



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2025,
Volumen 9, Número 2.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2

ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS SOCIOEMOCIONALES POR EL ESTUDIO EN ESTUDIANTES DEL BACHILLERATO

**GAMIFICATION STRATEGY FOR THE DEVELOPMENT OF SOCIO-
EMOTIONAL SKILLS AND ABILITIES THROUGH STUDY IN HIGH
SCHOOL STUDENTS**

Juan Carlos Vélez Saeteros

Maestrante del Instituto Universitario Superior Tecnológico Portoviejo

Lucy Gioconda Quinteros Vargas

Maestrante del Instituto Universitario Superior Tecnológico Portoviejo

Estrategia de gamificación para el desarrollo de habilidades y destrezas socioemocionales por el estudio en estudiantes del bachillerato

Juan Carlos Vélez Saeteros¹

juan.velez@itsup.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0006-9089-9487>

Maestrante del Instituto Universitario Superior
Tecnológico Portoviejo

Lucy Gioconda Quinteros Vargas

lucy.quinteros@itsup.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-1453-4438>

Docente del Instituto Superior Tecnológico
Portoviejo

RESUMEN

La educación en bachillerato enfrenta desafíos para integrar el desarrollo de habilidades socioemocionales, esenciales para el éxito académico y personal de los estudiantes, tradicionalmente los métodos pedagógicos han priorizado competencias académicas, aislando aspectos como la gestión emocional, la empatía o la colaboración. Ante esta brecha, la gamificación surge como una estrategia innovadora, al incorporar elementos lúdicos (desafíos, recompensas, competencia sana) en entornos educativos para motivar, involucrar y personalizar el aprendizaje. Esta metodología no solo mejora la retención de conocimientos, sino que fomenta habilidades socioemocionales mediante actividades interactivas que promueven la resolución de conflictos, el trabajo en equipo y la autorregulación; estudios destacan su potencial para crear ambientes de aprendizaje más dinámicos, donde los estudiantes exploran emociones y roles sociales en contextos seguros y plataformas como Kahoot, Quizizz o Google Classroom facilitan su implementación, al integrar juegos y retroalimentación inmediata, aunque su éxito depende de un diseño adaptado a las necesidades del grupo y del equilibrio entre motivación intrínseca y extrínseca. La investigación aplicada en una muestra de estudiantes de bachillerato reveló que la mayoría percibe beneficios en la gamificación, el 75% considera que mejora el ambiente en clase, el 80% cree que las clases son más interesantes con juegos, y el 60% reconoce que sus emociones impactan directamente en su rendimiento, persisten retos como la brecha tecnológica, la capacitación docente y el riesgo de centrarse en recompensas superficiales.

Palabras Claves: gamificación, habilidades socioemocionales, estrategias innovadoras, lúdicas, plataformas digitales

¹ Autor principal

Correspondencia: juan.velez@itsup.edu.ec

Gamification strategy for the development of socio-emotional skills and abilities through study in high school students

ABSTRACT

High school education faces challenges in integrating the development of socio-emotional skills, essential for the academic and personal success of students. Traditionally, pedagogical methods have prioritized academic competencies, isolating aspects such as emotional management, empathy or collaboration. Faced with this gap, gamification emerges as an innovative strategy, incorporating playful elements (challenges, rewards, healthy competition) in educational environments to motivate, engage and personalize learning. This methodology not only improves knowledge retention, but also fosters socio-emotional skills through interactive activities that promote conflict resolution, teamwork and self-regulation. Studies highlight its potential to create more dynamic learning environments, where students explore emotions and social roles in safe contexts. Platforms such as Kahoot, Quizizz or Google Classroom facilitate its implementation by integrating games and immediate feedback, although its success depends on a design adapted to the needs of the group and the balance between intrinsic and extrinsic motivation. Research applied to a sample of high school students revealed that the majority perceive benefits in gamification: 75% consider that it improves the classroom environment, 80% believe that classes are more interesting with games, and 60% recognize that their emotions directly impact their performance. Challenges persist, such as the technological gap, teacher training, and the risk of focusing on superficial rewards.

