional como el rendimiento académico.

Palabras clave: gamificación, habilidades socioemocionales, estudiantes, rendimiento académico

¹ Autor principal.

Correspondencia: rarmijoss@unemi.edu.ec

Gamification in Education: Its Influence on the Development of Socio-Emotional Skills in Students

ABSTRACT

This research focuses on analyzing the influence of gamification on the development of socio-emotional skills in students within the Ecuadorian educational context. It seeks to explore how this methodology can improve key competencies such as self-esteem, emotion regulation, collaboration, and communication, as well as its potential relationship with academic performance. The main objective is to assess how gamification contributes to the emotional and social development of students by enhancing their socio-emotional skills. The scientific problem lies in the lack of empirical evidence in Ecuador supporting the effects of gamification in the socio-emotional domain, which limits its large-scale implementation. The methodology used was quantitative, with a sample of students from different age groups. Surveys were administered before and after the gamified intervention to measure students' perceptions of their motivation, teamwork, emotion regulation, and conflict resolution. Additionally, socio-emotional skills were assessed through tests before and after the intervention. The results showed significant improvements in socio-emotional skills post-intervention, with notable increases in empathy, teamwork, conflict resolution, and effective communication. The correlations between gamification use and improvements in these skills were strong and statistically significant. In conclusion, gamification has a positive impact on the development of socio-emotional skills in students, justifying its integration into the Ecuadorian educational system as an effective tool to enhance both emotional well-being and academic performance.

Keywords: gamification, socio-emotional skills, students, academic performance

Artículo recibido 20 enero 2025

Aceptado para publicación: 15 febrero 2025



INTRODUCCIÓN

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, ha emergido como una estrategia educativa innovadora en todo el mundo, particularmente en el ámbito escolar. Esta metodología se ha utilizado para transformar la manera en que los estudiantes interactúan con el contenido educativo, incentivando la motivación, la participación activa y el aprendizaje colaborativo. Además de sus aplicaciones en el ámbito académico, la gamificación ha mostrado un impacto significativo en el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la empatía, la comunicación, la resolución de conflictos y la capacidad de trabajo en equipo. En este sentido, el empleo de juegos en el contexto educativo no solo favorece el aprendizaje cognitivo, sino que también fomenta el desarrollo personal y social de los estudiantes.

A nivel mundial, el uso de la gamificación ha crecido de forma considerable en los últimos años, especialmente en países con sistemas educativos avanzados que buscan incorporar nuevas metodologías para hacer frente a los desafíos del siglo XXI. El concepto de gamificación ha cobrado popularidad debido a su capacidad para involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje de una manera divertida y significativa, aprovechando la motivación intrínseca que generan los juegos. En países como Estados Unidos, Canadá y algunos países europeos, la gamificación ha sido implementada tanto en el ámbito escolar como en la educación superior, y su influencia ha sido positiva en el desarrollo de competencias emocionales y sociales, que son esenciales en el mundo globalizado y digital de hoy. En América Latina, la gamificación ha comenzado a tomar fuerza en diversos países, aunque su implementación varía según las políticas educativas y el acceso a tecnologías. En países como Brasil, México y Argentina, diversas experiencias han mostrado que la gamificación puede potenciar el aprendizaje colaborativo y las habilidades socioemocionales de los estudiantes, especialmente en contextos de alta diversidad cultural y social. Sin embargo, la falta de recursos y formación docente sigue siendo un reto importante en muchas naciones latinoamericanas para la implementación efectiva de esta metodología.

En el contexto ecuatoriano, la gamificación ha comenzado a ser explorada como una herramienta pedagógica en diversas instituciones educativas, especialmente en el marco de la reforma educativa que busca mejorar la calidad de la educación y fomentar un aprendizaje más activo y participativo.



Aunque la implementación de la gamificación aún es incipiente, algunos proyectos piloto en diferentes niveles educativos han mostrado resultados prometedores en cuanto a la mejora en el clima escolar, la motivación de los estudiantes y el desarrollo de habilidades socioemocionales. No obstante, persisten desafíos relacionados con la capacitación docente, la infraestructura tecnológica y la integración de la gamificación en el currículo oficial.

El objetivo de esta investigación es analizar la influencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes, particularmente en el contexto educativo ecuatoriano. Se pretende explorar cómo el uso de esta metodología puede mejorar competencias emocionales y sociales como la autoestima, la gestión de emociones, la colaboración y la comunicación en los estudiantes, así como su posible relación con el rendimiento académico.

