

## Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica.

**Estefany Reina<sup>1</sup>**

[careina@puce.edu.ec](mailto:careina@puce.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0001-5235-0836>

Universidad Católica del Ecuador

**Karen Reina**

[kdreina@uce.edu.ec](mailto:kdreina@uce.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0009-8066-0888>

Universidad Central del Ecuador.

**Cristina Reina**

[cmreina@uce.edu.ec](mailto:cmreina@uce.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0003-1455-1049>

Universidad Central del Ecuador.

Ecuador.

### RESUMEN

Ante la incertidumbre de los estudiantes de Educación Básica ¿Qué cosa aburrida me enseñara ahora mi profesor? La respuesta de la mayoría de docentes es reproducir la pedagogía tradicional con clases magistrales y llenar múltiples hojas de libros tanto en casa como en la escuela. Pero ¿No estamos en la Sociedad del Conocimiento? A un clic de conocer lo que mi educador me está enseñando en clase y con estudiantes nativos digitales que dominan rápidamente la tecnología. Entonces ante este nuevo escenario ¿Cómo respondemos los docentes? Será que mis estudiantes aprenden y generan aprendizajes significativos conmigo profesional de la educación llenado libros de texto y cuadernos de cada materia por seis horas diarias. El objetivo de este trabajo es hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la Gamificación como elemento favorecedor para la construcción de Habilidades Sociales y conocer su aplicación en Educación Básica. Para ello, se han examinado diversas publicaciones académicas provenientes de bases de datos nacionales e internacionales presentadas entre 2019 y 2023. Los resultados indican que los procesos de gamificación en educación básica permiten la construcción de habilidades sociales en los estudiantes, promueven la motivación por aprender, el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción, lo que hace que la actividad educativa sea más motivante y estimulante para los alumnos.

**Palabras clave:** Gamificación; Educación Básica; Habilidades Sociales; Motivación; Juego

---

<sup>1</sup> Autor Principal

## **Gamification as a favorable element for the construction of Social Skills in Basic Education students**

### **ABSTRACT**

Given the uncertainty of basic education students, what boring thing will my teacher teach me now? The response of most teachers is to reproduce traditional pedagogy with lectures and fill multiple pages of books both at home and at school. But aren't we in the Knowledge Society? One click away from knowing what my educator is teaching me in class and with digital native students who quickly master technology. So, in the face of this new scenario, how do we teachers respond? It will be that my students learn and generate significant learning with me, an education professional filling textbooks and notebooks of each subject for six hours a day. The objective of this work is to make a theoretical review of the benefits of the use of Gamification as a favorable element for the construction of Social Skills and to know its application in Basic Education. For this, various academic publications from international databases presented between 2015 and 2023. The results indicate that gamification processes in basic education allow the construction of social skills in students. After this argument, the article concludes in favor of the benefits of gamification in education such as motivation, immersion to enable anticipation and planning of situations; engagement and socialization through interactivity and interaction; as well as the variety of elements involved, which makes the educational activity more motivating and stimulating for students.

***Key words:*** *Gamification- Basic Education- Social Skills- Motivation- Game*

## **INTRODUCCIÓN**

Ante una pedagogía tradicional aún inmersa en la educación del siglo XXI, surgen nuevos e innovadores paradigmas educativos, metodologías, estrategias metodológicas las cuales tratan de dar solución a las necesidades educativas de los estudiantes nativos digitales.

En muchas ocasiones, los estudiantes y sus familias tratan de encontrar respuesta a su falta de motivación para aprender; en cambio los docentes pueden carecer de conocimientos necesarios para aplicar estrategias pedagógicas basadas en las tecnologías por distintos motivos, esto impide que se permita alcanzar estándares de una educación de calidad. Otra realidad cotidiana es que los infantes utilizan las tecnologías periódicamente, pero este empleo no está enfocado explícitamente en la línea educativa, sino al fomento del ocio y distracción, esta situación no favorece al refuerzo del aprendizaje que debería hacerse en casa por la ausencia de una guía que torna difícil fortalecer los aprendizajes requeridos para esta edad.

Las tendencias e inquietudes actuales exigen cada día más una intervención de profesores e instituciones a la hora de innovar en metodologías emergentes que intenten incorporar en sus clases estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos.

Pero existe una alternativa para mejorar estos aspectos antes mencionados, la gamificación. Esta garantiza la asimilación de conocimientos de los niños y niñas por su modelo de enseñanza que puede proporcionar retroalimentación inmediata ante una respuesta equivocada. De esta manera la evaluación pasa de ser un factor de medición de conocimientos en los estudiantes a una construcción de conocimientos mutuos basada en saber, saber ser y saber hacer, entonces se entiende que no se trata de calificar, sino de aprender.