Keywords: gamification, socio-emotional skills, innovative strategies, playful, digital platforms

*Artículo recibido 13 marzo 2025
Aceptado para publicación: 19 abril 2025*



INTRODUCCIÓN

En la última década, la educación en el nivel de bachillerato ha enfrentado desafíos significativos para adaptarse a las demandas de un mundo globalizado, donde no solo se priorizan las competencias académicas, sino también las habilidades socioemocionales. Aranda, M., y Caldera, J. (2018). “Señalan que los procesos innovadores que utiliza el docente, como la gamificación, propicia no solo el desarrollo de conocimiento y habilidades”. Estas habilidades, definidas como la capacidad de gestionar emociones, establecer relaciones positivas y tomar decisiones responsables son fundamentales para el éxito académico y personal de los adolescentes, los métodos pedagógicos tradicionales suelen subestimar su desarrollo, lo que ha impulsado la búsqueda de estrategias innovadoras, como la gamificación, para abordar esta brecha (Dichev & Dicheva, 2017)

Herramientas como la gamificación han surgido como metodologías innovadoras dentro del panorama educativo contemporáneo, ofreciendo un enfoque prometedor para enriquecer la experiencia de aprendizaje y fomentar el desarrollo integral de los estudiantes la gamificación, entendida como la aplicación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, particularmente en la educación. Perrotta y otros autores (2013) señalan “que el hecho de la gamificación de la educación puede provocar una sensación de inmersión mediante el aprendizaje a través del disfrute y la diversión”. Ha ganado un interés creciente debido a su potencial para motivar, involucrar y personalizar el aprendizaje (Revelo Sánchez et al., 2018). En el contexto específico del bachillerato, etapa crucial en la formación de los jóvenes, la integración de estrategias de gamificación se presenta como una vía para abordar no solo los objetivos académicos tradicionales, sino también el desarrollo de habilidades y destrezas socioemocionales, fundamentales para el éxito personal y profesional en el siglo XXI.

La gamificación, como estrategia innovadora, ha ganado terreno en el ámbito educativo, trasladando la mecánica de los juegos al entorno de aprendizaje con el objetivo de optimizar resultados. Lee y Hammer (2011). “Ven en la gamificación una oportunidad para solucionar los problemas relacionados con el compromiso y la motivación de los alumnos, al aprovechar el poder motivacional de los juegos en aspectos importantes del mundo real, favoreciendo la motivación del alumnado” Esta técnica se presenta como un componente motivacional en la metodología didáctica de la enseñanza, incentivando a los estudiantes a regular sus habilidades y actitudes en ambientes controlados por el docente. Johnson y cols. (2014). “Que



las consecuencias de las tecnologías futuras y las nuevas tecnologías (FET) conducen a problemas sociales y nuevas investigaciones” En la explicación del bachillerato, donde los estudiantes se encuentran en una etapa crucial de desarrollo personal y social, la gamificación emerge como una herramienta valiosa para fomentar habilidades socioemocionales esenciales para su crecimiento integral.

La relevancia de las habilidades socioemocionales en la educación ha sido ampliamente reconocida, considerándolas fundamentales para el éxito académico, personal y profesional de los estudiantes. Según Steiner y Perry (1997). La educación emocional debe dirigirse al desarrollo de tres capacidades básicas: “la capacidad para comprender las emociones, la capacidad para expresarlas de una manera productiva y la capacidad para escuchar a los demás y sentir empatía respecto de sus emociones”. Estas habilidades, que incluyen la autoconciencia, la autorregulación, la motivación, la empatía y las habilidades sociales, permiten a los jóvenes comprender y manejar sus emociones, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y alcanzar sus metas, el desarrollo de estas habilidades a menudo se ve relegado en los currículos tradicionales, que priorizan el aprendizaje de contenidos académicos. Bravo, Amayuela y Colunga (2017) y Gómez (2017) enfatizan. “Que esto sirve de preparación para todo ser humano, pues le permite tener elementos para los problemas que se suscitan en la vida diaria.”