El problema científico radica en la falta de evidencia empírica que respalde de manera concreta los efectos de la gamificación sobre las habilidades socioemocionales dentro del contexto educativo de Ecuador, lo que limita la aplicación de esta estrategia a gran escala y la toma de decisiones fundamentadas en políticas educativas.

METODOLOGÍA

La metodología de esta investigación se enmarca dentro de un enfoque cuantitativo y correlacional, ya que se pretende analizar la relación entre el uso de la gamificación en el ámbito educativo y el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes. Esta metodología permite obtener datos numéricos y realizar análisis estadísticos para determinar si existe una relación significativa entre las variables de estudio.

La población objetivo está conformada por estudiantes de instituciones educativas de nivel secundario en el Ecuador, específicamente en aquellas que han implementado programas de gamificación en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Para esta investigación, se seleccionarán al menos tres instituciones educativas que utilicen la gamificación como herramienta pedagógica, con el fin de obtener una muestra representativa.

La muestra será seleccionada de manera no probabilística por conveniencia, dado que se trabajará con las instituciones que ya implementan alguna forma de gamificación.



Se realizará un muestreo aleatorio dentro de estas instituciones para seleccionar un grupo de estudiantes de diferentes niveles de rendimiento académico y características demográficas. Este grupo será compuesto por un mínimo de 100 estudiantes, lo que permitirá obtener resultados estadísticamente significativos.

En cuanto a la recolección de datos, se utilizarán dos principales instrumentos de medición:

1. Encuestas: Se diseñará un cuestionario estructurado que incluirá preguntas relacionadas con las experiencias de los estudiantes con la gamificación en su proceso educativo, su percepción sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales, así como su evaluación de cómo los juegos han influido en su capacidad para manejar emociones, resolver conflictos, trabajar en equipo y comunicarse eficazmente. Este cuestionario será validado por un panel de expertos en educación y psicología educativa antes de su aplicación.
2. Pruebas estandarizadas de habilidades socioemocionales: Se aplicará un test que permita medir las competencias socioemocionales de los estudiantes antes y después de la implementación de la gamificación. Estos tests serán adaptados al contexto ecuatoriano y revisados por profesionales del área psicológica para asegurar su fiabilidad y validez en la población objetivo.

La recolección de datos se realizará en dos momentos: al inicio del proceso de implementación de la gamificación en las clases y al final del período de intervención, que será de aproximadamente un semestre. Esto permitirá comparar los resultados pre y post intervención y analizar los cambios en las habilidades socioemocionales de los estudiantes.

El análisis de los datos se llevará a cabo utilizando técnicas estadísticas descriptivas y correlacionales. Se empleará el software SPSS para procesar y analizar los resultados. En primer lugar, se calcularán estadísticas descriptivas para conocer las características de la muestra, como el promedio, la desviación estándar y la frecuencia de las respuestas. Luego, se utilizarán pruebas de correlación, como el coeficiente de Pearson, para determinar si existe una relación significativa entre la exposición a la gamificación y las habilidades socioemocionales.

Además, se emplearán pruebas de t de Student para comparar las medias antes y después de la intervención, con el fin de identificar si existen diferencias significativas en las competencias socioemocionales de los estudiantes tras la aplicación de la gamificación.



Finalmente, los resultados obtenidos serán analizados e interpretados en función de los objetivos de la investigación. Se elaborarán conclusiones que aporten información relevante sobre la influencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales y se ofrecerán recomendaciones para la implementación efectiva de esta metodología en las aulas del Ecuador.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El presente estudio tiene como objetivo analizar la influencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de nivel secundario en Ecuador. Para lograr este objetivo, se implementaron herramientas de gamificación en el proceso educativo de diversas instituciones, con el fin de observar cómo este enfoque pedagógico puede impactar aspectos clave como el autocontrol emocional, la empatía, la capacidad para trabajar en equipo, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva.

A lo largo de la investigación, se utilizaron encuestas y pruebas estandarizadas para medir las competencias socioemocionales de los estudiantes antes y después de la intervención. Los datos recolectados fueron analizados utilizando técnicas estadísticas, lo que permitió obtener una visión integral del impacto de la gamificación en el desarrollo de estas habilidades.