La gamificación no es el simple hecho de jugar, sino saber jugar para aprender; ha quedado constancia de que los estudiantes alcanzan un gran nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefiriendo seguir con la actividad lúdica al dar por finalizada la clase.

Esto nos permite comprender que el docente puede convertirse en un guía motivador, puede lograr que los estudiantes alcancen aprendizajes significativos a partir claro de la sustitución del método tradicional e incorporando la gamificación con softwares educativos como: Class Dojo, Series de Lucas, Educa

Play, Quizizz, Kahoot, Genially, Canvas, Liveworksheets, Mentimeter, Scratch, Blockly, Cuadernia, Graphogame, Padlet, Plickers, Bubble Shooter, Asphalt & Airbone, Scratch, Plants & Zombies, Mindomo, Metaverse, Educandy, Playground, Edutainment Mobbyt, Oráculo Matemático, Thatquiz, Coffe Fun, Sensor Kinect, TECO, JQuizShow en otras palabras solo es cuestión de práctica y familiarizarse con estos medios para dejar de ser una educación 1.0, y convertirse en una 2.0, y posteriormente, con la experiencia e innovación constante llegar a ser educación 3.0.

El objetivo de este trabajo es hacer una revisión teórica del impacto, los beneficios del uso de la gamificación como elemento favorecedor para la construcción de habilidades sociales y conocer su aplicación en Educación Básica. El centro de atención lo constituye la gamificación en educación básica, dada la importancia que están adquiriendo los beneficios que aporta un diseño curricular basado en los principios de la gamificación, ayudando a mantener el interés de los alumnos y evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en tedioso, favoreciendo la adquisición de competencias.

En base a los planteamientos expuestos, este trabajo está guiado por las siguientes preguntas de investigación:

1. ¿Qué beneficios aporta el uso de la gamificación en Educación Básica?
2. ¿En qué medida el uso de la gamificación favorece a la construcción de habilidades sociales?

## **MARCO TEÓRICO**

Existen múltiples investigaciones acerca de la gamificación en diferentes niveles educativos con diferentes poblaciones y diversos logros alcanzados de tipo práctico, experimental y bibliográfico, debido a esto, el fundamento teórico de este trabajo será claro y conciso respondiendo a tres preguntas fundamentales acerca de la gamificación como elemento favorecedor para la construcción de habilidades sociales en estudiantes de educación básica: ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Cómo se utiliza?

Al responder la primera interrogante ¿Qué es la gamificación en la Educación Básica? (García & Moscoso, 2021) La gamificación es conocida como una estrategia didáctica en la cual intervienen desafíos niveles, retos, bonificaciones, trabajo en equipo y con la que los estudiantes se motivan puede ser utilizada para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y obtener resultados positivos aprovechando las ventajas de esta herramienta en la educación.

Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional para conseguir mejores resultados, ya sea para una mejor adquisición de conocimientos, la mejora de habilidades o la recompensa de determinadas acciones, entre otros muchos fines. Consiste en utilizar elementos del juego para completar procesos educativos. ¿Aprender a jugar? ¿Juegas mientras aprendes?

¿Para qué sirve la gamificación en Educación Básica? (García & Moscoso, 2021) Los resultados de aprendizaje basándose en la estrategia de gamificación motiva el aprendizaje de los estudiantes más que con una metodología tradicional, los alumnos expresan que se sienten protagonistas del proceso activo de aprendizaje, ya que las clases se convierten en dinámicas y divertidas, la gamificación implica una profunda planificación, un análisis de los objetivos que se desean alcanzar, ya que su papel fundamental es favorecer al desarrollo de nuevas ideas innovadoras en el aula.

La gamificación incluye la mecánica y dinámica es decir traslada el potencial del juego al ámbito educativo, para llegar a un conocimiento significativo para el estudiante, esta herramienta metodológica ayuda al docente en el proceso de desarrollo de la clase, dicho de diferente manera nos proporciona una nueva opción en el proceso educativo, ya que logra captar la atención de los estudiantes y constantemente se sienten motivados.

Favorece el aprendizaje y el éxito académico, aumenta la motivación por aprender, ya que la lúdica como herramienta en el aula aumenta las ganas de aprender y provoca menos abandonos en comparación con el aprendizaje tradicional.

Enfrenta al alumno con diversos grados de dificultad. Su naturaleza es similar a la de un videojuego: los desafíos se vuelven más difíciles a medida que los resuelves. No hay límite para estos niveles de dificultad y se puede utilizar en todas las etapas del entrenamiento.

Promover el conocimiento. La adquisición de conocimientos se refiere al interés y la comprensión de los conceptos por parte de los estudiantes. Algunos conceptos complejos no son fáciles de entender. El juego favorece la comprensión de todo tipo de ideas, lo que facilita su aprendizaje.