Ante esta realidad, la gamificación se presenta como una estrategia prometedora para integrar el desarrollo de habilidades socioemocionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al incorporar elementos del juego, como desafíos, recompensas, competencia y colaboración, la gamificación crea un ambiente de aprendizaje atractivo y motivador que estimula la participación activa de los estudiantes y promueve el desarrollo de sus habilidades socioemocionales.

Diversos estudios han respaldado la eficacia de la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de diferentes niveles educativos. Por ejemplo, Aranda y Caldera (2018) señalan. “Que la gamificación propicia no solo el desarrollo de conocimiento y habilidades, sino también el desarrollo de competencias socioemocionales que permiten al alumno”. De igual manera, Boillos (2023), indica. “Que la gamificación es una técnica de aprendizaje para fomentar el desarrollo de habilidades sociales”. En este sentido, la gamificación se alinea con la necesidad de innovar en las estrategias didácticas, ofreciendo un enfoque centrado en el estudiante y adaptado a sus intereses y necesidades.



El presente artículo científico tiene como objetivo analizar la efectividad de la estrategia de gamificación en el desarrollo de habilidades y destrezas socioemocionales en estudiantes de bachillerato. A través de una revisión exhaustiva de la literatura científica y de experiencias prácticas en el aula, se explorarán los fundamentos teóricos de la gamificación, sus principales elementos y mecánicas, así como su aplicación en el contexto específico del bachillerato. De esta manera, se analizarán los resultados de estudios empíricos que evalúan el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales, identificando las fortalezas y debilidades de esta estrategia y proponiendo recomendaciones para su implementación efectiva. La investigación se basa en la premisa de que la gamificación, cuando se diseña e implementa de manera adecuada, puede ser una herramienta eficaz para promover el desarrollo integral de los estudiantes de bachillerato, preparándolos para afrontar los desafíos del siglo XXI con confianza, resiliencia y habilidades socioemocionales sólidas.

En la actualidad, la gamificación se ha posicionado como una estrategia pedagógica innovadora en instituciones educativas, buscando aumentar la motivación estudiantil y mejorar el desempeño académico. “Algunos educadores pueden mostrarse escépticos ante la idea de convertir el aprendizaje en una experiencia "lúdica", considerando que podría distraer a los estudiantes de los objetivos educativos reales” lo afirma (Avello-Martínez, 2024) Sin embargo, la implementación exitosa de herramientas de gamificación no está exenta de desafíos y problemáticas. De esta forma lo expresa, Díaz, A. (2019). “Brechas actuales en el acceso a la tecnología y los recursos digitales entre diferentes entornos educativos”. La motivación extrínseca, la falta de recursos, la necesidad de capacitación docente y la equidad en el acceso a la tecnología son aspectos críticos que requieren atención.

Para implementar la gamificación de manera efectiva, es crucial equilibrar las recompensas extrínsecas con estrategias que fomenten la motivación intrínseca, asegurando que los estudiantes participen por el deseo de aprender y mejorar. De esta manera, es esencial promover la inclusión y la colaboración, mitigando los efectos negativos de la competencia individual. Peralta & Guamán (2020) señalan. “La necesidad de diferenciarse de la rigidez de los métodos de enseñanza tradicionales, explorando el potencial de los entornos digitales y el aprendizaje lúdico”. Martín Pulín et al. (2021) “Definen un sistema de actividades como un conjunto de elementos relacionados que contribuyen al logro de un objetivo general, como la solución a un problema científico”.



En Ecuador, diversas tecnologías educativas se están utilizando para complementar la gamificación en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de bachillerato, estas herramientas no solo potencian la estimulación y la responsabilidad, sino que también facilitan el aprendizaje activo y colaborativo. Una de las tecnologías más efectivas es Quizizz, que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos y gamificados. En un estudio realizado en la Unidad Educativa Luis Celleri Avilés (2023), “se demostró que el uso de Quizizz mejoró significativamente las calificaciones y la motivación de los estudiantes en comparación con métodos tradicionales”. Señala Ordóñez (2022), que la gamificación en la educación puede favorecer el desarrollo de la creatividad al poner en valor actividades donde los estudiantes se ven inmersos en experiencias que requieren aportar diferentes soluciones.