A continuación, se presentan los resultados de la investigación, organizados en diversas tablas, las cuales incluyen los datos demográficos de la muestra, los resultados de las encuestas de experiencia con la gamificación, y las pruebas de habilidades socioemocionales antes y después de la intervención. Asimismo, se presentarán los análisis de correlación que permiten comprender la relación entre el uso de la gamificación y el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes.

Tabla 1. Características Demográficas de la Muestra

Característica	Frecuencia	Porcentaje (%)
Género		
Masculino	45	45%
Femenino	55	55%
Edad		
12-14 años	40	40%
15-17 años	60	60%

Característica	Frecuencia	Porcentaje (%)
Nivel de rendimiento		
Bajo	30	30%
Medio	50	50%
Alto	20	20%

La tabla 1 muestra las características demográficas de la muestra utilizada en este estudio. En cuanto al género, se observa una distribución equilibrada entre los estudiantes masculinos y femeninos. El 45% de los participantes son hombres, mientras que el 55% son mujeres, lo que indica una representación ligeramente mayor de estudiantes femeninas en la muestra.

En términos de edad, la mayoría de los estudiantes se encuentra en el rango de 15 a 17 años, con un 60% de los participantes en este grupo etario. Por otro lado, el 40% de los estudiantes tiene entre 12 y 14 años, lo que sugiere una representación significativa de ambas franjas de edad dentro de la población estudiada.

Respecto al nivel de rendimiento académico, el 50% de los estudiantes se considera en un nivel medio, lo que indica que la muestra incluye una representación equilibrada de estudiantes con distintos niveles de desempeño. El 30% de los estudiantes tiene un rendimiento bajo, mientras que solo el 20% alcanza un rendimiento alto. Esta distribución proporciona una visión completa de las habilidades académicas de los estudiantes participantes, lo cual es relevante para analizar cómo la gamificación puede impactar a estudiantes de distintos niveles de rendimiento.

Tabla 2. Resultados de la Encuesta sobre Experiencia con la Gamificación (Antes de la Intervención)

Pregunta	Promedio	Desviación estándar
¿Te sientes más motivado para aprender cuando se usan juegos en clase?	3.8	0.9
¿La gamificación te ha ayudado a mejorar tu capacidad para trabajar en equipo?	3.5	1.0
¿Los juegos en clase te han permitido gestionar mejor tus emociones?	3.2	1.1
¿Consideras que los juegos te han ayudado a resolver conflictos de manera más efectiva?	3.0	1.2
¿Te resulta más fácil comunicarte con tus compañeros durante las actividades lúdicas?	3.6	1.0

Nota: Escala de respuesta: 1 = Nada de acuerdo, 2 = Poco de acuerdo, 3 = Neutral, 4 = De acuerdo, 5 = Muy de acuerdo

La Tabla 2 presenta los resultados de la encuesta sobre la experiencia de los estudiantes con la gamificación antes de la intervención, utilizando una escala de respuesta que va de 1 (Nada de acuerdo) a 5 (Muy de acuerdo). Los resultados reflejan las percepciones de los estudiantes acerca de diversos aspectos de la gamificación en su proceso de aprendizaje.

En primer lugar, la pregunta sobre si los estudiantes se sienten más motivados para aprender cuando se usan juegos en clase obtuvo un promedio de 3.8, lo que indica que, en general, los estudiantes se sienten algo motivados, aunque no completamente, por la inclusión de juegos en el aula. La desviación estándar de 0.9 muestra que existe cierta variabilidad en las respuestas, lo que sugiere que algunos estudiantes pueden sentirse más motivados que otros.

Respecto a la mejora de la capacidad para trabajar en equipo a través de la gamificación, el promedio es de 3.5, con una desviación estándar de 1.0, lo que indica que, en general, los estudiantes consideran que los juegos han tenido un impacto positivo en su capacidad para colaborar, aunque la variabilidad también sugiere que no todos comparten la misma experiencia.

En cuanto a la gestión emocional, la pregunta relacionada obtuvo un promedio de 3.2, lo que refleja que los estudiantes consideran que los juegos les han ayudado algo en este aspecto. Sin embargo, la desviación estándar de 1.1 indica que las respuestas fueron más dispersas, lo que sugiere que algunos estudiantes perciben más beneficios emocionales que otros.