¿Cómo se utiliza la gamificación en Educación Básica? Esta combina el uso de elementos, mecánicas y técnicas para resolver problemas; el aprendizaje con esta modalidad implica reglas y esquemas que llevan al estudiante a alcanzar los resultados y objetivos planteados y deseados.

Algunos autores utilizan plataformas digitales tales como Class Dojo, Series de Lucas, Educa Play, Quizizz, Kahoot, Genially, Canvas, Liveworksheets, Mentimeter, Scratch, Blockly, Cuadernia, Graphogame, Padlet, Plickers, Bubble Shooter, Asphalt & Airbone, Scratch, Plants & Zombies, Mindomo, Metaverse, Educandy, Playground, Edutainment Mobbyt, Oráculo Matemático, Thatquiz, Coffe Fun, Sensor Kinect, TECO, JQuizShow, en la secuencia didáctica de la clase.

Existen dos momentos que se pueden manifestar en una actividad que trabaja con gamificación, un primero donde se hace una valoración de la motivación del estudiante alrededor de la próxima actividad y una revisión de conocimientos previos, esto crea un sentimiento de expectativa y ejercita la participación activa, entonces el segundo momento es donde se construye el aprendizaje, y para esto se hace uso de las distintas plataformas y actividades disponibles para poner en práctica la gamificación donde se puede emocionar, retar y probar a los estudiantes de forma divertida.

En el momento de cierre, más bien, se asimilan contenidos y se cumple el propósito esperado al mejorar las habilidades del alumno al trabajar de manera colaborativa para resolver la actividad, logrando un aprendizaje significativo, y finalmente, a través de una evaluación, se pone en evidencia el desempeño del alumno y el aprendizaje adquirido aplicando un cuestionario sobre lo aprendido. (García & Moscoso, 2021)

Otra manera de utilizar la Gamificación en Educación Básica es en una serie de sesiones a largo plazo con una secuencia de pasos como los aquí mencionados:

### **1. Crear competencia en el aula**

Competir con compañeros, otras clases o incluso con el profesor es un elemento de diversión que definitivamente funciona. Por ejemplo, los estudiantes deben seguir una regla establecida por el maestro, y cada vez que un estudiante sigue la regla, la clase obtiene un punto. Si el estudiante no sigue la regla, el profesor obtiene un punto. Esto es especialmente bueno para crear nuevas expectativas y procedimientos de comportamiento. Si la clase gana, el maestro puede usar una recompensa sostenible, como un descanso más largo o menos tarea.

### **2. Usa diferentes métodos de progresión**

Además de realizar un seguimiento de las puntuaciones, los profesores pueden utilizar tarjetas de puntuación, niveles u otros símbolos de progreso para mantener a los alumnos centrados en algo (y

relativamente orgullosos de sus logros). Por ejemplo, puede realizar un seguimiento de las calificaciones en varias clases y hacer que los estudiantes suban de nivel cuando alcancen un hito importante (como 100 puntos). A medida que avanzan, se pueden recibir recompensas continuas, como tiempo de juego adicional o la oportunidad de servir como capitán de clase por un día.

### **3. Crea una búsqueda**

Una tarea es una tarea con un propósito. Los estudiantes pueden participar en una aventura de lectura temática semanal, y aquellos que respondan correctamente una pregunta específica basada en un texto recibirán puntos. Después de seis semanas, el estudiante con más puntos gana el premio. Se pueden publicar preguntas adicionales en plataformas públicas para que los estudiantes ganen puntos extra. Las preguntas también pueden ser proyectos o actividades independientes para los estudiantes que hayan completado su trabajo.

### **4. Dar evidencia de dominio del tema**

Los maestros recompensan los logros y el dominio de los estudiantes con calificaciones que van más allá de las calificaciones porque representan más que solo el éxito académico. Los estudiantes completan varios marcadores que demuestran el dominio de un concepto, estándar o habilidad. Las insignias se pueden mostrar digitalmente o publicar para que todos vean cuándo los estudiantes han obtenido una determinada insignia.

### **5. Configure su sistema de puntuación**

Muchos estudiantes consideran que sus calificaciones son lo más estresante de la escuela. Por lo tanto, la gamificación en la enseñanza debe incluir cambiar la forma en que se presentan las calificaciones, enfatizando el progreso en lugar de los errores. Los exámenes y tareas se pueden calificar tanto de forma tradicional como en puntos de experiencia (XP). También puede recompensar XP por completar actividades extracurriculares, asistir a clases o cualquier otra cosa que muestre esfuerzo por aprender.

## **METODOLOGÍA**

El presente trabajo de investigación adopta una metodología cualitativa basada en el análisis de contenido, seleccionando contenido relevante de publicaciones científicas encontradas en bases de datos y repositorios accesibles a la temática tales como *Dialnet*, *Scielo*, *Redalyc*, *Google Scholar* y *Springer*, lo que ha permitido revisar una serie de experiencias gamificadas que, mediante búsquedas selectivas

cruzadas de documentos a partir de determinadas palabras clave relevantes, permitan revisar el estado del tema.