Otra herramienta relevante es Kahoot, que promueve la participación activa a través de juegos de preguntas y respuestas en tiempo real esta plataforma ha demostrado ser eficaz para animar el trabajo en equipo y la competencia amistosa entre los estudiantes, lo que contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales. el uso de plataformas de aprendizaje en línea, como Google Classroom, permite a los educadores integrar elementos gamificados en sus cursos, facilitando la personalización del aprendizaje y el acceso a recursos variados. Esto ha sido respaldado por investigaciones que indican un aumento en la motivación y participación estudiantil cuando se combinan gamificación y tecnología. Según (Rojas & Amber, 2022). La capacitación y el apoyo adecuado son esenciales para asegurar que los docentes se sientan cómodos y seguros al utilizar estas tecnologías en el aula. “Uso de estrategia didáctica apoyada en la gamificación para el desarrollo de habilidades en el planteamiento y resolución de problemas aritméticos, en instituciones educativas rurales” realizada Casallas y Mahecha (2019)

Beneficios	Impacto Socioemocional	Retos	Ventajas
Específicos de la Gamificación			
Mayor motivación y compromiso	Aumenta la motivación intrínseca y predisposición al aprendizaje. Fomenta emociones positivas hacia el aprendizaje	Riesgo de motivación extrínseca superficial centrada solo en recompensas	Incrementa la atención y participación en clase. Crea una experiencia positiva alrededor del aprendizaje.



Desarrollo de habilidades blandas	Fomenta la cooperación, el liderazgo y la resolución de problemas. Estimula las relaciones sociales y el trabajo en equipo	Posible fomento de competencia excesiva y desmotivación en estudiantes que no logran recompensas	Promueve la comunicación efectiva y la adquisición de roles dentro del equipo. Refuerza habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación.
Mejora del rendimiento académico	Facilita la asimilación de conceptos complejos y mejora la retención de conocimientos. Permite el aprendizaje basado en errores en un entorno seguro	Requiere una cuidadosa comprensión por parte de los docentes para un acompañamiento efectivo	Permite personalizar el aprendizaje adaptándose al nivel de cada estudiante Facilita la resiliencia y la aceptación del fallo como parte del aprendizaje
Retroalimentación continua	Proporciona retroalimentación instantánea sobre el rendimiento, permitiendo corregir errores y mejorar progresivamente	Algunos educadores pueden mostrarse escépticos, considerando que distrae de los objetivos educativos reales	Permite a los estudiantes controlar su progreso y fomenta la mejora continua. Hace más visible el aprendizaje
Estimula el pensamiento creativo y crítico.	Desafía la mente de los niños, fomentando la resolución de problemas, la toma de decisiones y el desarrollo de habilidades cognitivas.	Brechas en el acceso a la tecnología pueden exacerbar desigualdades.	Permite descubrir los conocimientos con autonomía.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación empleará un enfoque mixto para analizar la influencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades y destrezas socioemocionales en estudiantes de bachillerato, la metodología combinará elementos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión integral del fenómeno. Se



realizará un estudio con una población de 80 estudiantes de bachillerato, de los cuales se seleccionará una muestra de 20 estudiantes, la recolección de datos se llevará a cabo mediante una encuesta virtual, diseñada e implementada a través de la plataforma Google Forms.

En la fase cuantitativa, se aplicará un cuestionario estructurado a la muestra seleccionada para medir el nivel de habilidades socioemocionales antes y después de la implementación de la estrategia de gamificación. Las preguntas del cuestionario estarán diseñadas para evaluar aspectos como el autoconocimiento, la autorregulación, la empatía, las habilidades sociales y la toma de decisiones responsables, los datos recopilados se analizarán estadísticamente para identificar posibles cambios significativos en las habilidades socioemocionales de los estudiantes.