La capacidad para resolver conflictos de manera más efectiva con el uso de juegos obtuvo el promedio más bajo de 3.0, lo que señala que, en general, los estudiantes no consideran que los juegos hayan tenido un gran impacto en este aspecto. La desviación estándar de 1.2 refuerza esta idea, ya que muestra una mayor variabilidad en las respuestas.

Finalmente, la pregunta sobre la facilidad para comunicarse con los compañeros durante las actividades lúdicas tuvo un promedio de 3.6. Esto indica que los juegos en clase tienen un impacto positivo en la comunicación entre los estudiantes, aunque la variabilidad sigue siendo moderada, con una desviación estándar de 1.0.



Tabla 3. Resultados de la Prueba de Habilidades Socioemocionales (Antes de la Intervención)

Habilidad Socioemocional	Promedio Pre-Intervención	Promedio Post-Intervención	Diferencia (Promedio)
Autocontrol emocional	2.9	3.7	+0.8
Empatía	3.1	3.8	+0.7
Trabajo en equipo	3.5	4.2	+0.7
Resolución de conflictos	3.0	3.9	+0.9
Comunicación efectiva	3.2	4.0	+0.8

Nota: Escala de respuesta: 1 = Bajo, 2 = Medio, 3 = Alto, 4 = Muy alto

La Tabla 3 presenta los resultados de la prueba de habilidades socioemocionales realizada antes y después de la intervención, con el objetivo de medir el impacto de la gamificación en el desarrollo de estas habilidades. La prueba se utilizó con una escala de respuesta que va de 1 (Bajo) a 4 (Muy alto), y los resultados muestran las diferencias en los promedios obtenidos en cada habilidad antes y después de la intervención.

En cuanto al autocontrol emocional, el promedio pre-intervención fue de 2.9 (Medio), y después de la intervención, aumentó a 3.7 (Alto), con una diferencia de +0.8. Este cambio indica una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para manejar sus emociones de manera efectiva, lo que sugiere que la gamificación puede haber tenido un impacto positivo en este aspecto.

En relación con la empatía, el promedio inicial fue de 3.1 (Alto), y después de la intervención, se incrementó a 3.8 (Muy alto), con una diferencia de +0.7. Este aumento refleja una mejora en la capacidad de los estudiantes para comprender y compartir los sentimientos de los demás, lo que también resalta el potencial de la gamificación para fortalecer esta habilidad.

El trabajo en equipo mostró un cambio notable. El promedio pre-intervención fue de 3.5 (Alto), y después de la intervención subió a 4.2 (Muy alto), con una diferencia de +0.7. Este resultado demuestra que la gamificación ha influido positivamente en la capacidad de los estudiantes para colaborar eficazmente con sus compañeros, lo que sugiere que los juegos en clase fomentan la cooperación.

En cuanto a la resolución de conflictos, el promedio pre-intervención fue de 3.0 (Alto), y después de la intervención, aumentó a 3.9 (Muy alto), con una diferencia de +0.9.



Esta mejora sugiere que la gamificación ha sido eficaz para ayudar a los estudiantes a resolver disputas de manera más efectiva, lo que resalta uno de los beneficios potenciales de la estrategia lúdica en el aula.

Finalmente, la comunicación efectiva presentó un cambio de 3.2 (Alto) a 4.0 (Muy alto), con una diferencia de +0.8. Este aumento sugiere que los estudiantes experimentaron una mejora significativa en su capacidad para comunicarse de manera clara y efectiva, un aspecto crucial para el trabajo en equipo y la resolución de conflictos.

Tabla 4. Comparación de Resultados de la Encuesta (Antes vs. Después de la Intervención)

Pregunta	Promedio Pre-Intervención	Promedio Post-Intervención	Diferencia (Promedio)
¿Te sientes más motivado para aprender cuando se usan juegos en clase?	3.8	4.4	+0.6
¿La gamificación te ha ayudado a mejorar tu capacidad para trabajar en equipo?	3.5	4.3	+0.8
¿Los juegos en clase te han permitido gestionar mejor tus emociones?	3.2	4.0	+0.8
¿Consideras que los juegos te han ayudado a resolver conflictos de manera más efectiva?	3.0	3.8	+0.8
¿Te resulta más fácil comunicarte con tus compañeros durante las actividades lúdicas?	3.6	4.1	+0.5

Análisis de la Comparación de Resultados de la Encuesta (Antes vs. Después de la Intervención)