## **PROCEDIMIENTO**

Los elementos que se han considerado en el análisis hacen referencia a la gamificación en educación básica. Dichos elementos se han cruzado con otros considerados clave como son: habilidades sociales, motivación, juego, que facilitarán la creación de la línea narrativa de los contenidos, encontrando en un total de 604 documentos durante los años 2019-2023, de los que se han seleccionado 30 que se ajustaban a las exigencias planteadas en el estudio, con una selección final de cinco para posibilitar un análisis en profundidad de cada una de esas experiencias educativas gamificadas.

## **RESULTADOS**

Se han analizado 30 experiencias de gamificación llevadas a cabo en diferentes contextos en los últimos 5 años, cada una de ellas con diferentes juegos cuyo eje común es el beneficio de su aplicación en la educación y como este promueve el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes por las actividades cooperativas que se llevaron a cabo. Por ese motivo, a continuación, se presenta una breve descripción del proceso de gamificación dado y la muestra poblacional para cada uno.

### **Catálogo de experiencias gamificadas en Educación Básica**

#### **1. “Class Dojo” y “Series Lógicas de Lucas**

En el artículo *Gamificación como Estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje* del primer grado de educación básica dirigido a niños de 5 a 6 años aplicado en la Unidad Educativa del Milenio “Olmedo” se utilizaron las herramientas tecnológicas “Class Dojo” para iniciar procesos de motivación en el aula de clases; y “Series Lógicas de Lucas”, que trabaja actividades enfocadas al ámbito lógico matemático. Esta investigación desarrolló tanto destrezas en los infantes como la capacidad de resolver problemas, generar empatía, tolerancia a la frustración y capacidad de escucha. (Aguilera, Santos, Pinargote, & Erazo, 2020)

#### **2. Mentimeter, Padlet, Genially, Quizizz**

*Gamificación y enseñanza-aprendizaje del razonamiento lógico matemático en estudiantes de Educación General Básica* (García & Moscoso, 2021) tiene un enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo, el instrumento aplicado es una ficha de observación en escala de Likert que plantea un

diseño experimental con una población de 120 estudiantes y muestra estratificada de 30 estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez. Esta investigación logró un aprendizaje autónomo y significativo que puede usarse en todos los grupos de edad, desde los pequeños hasta los estudiantes de la escuela secundaria y en el curso básico. La reacción de los estudiantes que experimentaron la experiencia del aprendizaje gamificado contra una clase tradicional confirma que las habilidades cognitivas de los estudiantes aumentan y permiten una mejor capacidad en el análisis, lo que lleva a una mejor capacidad para resolver el problema.

### **3. El Dr. Picoso**

*Gamificación como estrategia de aprendizaje de la Neuroeducación* (Álvarez, Mendoza, Alajo, & Ramírez, 2021) trabajó con una población de 46 estudiantes en la materia de Educación Cultural y Artística con una metodología de investigación mixta. El Dr. Picoso es un juego en el que un investigador encontró tesoros ancestrales extraordinarios en unas montañas e invitó a los estudiantes para que lo ayudaran a obtener un tesoro frente al ladrón y pudieran almacenar la riqueza en el museo para que todos pudieran disfrutarlo. En los resultados se observó que tanto el grupo de control como el grupo experimental todavía están en el proceso de obtener las habilidades exigidas por el plan de estudios porque la clasificación promedio del primer grupo es solo la mitad de la puntuación deseada, mientras que el segundo presenta la segunda tendencia de disminución en términos de estándares de aprendizaje que son demandas curriculares.

### **4. “Kava Estudiante”**

En el artículo *El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual* (Melo & Díazz, 2018) se desarrolló un estudio de caso con una muestra de 112 estudiantes de los grados noveno, décimo y onceavo. Este estudio demostró que la gamificación contribuye favorablemente a la motivación de los estudiantes y a la capacidad de definir un problema y evaluar soluciones.

### **5. Class Dojo**

*Aplicación de la gamificación en la mejora de las habilidades motoras básicas en el aula de educación física* (Rodríguez, Bermejo, & García, 2019) tuvo una muestra compuesta por dos grupos de 24 alumnos de quinto de Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Madrid. Demostró cómo usar la metodología activa, especialmente la gamificación para apoyar el rendimiento académico y para que

la clase sea más interesante y motivadora para los estudiantes. La gamificación fomenta el trabajo en equipo, los tipos de colaboración, el aumento de la competitividad individual a nivel personal y a nivel grupal.