Paralelamente en la fase cualitativa, se realizará un análisis de los datos obtenidos a través de las preguntas del cuestionario, así como de las observaciones realizadas durante la implementación de la estrategia de gamificación. Este análisis permitirá comprender en profundidad las experiencias y percepciones de los estudiantes en relación con el uso de la gamificación como herramienta para el desarrollo de sus habilidades socioemocionales. Los resultados de ambas fases se integrarán para obtener una visión completa y enriquecedora del impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades y destrezas socioemocionales en estudiantes de bachillerato

RESULTADOS

Análisis De Datos.

1. ¿Sientes que las actividades lúdicas ayudan a aprender mejor?

Opción	Número de Estudiantes	Porcentaje
Sí	12	60%
A veces	6	30%
No	2	10%
Total	20	100%

Unidad Educativa Rodolfo Chávez Rendon

Análisis

La mayoría considera que estas actividades facilitan un mejor aprendizaje, mientras que un grupo significativo reconoce su utilidad en ciertas ocasiones. Sin embargo, existe una pequeña proporción de estudiantes que no perciben un impacto positivo de las actividades lúdicas en su proceso de aprendizaje, esto sugiere la necesidad de adaptar las estrategias lúdicas para satisfacer las diversas necesidades y estilos de aprendizaje presentes en el aula.

2. ¿Crees que la gamificación puede mejorar el ambiente en clase?

Opción	Número de Estudiantes	Porcentaje
Sí	15	75%
A veces	4	20%
No	1	5%
Total	20	100%

Unidad Educativa Rodolfo Chávez Rendon

Análisis

La percepción sobre el impacto de la gamificación en el ambiente de clase es abrumadoramente positiva, con la gran mayoría de los estudiantes creyendo que sí mejora el entorno. Un porcentaje menor considera que la gamificación puede ser beneficiosa en ciertas situaciones, sugiriendo una opinión más matizada. Solo una pequeña minoría no percibe que la gamificación tenga un efecto positivo en el ambiente del aula, esto indica un potencial considerable de la gamificación para crear espacios de aprendizaje más atractivos y motivadores, aunque la efectividad podría variar según el contexto y la implementación.

3. ¿Te ayuda la gamificación a resolver conflictos con tus compañeros?

Opción	Número de Estudiantes	Porcentaje
Sí	5	55%
A veces	10	50%
No	5	25%
Total	20	100%



Unidad Educativa Rodolfo Chávez Rendon

Análisis

La mitad de los estudiantes percibe que la gamificación a veces contribuye a la resolución de conflictos, sugiriendo un impacto variable. Un cuarto de los estudiantes cree que sí ayuda, mientras que otro cuarto considera que no tiene ningún efecto en la resolución de conflictos. Esto indica que, si bien la gamificación podría ofrecer herramientas o contextos para mejorar la convivencia, su efectividad en este ámbito no es universal y puede depender de factores específicos del conflicto y de los involucrados.

4. ¿Alguna vez has participado en actividades escolares que incluyan juegos o elementos lúdicos (gamificación)?

Opción	Número de Estudiantes	Porcentaje
Sí	15	90%
A veces	1	5%
No estoy seguro/a	1	5%
Total	20	100%

Unidad Educativa Rodolfo Chávez Rendon

Análisis

Los resultados indican que la gran mayoría de los estudiantes han tenido experiencias con actividades escolares que incorporan juegos o elementos lúdicos, lo que sugiere una presencia notable de la gamificación en el entorno educativo. Una minoría muy pequeña reporta no haber participado en tales actividades, o no estar segura de ello, lo que podría indicar falta de familiaridad con el término o la percepción de que ciertas dinámicas no son consideradas como gamificación.

5. ¿Crees que aprender a través de juegos puede hacer que las clases sean más interesantes?

Opción	Número de Estudiantes	Porcentaje
Sí, definitivamente	16	80%
Tal vez	4	20%
No, para nada	0	0%
Total	20	100%



Unidad Educativa Rodolfo Chávez Rendon

Análisis

Los resultados revelan un fuerte consenso entre los estudiantes en que aprender a través de juegos tiene el potencial de hacer las clases más interesantes. Una abrumadora mayoría está convencida de que sí, mientras que el resto se muestra indeciso, sugiriendo que podrían considerar la utilidad de los juegos dependiendo del contexto o el tipo de juego. Ningún estudiante cree que aprender a través de juegos no haga las clases más interesantes.