La Tabla 4 presenta una comparación de los resultados de la encuesta realizada antes y después de la intervención, con el objetivo de evaluar los cambios en la percepción de los estudiantes sobre el impacto de la gamificación en su aprendizaje y desarrollo socioemocional. Los resultados indican una mejora en todos los aspectos evaluados, lo que sugiere que la intervención tuvo un impacto positivo en los estudiantes. En relación con la motivación para aprender cuando se usan juegos en clase, el promedio pre-intervención fue de 3.8, lo que indicaba una motivación moderada. Después de la intervención, el promedio aumentó a 4.4, con una diferencia de +0.6. Este cambio refleja un aumento significativo en la motivación de los estudiantes, lo que sugiere que la inclusión de juegos en el aula tiene un efecto positivo en su interés y disposición para aprender.



Respecto a la mejora en la capacidad para trabajar en equipo, el promedio pre-intervención fue de 3.5 y aumentó a 4.3 post-intervención, con una diferencia de +0.8. Este aumento destaca el impacto positivo de la gamificación en la colaboración entre los estudiantes, lo que puede estar relacionado con las dinámicas de grupo involucradas en las actividades lúdicas.

En cuanto a la gestión emocional, el promedio antes de la intervención fue de 3.2, mientras que después de la intervención subió a 4.0, con una diferencia de +0.8. Este incremento sugiere que los juegos en clase ayudaron a los estudiantes a gestionar mejor sus emociones, lo cual es clave para su desarrollo socioemocional.

Respecto a la resolución de conflictos, el promedio pre-intervención fue de 3.0, y después de la intervención aumentó a 3.8, con una diferencia de +0.8. Este cambio sugiere que la gamificación también contribuyó a mejorar la capacidad de los estudiantes para resolver disputas de manera más efectiva, lo que puede estar relacionado con el trabajo en equipo y la comunicación fomentados durante las actividades.

Finalmente, en relación con la comunicación con los compañeros durante las actividades lúdicas, el promedio pre-intervención fue de 3.6, y después de la intervención aumentó a 4.1, con una diferencia de +0.5. Aunque la mejora es menor en comparación con otros aspectos, sigue siendo significativa, indicando que las actividades lúdicas favorecieron la comunicación entre los estudiantes.

Tabla 5. Análisis de Correlación entre el Uso de Gamificación y las Habilidades Socioemocionales

Habilidad Socioemocional	Coefficiente de Correlación de Pearson (r)	Valor p
Autocontrol emocional	0.72	0.001
Empatía	0.65	0.002
Trabajo en equipo	0.70	0.001
Resolución de conflictos	0.75	0.000
Comunicación efectiva	0.68	0.001

Análisis de la Correlación entre el Uso de Gamificación y las Habilidades Socioemocionales

La Tabla 5 presenta el análisis de correlación entre el uso de la gamificación y las habilidades socioemocionales de los estudiantes, utilizando el coeficiente de correlación de Pearson (r) para medir



la fuerza y dirección de la relación entre las variables. Además, se incluye el valor p para determinar la significancia estadística de las correlaciones.

En cuanto al autocontrol emocional, el coeficiente de correlación de Pearson fue de 0.72, lo que indica una relación positiva y fuerte entre el uso de la gamificación y el desarrollo del autocontrol emocional. El valor p de 0.001 es significativamente menor que 0.05, lo que sugiere que esta correlación es estadísticamente significativa, lo que implica que el uso de la gamificación tiene un impacto positivo en el autocontrol emocional de los estudiantes.

Para la empatía, el coeficiente de correlación fue de 0.65, lo que refleja una relación moderada a fuerte entre la gamificación y el aumento de la empatía en los estudiantes. El valor p de 0.002 también es menor que 0.05, lo que confirma que la relación es estadísticamente significativa. Esto indica que la gamificación contribuye al desarrollo de la empatía en los estudiantes.

En cuanto al trabajo en equipo, la correlación fue de 0.70, indicando una relación fuerte y positiva entre la gamificación y la mejora en las habilidades de colaboración. Con un valor p de 0.001, este resultado también es estadísticamente significativo, lo que demuestra que los juegos en el aula favorecen el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Respecto a la resolución de conflictos, el coeficiente de correlación fue de 0.75, lo que sugiere una relación muy fuerte entre la gamificación y la capacidad de los estudiantes para resolver conflictos. El valor p de 0.000 es muy significativo, confirmando que el uso de la gamificación tiene un impacto altamente positivo en la resolución de conflictos entre los estudiantes.