#### **6. Scratch, Blockly**

En el artículo *Propuesta de didáctica de la Programación en Educación Primaria basada en la gamificación usando videojuegos educativos* (Cruz, Martín, Pérez, & Pizarro, 2021), los participantes fueron 100 estudiantes entre 10 y 12 años en Educación Primaria en centros educativos públicos de la Comunidad de Madrid en España. Se realizaron evaluaciones diagnósticas que demostraron nulo conocimiento inicial en programación, pero en el último test los estudiantes fueron capaces de realizar los programas solicitados. Con esto se valida la propuesta didáctica de enseñanza en programación siguiendo un enfoque gamificado combinando el uso de metáforas, lenguajes de bloques y videojuegos al haber obtenido una mejora significativa en las notas de los estudiantes cuando se les pidió hacer programas que involucren los conceptos de entrada/salida, condicionales y bucles, a la vez que los estudiantes se han mantenido motivados alcanzando un alto nivel de satisfacción al conseguir ir realizando las tareas y sin temor a equivocarse.

#### **7. Kahoot y Plickers**

*Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales* (Mallitasig & Freire, 2020), la presente investigación aplicada experimental de tipo descriptivo se llevó a cabo con la participación de 30 estudiantes de noveno año de educación básica de la Escuela de Educación Básica Naciones Unidas del Cantón Saquisilí (Cotopaxi-Ecuador), esta investigación demostró que algunos efectos de la gamificación en la educación son la mayor interacción, entretenimiento y motivación para aprender Ciencias Naturales y que el conocimiento se capta más rápido y se logra un aprendizaje a largo plazo usando una educación gamificada.

#### **8. Árbol ABC**

*Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje* (Gómez & Ávila, 2021), el proceso investigativo fue de tipo descriptivo aplicado en un aula virtual con 29 estudiantes de segundo grado de educación básica, modalidad online con la ayuda del portal web Árbol ABC en la asignatura de Matemática. Aquí se verificó que la gamificación es una fuente de motivación,

atención, interés, perseverancia, etc., para los estudiantes. Con su ayuda se puede simplificar el contenido de mayor complejidad, facilitando significativamente la comprensión y la adquisición del conocimiento.

#### **9. Videos de YouTube.**

*Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú* (Calderón, Flores, Ruiz, & Castillo, 2022), la investigación fue de tipo básico descriptivo de nivel correlacional, con diseño no experimental, el muestreo fue de 90 estudiantes de primaria en un Distrito de Lima en Perú. Los hallazgos encontrados fueron que la gamificación motivó a los estudiantes generando mayor comunicación; el uso de un programa gamificado resulta positivo para el mejoramiento de la comprensión lectora y logró incrementar el interés por la lectura de los alumnos de primaria.

#### **10. Cuadernia**

*Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales* (Cuadros & López, 2020), el estudio se llevó a cabo en dos instituciones educativas públicas del municipio de Chiscas en Colombia y se aplicó a una muestra de diez estudiantes de grado quinto, en el área de ciencias naturales. La estrategia didáctica comprendió un e-book o libro digital en forma de cuaderno, diseñado en la aplicación Cuadernia, el cual está compuesto por contenidos multimedia y diversidad de actividades educativas para aprender de forma visual mediante el juego todo lo relacionado con el contenido temático “La célula: clasificación, estructura y funciones de sus organelos”. Esta estrategia favoreció positivamente a la motivación y el nivel de desempeño de los estudiantes mejoraron sus habilidades en la producción textual.

#### **11. Scape Room, Class Dojo.**

*De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva* (López, Martín, & Peirats, 2022), para llevar a cabo este estudio se optó por un diseño metodológico cualitativo, la muestra fue de niños entre 6 y 12 años. Esta estrategia promueve emociones positivas y negativas como la alegría, la sorpresa o el nerviosismo, que encauzan sus conductas hacia una mayor participación con el objetivo de facilitar la inclusión del alumnado con NEE (Necesidades Educativas Especiales). En estas situaciones de aprendizaje gamificadas es importante utilizar objetivos claros que se desglosen en pequeñas metas de aprendizaje de las cuales recibir una

retroalimentación inmediata a través de puntos o recompensas y que el grado de dificultad de los objetivos sea proporcionado con el nivel competencial del alumnado; en caso contrario, se podrían generar situaciones de conflicto y frustración que creen un clima de trabajo negativo.

### **12. Videojuego Bubble Shooter, Asphalt & Airbone, Scratch, Plants & Zombies**

En el artículo *Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables* (Alvarez, Taxa, Castañeda, & Cotera, 2019), el enfoque investigativo fue cuantitativo, el diseño del estudio es experimental y el grupo de participantes fueron estudiantes de tercer y cuarto grado de Educación Primaria de dos distritos, Comas y Ventanilla en Perú. Los proyectos educativos lograron promover en el estudiante confianza, memorización, efectividad y creatividad conforme se introducían nuevos videojuegos ejecutados de forma individual como también en pares.