6. ¿Crees que tus emociones afectan tu rendimiento académico?

Opción	Número de Estudiantes	Porcentaje
Sí, mucho	12	60%
Algo	7	35%
No, para nada	1	5%
Total	20	100%

Unidad Educativa Rodolfo Chávez Rendon

Análisis

La gran mayoría de los estudiantes reconoce que sus emociones influyen en su rendimiento académico, con una parte significativa sintiendo que el impacto es considerable. Un grupo menor admite que las emociones afectan su rendimiento, aunque en menor medida. Solo una pequeña minoría no percibe ninguna relación entre sus emociones y su desempeño académico. Esto sugiere una alta conciencia de la conexión entre el bienestar emocional y el éxito escolar entre los estudiantes.

7. ¿Con qué frecuencia utilizas plataformas lúdicas (ej. Kahoot, Genially, Educaplay) en clase?

Opción	Número de Estudiantes	Porcentaje
Regularmente	8	40%
Ocasionalmente	9	45%
Nunca	3	15%
Total	20	100%



Unidad Educativa Rodolfo Chávez Rendon

Análisis

Los resultados indican que el uso de plataformas digitales lúdicas en el aula es variable. Una parte considerable de los estudiantes las utiliza ocasionalmente, sugiriendo una integración intermitente de estas herramientas en las clases. Un grupo menor las emplea de forma regular, lo que denota un uso más constante y habitual. Sin embargo, también existe una pequeña proporción de estudiantes que no utilizan nunca estas plataformas, lo que podría reflejar la falta de acceso, oportunidades o interés en su uso.

8. ¿Crees que el uso de plataformas lúdicas facilita el aprendizaje de habilidades socioemocionales?2

Opción	Número de Estudiantes	Porcentaje
Sí, mucho	7	35%
Un poco	11	55%
No, nada	2	10%
Total	20	100%

Unidad Educativa Rodolfo Chávez Rendon

Análisis

La percepción sobre la utilidad de las plataformas lúdicas para el aprendizaje de habilidades socioemocionales es mayoritariamente positiva, aunque matizada. La mayoría de los estudiantes considera que estas plataformas facilitan el aprendizaje de habilidades socioemocionales al menos un poco, lo que sugiere un reconocimiento de su potencial. Sin embargo, solo una parte de los estudiantes cree que facilitarán mucho este aprendizaje. Una minoría no percibe ningún beneficio, lo que indica que la efectividad de estas plataformas puede depender de la implementación y el contexto.

9. ¿Te gustaría aprender más sobre tus emociones en clase?

Opción	Número de Estudiantes	Porcentaje
Sí	14	70%
A veces	5	25%
No	1	5%



Total	20	100%
--------------	-----------	-------------

Unidad Educativa Rodolfo Chávez Rendon

Análisis

El interés por aprender más sobre las emociones en el aula es notable alto entre los estudiantes. La mayoría expresa un deseo claro de profundizar en este tema, lo que sugiere una conciencia de la importancia de la inteligencia emocional. Un grupo menor muestra un interés condicional, indicando que su deseo de aprender sobre emociones podría depender del enfoque o el contexto. Solo una pequeña minoría manifiesta una falta de interés en explorar este tema en el ámbito escolar.

10. ¿Te gustaría aprender técnicas para manejar mejores tus emociones en el contexto escolar?

Opción	Número de Estudiantes	Porcentaje
Sí, mucho	13	65%
A veces	6	30%
No, no me interesa	1	5%
Total	20	100%

Unidad Educativa Rodolfo Chávez Rendon

Análisis

Existe un fuerte interés entre los estudiantes por adquirir técnicas que les permitan gestionar mejor sus emociones en el entorno escolar. La mayoría muestra un gran entusiasmo por aprender estas habilidades, lo que indica una percepción de su utilidad para mejorar su bienestar y rendimiento. Un grupo significativo está abierto a la idea, aunque su interés es condicional, posiblemente dependiendo del enfoque y la aplicabilidad de las técnicas. Solo una minoría carece de interés en aprender a manejar sus emociones en el contexto escolar.