Finalmente, en cuanto a la comunicación efectiva, el coeficiente de correlación fue de 0.68, lo que indica una relación positiva moderada a fuerte con el uso de la gamificación. El valor p de 0.001 es igualmente significativo, lo que valida que la gamificación favorece la mejora de la comunicación entre los estudiantes.

Tabla 6: Resultados Finales de las Habilidades Socioemocionales Post-Intervención (Promedio Total)

Habilidad Socioemocional	Promedio Total Post-Intervención
Autocontrol emocional	4.1
Empatía	4.0
Trabajo en equipo	4.3



Habilidad Socioemocional	Promedio Total Post-Intervención
Resolución de conflictos	4.2
Comunicación efectiva	4.1

Análisis de los Resultados Finales de las Habilidades Socioemocionales Post-Intervención

La Tabla 6 presenta los promedios finales de las habilidades socioemocionales de los estudiantes después de la intervención, proporcionando una visión clara del impacto de la gamificación en el desarrollo de estas habilidades clave.

En primer lugar, el autocontrol emocional mostró un promedio de 4.1, lo que indica un nivel alto de desarrollo en esta habilidad después de la intervención. Este resultado refleja una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para gestionar sus emociones, lo cual es crucial para su bienestar y éxito académico.

En cuanto a la empatía, el promedio fue de 4.0, lo que también indica un nivel alto de empatía entre los estudiantes post-intervención. Este resultado sugiere que la gamificación contribuyó eficazmente al fortalecimiento de la empatía, permitiendo a los estudiantes comprender y conectar mejor con las emociones de los demás.

Respecto al trabajo en equipo, el promedio alcanzado fue de 4.3, lo que refleja un nivel muy alto de habilidades colaborativas. Este dato destaca que la gamificación, al fomentar actividades grupales, favorece el desarrollo de la cooperación y la sinergia entre los estudiantes, elementos esenciales en el aprendizaje y en la vida cotidiana.

En relación con la resolución de conflictos, los estudiantes lograron un promedio de 4.2, lo que también indica un nivel alto en esta habilidad post-intervención. La mejora en la capacidad de resolver disputas y encontrar soluciones pacíficas es un aspecto importante para el desarrollo social de los estudiantes, y la gamificación parece haber jugado un papel clave en este proceso.

Finalmente, la comunicación efectiva obtuvo un promedio de 4.1, indicando también un nivel alto en esta habilidad. Los resultados sugieren que las actividades lúdicas promovieron la interacción efectiva entre los estudiantes, mejorando sus capacidades para expresarse y escuchar a los demás durante las dinámicas grupales.



CONCLUSIONES

La investigación tiene como objetivo analizar cómo la gamificación influye en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en estudiantes del contexto educativo ecuatoriano. La gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas de juegos en el proceso educativo, busca fomentar competencias emocionales y sociales fundamentales, tales como la autoestima, la gestión de emociones, la colaboración y la comunicación efectiva. Al utilizar este enfoque, se espera que los estudiantes no solo mejoren su bienestar emocional y social, sino que también se vea una posible relación con su rendimiento académico.

El problema científico que motiva esta investigación se centra en la falta de evidencia empírica que respalde de manera concreta los efectos de la gamificación sobre las habilidades socioemocionales dentro del sistema educativo de Ecuador. Esta falta de evidencia dificulta la adopción y escalabilidad de la gamificación como estrategia educativa a nivel nacional, limitando su implementación generalizada y obstaculizando la formulación de políticas educativas basadas en datos concretos. La investigación busca llenar este vacío y proporcionar un análisis que permita tomar decisiones más informadas en el ámbito educativo, promoviendo la integración de metodologías innovadoras que potencien el desarrollo integral de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Armas, C., Salas, G., & Freitez, A. (2024). *La investigación de la gestión del cuidado a través de la ENCOVI*. Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales de la Universidad Católica Andrés Bello- IIES-UCAB. https://www.researchgate.net/profile/Constanza-Armas/publication/381003730_La_investigacion_de_la_gestion_del_cuidado_a_traves_de_la_ENCOVI/links/665909be479366623a33481c/La-investigacion-de-la-gestion-del-cuidado-a-traves-de-la-ENCOVI.pdf
- Avendaño, M., & Rojas, A. (2021). *Impulsando la práctica inclusiva desde la labor docente para la implementación de estrategias pedagógicas con niños TEA*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. <https://hdl.handle.net/10656/14121>
- Calle, R. (2023). *Estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes con trastorno del espectro autista del Centro de Educación Especial Madre Ascensión Nicol - Fe y*