### **13. Educaplay, Mindomo.**

*Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19* (Páez & Infante, 2021), la muestra fue de 70 estudiantes de séptimo grado, la investigación fue experimental-exploratoria. Se mostró que la actividad produjo mejoras en el trabajo en equipo, promovieron un adecuado liderazgo en la educación virtual así como mejoraron el rendimiento académico pues los estudiantes de hoy en día se pueden apoyar en herramientas dinámicas, creativas e intuitivas para aprender.

### **14. Genially.**

*Gamificación para fortalecer la lectura comprensiva en niños de diez años* (Chuqui, García, & Erazo, 2022), consideró a 23 estudiantes del quinto año de educación general básica de la Escuela Fiscomisional “Amalia Urigüen” en Cañar, Ecuador. Esta investigación mostró la motivación personal de los estudiantes y la competitividad para pasar los desafíos.

### **15. Aplicación “Aprendamos a leer”.**

*La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura* (Posligua, Espinel, Posligua, & Silvana, 2022), la metodología utilizada fue cuantitativa de tipo descriptiva y correlacional. Se trabajó con una población de 100 estudiantes de tercer año básico en la escuela de Educación Fiscal Básica Jorge Icaza Delgado en Babahoyo. En esta actividad se logró un aprendizaje significativo y la mejora

de las habilidades sociales como la negociación y modulación de la expresión emocional debido a la ejecución del juego.

#### **16. Metaverse, Educandy, Playground.**

*Gamificación como estrategia de enseñanza del Inglés en la modalidad virtual* (Riera, García, & Mena, 2021), para este artículo se realizó una investigación de tipo descriptiva con diseño no experimental transversal. Esta investigación se procesó en la Unidad Educativa Bilingüe Interamericana tres paralelos de quinto de básica con una población de 101 participantes. Los logros alcanzados en los estudiantes fueron el reconocimiento y defensa de los derechos propios y de los demás.

#### **17. Edutainment Mobbyt.**

*Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés* (Guamán, Garcia-Herrera, Cárdenas-Cordero, & Erazo-Álvarez, 2020), la metodología utilizada fue de tipo explicativa con diseño cuasi experimental realizada a través de la plataforma Edutainment Mobbyt, que es una herramienta digital multimedia que permite realizar actividades didácticas gracias al uso de las TIC. La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Particular “La Providencia” en Azogues en Ecuador. La muestra fue de un estrato aleatorio de 98 estudiantes de séptimo grado de educación básica. Al implementar la gamificación como una estrategia didáctica que despierte el interés por el aprendizaje del idioma extranjero, los estudiantes se motivaron a adquirir conocimientos nuevos del inglés, mismos que lo utilizan en su vida cotidiana, didáctica de gran importancia para varios autores, quienes afirman la efectividad del uso de estrategias motivacionales en el aula que mejoran el nivel de suficiencia del inglés. Con la implementación de actividades lúdicas en el proceso pedagógico, el docente impulsa al estudiante a ser un ente activo y participativo ayudándole a adquirir un aprendizaje de forma efectiva.

#### **18. Oráculo Matemático y Thatquiz**

*Gamificación, una estrategia para aprender matemáticas* (Villalba, Castro, Gallo, Chávez, & Gallegos, 2022), los autores de este artículo realizaron un estudio investigativo de tipo cualitativo y cuantitativo, la población de estudio estuvo conformada por 105 estudiantes de la Unidad educativa “Nueva Esperanza” de la ciudad de Ambato, Tungurahua. La muestra total de estudio de los tres paralelos fue de 60 estudiantes, obteniendo como resultado un mejor rendimiento y entendimiento de los

contenidos así como una mejora en sus capacidades personales.

### **19. Graphogame APP**

El artículo *Gamificación en alfabetización: usabilidad y lectura en la aplicación Graphogame Brasil*, mediante una metodología cualitativa y bibliográfica revela mediante el análisis de estudios del uso de la aplicación que los estudiantes de cuatro a nueve años necesitaban de la presencia de un adulto para apoyarlos con el manejo de la plataforma y las actividades favorecieron la adquisición de conciencia fonética gradualmente, sin embargo, se manifestó que es un obstáculo el hecho de que no todos tengan acceso a internet para usar la aplicación y que no incluya la diversidad lingüística del país. (Cavalcanti dos Santos et al., 2022)

### **20. Aplicación móvil**

La investigación *Aplicación móvil como apoyo en la práctica de la destreza operatoria aritmética de estudiantes de secundaria*, siguiendo una metodología cualitativa-descriptiva analiza las percepciones de jóvenes en la educación básica secundaria sobre el manejo y facilidad en el uso de una app, a través del cuestionario System Usability Scale (SUS) se evidencia que la estrategia posee un buen grado de aprobación ya que propicia un espacio para en práctica sus conocimientos aritméticos con interés y concentración debido a sus niveles por lo que la estrategia fue efectiva, comentaron también que funcionó con eficiencia debido a que el sistema fue intuitivo e hizo ejercitar su memoria y corregir errores retroalimentando así sus conocimientos. (Ruiz Ledesma et al., 2022)