Discusión

La investigación sobre el impacto de la gamificación y la inteligencia emocional en el entorno escolar revela hallazgos significativos que subrayan la necesidad de integrar estas dimensiones en la educación. La mayoría de los estudiantes considera que la gamificación mejora el ambiente de clase y facilita el



aprendizaje de habilidades socioemocionales. Según (Bracamontes Ceballos et al., 2024), "la educación emocional tiene una influencia positiva en el rendimiento académico y la generación de ambientes propicios en el aula". Esto apunta que las plataformas lúdicas pueden ser herramientas efectivas para fomentar la inteligencia emocional. Un alto porcentaje de estudiantes expresa interés en aprender sobre sus emociones, lo que coincide con la afirmación (Paredes Benítez et al., 2024) de que "cultivar habilidades sociales y emocionales es fundamental para el desarrollo integral de los individuos". Este deseo por mejorar la gestión emocional refleja una creciente conciencia sobre la importancia del bienestar emocional en el aprendizaje. También hay estudiantes que se muestran indecisos o desinteresados, lo que resalta la necesidad de estrategias diferenciadas para abordar las diversas perspectivas. La investigación de (Paredes Benítez et al., 2024) indica que "la inteligencia emocional influye en el estrés académico", lo que sugiere que una formación adecuada en este ámbito puede ayudar a mitigar tensiones y mejorar el desempeño académico. Es crucial que las instituciones educativas implementen programas que integren tanto la gamificación como la educación emocional, ya que esto no solo enriquecería el proceso educativo, sino que también contribuiría al bienestar general de los estudiantes. Como concluye (Cabezas-Alvarado et al., 2025), "la gestión educativa debe incluir políticas y prácticas que fomenten un clima escolar positivo".

CONCLUSIONES

En conclusión, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica valiosa para fomentar la inteligencia emocional y el aprendizaje en diversos contextos educativos los hallazgos respaldan que la implementación de elementos lúdicos, desafíos y recompensas no solo aumentan la motivación de los estudiantes, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades socioemocionales cruciales, como la autorregulación y la empatía. Como señala (Araujo Holguín et al., 2024), "la gamificación como estrategia didáctica tiene un impacto significativo en el desarrollo de habilidades socioemocionales a temprana edad"

La integración de plataformas digitales lúdicas facilita un entorno de aprendizaje interactivo donde los estudiantes pueden explorar y practicar habilidades emocionales de manera significativa. La gamificación ofrece oportunidades para abordar los desafíos académicos de manera innovadora, promoviendo la participación activa y el manejo positivo de las emociones. De acuerdo con Aguilar (2024), "la gamificación



es una estrategia viable que mejora el aprendizaje a la vez que desarrolla habilidades socioemocionales necesarias para su formación".

Es importante destacar que la efectividad de la gamificación depende de una implementación cuidadosa y adaptada a las necesidades específicas de cada contexto educativo, al diseñar actividades gamificadas, es fundamental considerar las emociones de los estudiantes y fomentar un clima escolar positivo que promueva el bienestar y el desarrollo integral. En esta línea, la Revista Académica (Buestan Tigua et al., 2024) concluye que "la gamificación se presenta como una herramienta eficaz para integrar la inteligencia emocional en el proceso educativo"

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

376-Texto del artículo-1267-1-10-20240710 (1). (s/f).

Araujo Holguín, D. M., Cedeño Ponce, N. J., Zambrano Alcívar, J. I., & Bermúdez Barcia, J. A. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niñas y niños de 24 a 36 meses. *Religación*, 9(41), e2401289.