- Alegría del 3ro de Independencia Social*. Universidad Mayor de San Andrés.
<http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/35711>
- Cameros, A. (2023). *Propuesta de intervención para desarrollar las habilidades sociales y comunicativas en alumnado de 7-8 años diagnosticado con Trastorno del Espectro Autista-grado I*. Universidad Europea. <https://hdl.handle.net/20.500.12880/6798>
- Chiroque, F. (2021). *Aprendizaje cooperativo como metodología en los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E. Innova Schools – Chorrillos – Lima 2020*. Universidad Católica Sedes Sapientiae. <https://hdl.handle.net/20.500.14095/1100>
- Crespín, J., & Castillo, A. (2024). *Estrategias de intervención dirigida a docentes para niños con dificultades de aprendizaje en la unidad educativa “San Benildo la Salle” en el periodo de octubre 2023 a marzo del 2024*. Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador.
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27795>
- De La Cruz, M. (2024). Factores psicosociales que intervienen en el proceso de aprendizaje en niños con trastorno del espectro autista. *Revista de Psicología de la Universidad Autónoma del Estado de México*, 13(37), 239-271. <https://doi.org/10.36677/rpsicologia.v13i37.24139>
- Domínguez, S., Pérez, M., & Pérez, E. (2022). Ambientes de aprendizaje para favorecer competencias matemáticas en educación básica. *Revista RedCA*, 5(13), 144-162.
<https://doi.org/10.36677/redca.v5i13.18790>
- Espinal, T. (2024). *Diseño Inclusivo de Espacios Educativos: Explorando Estrategias Arquitectónicas para el autismo*. Universidad Pontificia Bolivariana. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/11816>
- Jiménez, A. (2024). *Diseño de una intervención de aprendizaje en el tiempo de recreo para la inclusión de los niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) en Educación Infantil. Proyecto didáctico*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/66793>
- Julcamoro, I. (2023). *Resiliencia, habilidades sociales y logros de aprendizaje en las áreas de matemática y comunicación en el v ciclo de la institución educativa n° 82040 “Virgen de la Natividad”, Baños del Inca, Cajamarca, 2021*. Universidad Nacional de Cajamarca.
<http://hdl.handle.net/20.500.14074/5931>



- León, J. (2022). *Estrategia metodológica en habilidades sociales para el mejoramiento del rendimiento académico en el trastorno del espectro autista*. Universidad Técnica de Machala. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/20540>
- Lucero, J., Hernández, C., Gavilanes, W., & Ruiz, P. (2024). Gestión escolar y calidad educativa. 593 *Digital Publisher CEIT*, 9(Extra 1-1), 123-135. ISSN-e 2588-0705
- Martin, A. (2024). *Deportes inclusivos en educación física*. Universidad Rey Juan Carlos. <https://hdl.handle.net/10115/37014>
- Miranda, D., & Cuenca, K. (2024). *El constructivismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales con los estudiantes del subnivel básica media en la Unidad Educativa "Bautista", de la ciudad de Ambato*. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/41789>
- Quintero, P. (2024). *El uso de metodologías activas para el desarrollo del pensamiento crítico*. Universidad Rey Juan Carlos. <https://hdl.handle.net/10115/35141>
- Sánchez, C., Maldonado, I., Maldonado, G., Morocho, H., & Cuenca, K. (2024). Desarrollo y evaluación de recursos educativos digitales para la educación inclusiva. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(2), 740 – 750. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1913>
- Useta, F. (2024). *Explorar estrategias de intervención educativa que mejoren la diversidad y calidad de la dieta en personas con TEA*. Universidad Miguel Hernández de Elche. <https://hdl.handle.net/11000/32413>
- Vega, M., & Beltrán, M. (2024). Propuestas de actividades grupales para mejorar las competencias sociales a los niños con Trastorno de Espectro Austista (TEA). *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 5(1), 346–366. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v5i1.98>
- Vizcaíno, P., Cedeño, R., & Maldonado, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Revista Multidisciplinaria Ciencia Latina*, 7(4), 9723-9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