### **21. Plataforma virtual**

El artículo *Gamificación online a través del trabajo cooperativo con las familias* expone los resultados de aprendizaje mediante el uso de una plataforma virtual que promueve la formación en matemáticas para estudiantes de cuatro a catorce años de edad con incentivos (ticks) que elige la familia. Mediante una metodología cuali-cuantitativa se compara la asistencia y rendimiento antes y después del estímulo mejorando notablemente con este último alrededor de un 6% en asistencia y 16% en rendimiento en una semana, encontrando que la personalización aumenta eficacia del aprendizaje y el compromiso por aprender.

## **22. Coffe Fun**

El artículo *Coffee Fun, herramienta gamificada basada en la metodología de desarrollo ágil de videojuegos*, muestra a través de una metodología los resultados de utilizar este recurso de simulación de cultivo de café con infantes de ocho a doce años hallando por medio de la evaluación heurística de Pinelle que es el recurso pertinente ya que los alumnos se apropiaron totalmente de él intuitivamente en su mayoría y completaron el juego ampliando sus conocimientos sobre la temática planteada. (Jaramillo Reinel et al., 2021)

## **23. Sensor Kinect, Unity & Gamificación**

El artículo *Plataformas de entrenamiento virtuales usando el sensor Kinect, Unity y técnicas de Gamificación* experimentó con cinco pequeños con edades entre siete y diez años quienes a través de ciertos comandos con movimientos pueden mover un personaje en pantalla y aprender sobre los pasos a seguir en caso de un incendio. El resultado de la experiencia mediante una encuesta con escala Likert revela que la app fue del agrado de los infantes ya que fue motivante y fácil de aprender a usar, además comentaron que con la simulación estarían mejor preparados para los eventos de peligro. (Arispe R & Collarana V, 2017)

## **24. TECO**

En el artículo *Ecoalfabetización y gamificación para la construcción de cultura ambiental: TECO como estudio de caso* se utilizó una muestra de estudiantes de secundaria de la institución Antonio Ricaurte en una gamificación que referenció al modelo de gamificación CANVAS con el propósito de ecoalfabetizar a los estudiantes. Este proceso de gamificación fue hecho en un escenario virtual con contenidos y actividades divididos en cuatro unidades. Las actividades propuestas en el proyecto estaban compuestas por infografías interactivas, distintos juegos y videos. Todo esto permitió comprender mejor cómo se relacionan los seres humanos con el medio ambiente (Pascuas, Perea y García, 2020).

## **25. Aprendizaje de las operaciones básicas basado en una secuencia didáctica con actividades y juegos.**

El artículo *El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas* empleó el diseño experimental pretest-postest para una investigación

enfocada en la mejora del aprendizaje de las operaciones básicas en dos grupos de quinto grado de la institución Henry Marín Granada. El grupo experimental de la investigación basó su aprendizaje en actividades y juegos matemáticos que tuvieron como objetivo aumentar el interés y la participación del estudiantado mientras que el grupo de control fue sometido al modelo tradicional para ser enseñado (Aristizábal, Colorado y Gutiérrez, 2016).

**26. Taller cooperativo: Nudo, Pastor y ovejas, Segmentos corporales, Pase simultáneo, Raya, Tela de araña, Paracaídas.**

En el artículo *Juegos cooperativos e inclusión en Educación Física* con una muestra de ciento veinte estudiantes entre ocho y once años se realizaron siete juegos con un intervalo de ocho minutos entre cada juego en diferentes áreas. El taller tuvo una duración aproximada de una hora y treinta minutos. Los diferentes juegos presentados mostraron cooperación y trabajo en equipo para realizar ciertas tareas necesarias (Lavega, Planas y Ruiz, 2014).