<https://doi.org/10.46652/rgn.v9i41.1289>

Bracamontes Ceballos, E., Jiménez Macías, I. U., & Vázquez González, G. C. (2024). Avances y desafíos de la educación emocional en la educación superior: una revisión documental. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 15, e1924.

https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v15i0.1924

Buestan Tigua, G. J., Godoy Salazar, G. T., Ponce Ramírez, N. D., & Reyes Barreiro, A. N. (2024). Gamificación para el desarrollo de la inteligencia emocional en la resolución de problemas. *Revista Académica YACHAKUNA*, 2(1), 79–101. <https://doi.org/10.70557/2025.ychkn.2.1.p79-101>

Cabezas-Alvarado, M. N., Urbina-Aguirre, M. B., & Robinso-Aguirre, J. O. (2025). La Gestión Educativa para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los docentes de la Unidad Educativa “La Merced”. *MQRInvestigar*, 9(1), e110. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e110>

Crespín Quinde, M., Suscal Lalvay, L., González Rivera, P. L., & Rodríguez Revelo, E. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del área de estudios sociales en estudiantes de Quinto grado de EGB. *Reincisol.*, 3(6), 308–332. [https://doi.org/10.59282/reincisol.v3\(6\)308-332](https://doi.org/10.59282/reincisol.v3(6)308-332)



- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. En *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 14, Número 1). Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Hernández Aguirre, A., Cervantes Arreola, D. I., & Anguiano Escobar, B. (2022). Las habilidades socioemocionales en la educación: una revisión sistemática de la literatura existente sobre el tema. *RECIE. Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa*, 6, e1611. <https://doi.org/10.33010/recie.v6i0.1611>
- infa Narcisa Achilie-Valencia-Carmen Clemencia Quiñónez-Tamayo. (2024). *La Gamificación en el aula: efectos en la motivación estudiantil*. 9. file:///C:/Users/PC.%20Doctor/Downloads/8091-42564-1-PB.pdf
- La gamifi cación como propuesta didáctica.* (s/f).
- La gamifi cación como propuesta didáctica.* (s/f).
- Mayorga Ases, L. A., Mayorga Ases, M. J., Silva Chávez, J. A., & Páliz Ibarra, S. J. (2023). Gamificación y TICS en la educación en Ecuador. *ConcienciaDigital*, 6(3), 6–16. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i3.2591>
- Mecanismos De Transmisión, E. DE, Bachillerato, E., Nataly Tacuri Ninacuri Director, E., & Eulalia Beatriz Becerra García Ambato-Ecuador, M. (2022). *OFICINA DE POSGRADO Tema: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA DEL PROCESO DE*.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredai, M. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Educacao e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Paredes Benítez, R. A., Domínguez Espínola, T. A., & Valenzuela de Brull, L. (2024). Inteligencia Emocional de los Estudiantes del Bachillerato Técnico en Salud de la Educación Media del Centro Regional Pilar, Año 2023. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 7978–8002. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11238
- Rene Flores Asqui, P. (s/f). *Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución No Comercial-Sin Derivar 4.0 Internacional 1(587) ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA TECHNOLOGICAL STRATEGIES FOR GAMIFICATION IN TEACHING* Autores. <https://doi.org/10.5281/10.5281/zenodo.12594082>



- Revelo Sánchez, O., Collazos Ordoñez, C. A., & Jiménez Toledo, J. A. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. *Lámpsakos*, 19, 31–46. <https://doi.org/10.21501/21454086.2347>
- Sáenz Espín, R. E., Medina León, A., Veloz Borja, C. R., & Lucas Mera, L. L. (2024). Influencia del aprendizaje autónomo en la autoestima de los estudiantes de quinto año de básica. *Uniandes Episteme*, 11(1), 17–31. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3302>
- Tacuri, C., Estefanía, S., Noé Jiménez Ramírez, C., Ortiz, B., Corin, L., Salvatierra, T., Isabel, J., Torres, D., & Elizabeth, M. (s/f). *IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION IN HIGH SCHOOL EDUCATION: A CASE STUDY AT UNIDAD EDUCATIVA LUIS CELLERI AVILÉS*. <https://orcid.org/0009-0007-3571-9428>.
- Vivas García, M. (s/f). *LA EDUCACIÓN EMOCIONAL: CONCEPTOS FUNDAMENTALES* *.