**27. Juegos motores de cooperación-oposición y cooperación sin oposición.**

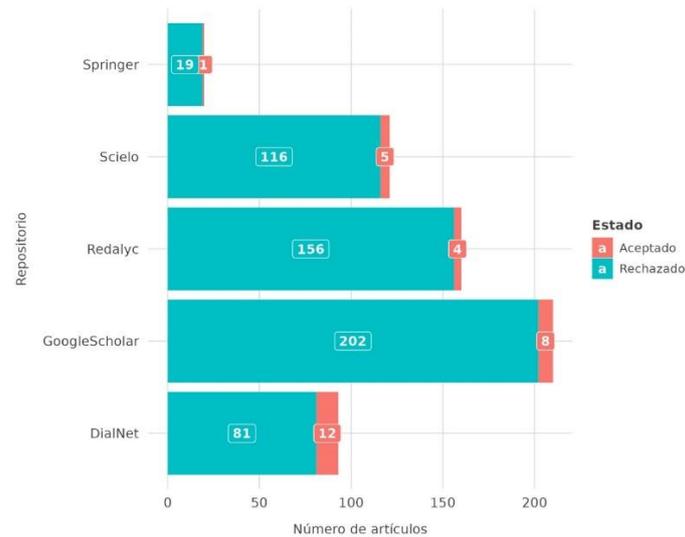
El artículo *Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela*, con una muestra de setenta estudiantes entre los diez y doce años de la institución CEIP San Juan Bosco. El estudio involucró ocho juegos cooperativos en dos sesiones de cuarenta y cinco minutos cada una entre los cuales estaban *Al pelotón, Carrera de tortugas, El pañuelo, El marro, El pillao, La caza del tesoro, Duelo entre caballeros y Lucha turca* (Gil-Madrona et al., 2020).

**28. JQuizShow.**

El artículo *Engaging children with educational content via Gamification* realizado en la escuela primaria Glen Eden en Auckland con ciento veinte estudiantes que comprendieron las edad de nueve a diez años utilizó el software *JQuizShow*. Este artículo produjo sus datos con un juego basado en un programa de televisión instalado en las computadoras de la biblioteca de la escuela. Aunque el juego fue más focalizado a lo individual, algunas de las opciones colocadas como ayudas para superar los retos contemplaron buscar las respuestas en amigos o compañeros de clase (Nand et al., 2019).

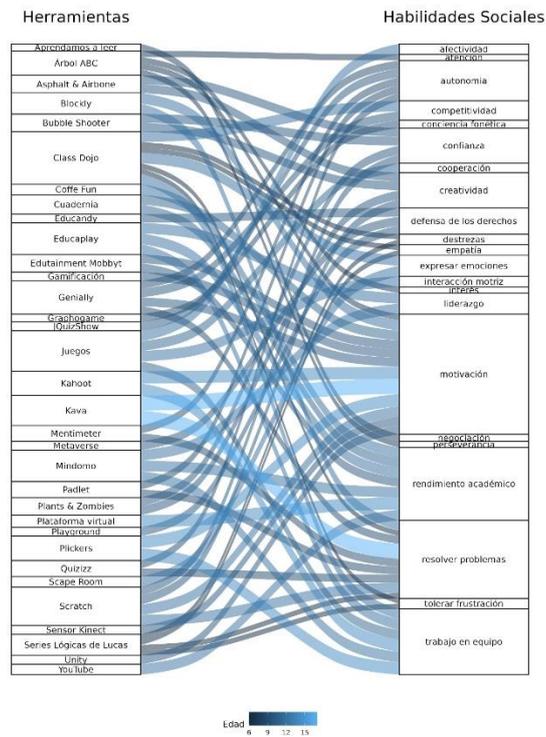
En la tabla adjunta se presentan las bases de datos de acceso abierto escogidas para fundamentar la investigación de una manera sistemática.

**Tabla 1-Bases de Datos de rigor científico**



**Análisis de experiencias gamificadas**

El análisis de la gamificación en educación básica tomando en cuenta el desarrollo de habilidades sociales en las 28 experiencias estudiadas, se presenta en la tabla adjunta.



El hombre es un ser social y se forma y construye a través de contactos e interacciones con otras personas. Por lo tanto, las personas deben tener suficientes habilidades sociales que les permitan trabajar positivamente con la sociedad, y estas deben enseñarse en la escuela desde una edad temprana. La escuela debe utilizar técnicas apropiadas y entrenar las habilidades sociales de los estudiantes para

lograr estos objetivos.

Una relación entre infantes que carece de un comportamiento social adecuado conduce al aislamiento social, al rechazo y, en definitiva, a una menor satisfacción personal. Sin embargo, la competencia social se olvida y margina o no se enseña de forma activa, consciente y sistemática dentro de la escuela. Las habilidades sociales no mejoran con la mera observación o la instrucción informal; se requiere instrucción directa. Una competencia social adecuada en la edad escolar se asoció tanto con el buen rendimiento académico como con el buen ajuste social.

Por lo tanto, la formación y la enseñanza de habilidades sociales deben incluirse sistemáticamente en los planes de estudios generales. Las habilidades sociales son fundamentales en el desarrollo integral de una persona, pues a través de ellas el destinatario recibe importantes confirmaciones sociales de su entorno inmediato, que favorecen la adaptación a él.

Por lo antes mencionado os podemos dar cuenta que el objetivo propuesto en esta investigación se cumple a cabalidad puesto que la gamificación favorece a la construcción de habilidades sociales en estudiantes de educación básica.

## **DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

Algunos padres de familia consideran que el uso de la Gamificación es una pérdida de tiempo entonces entendemos que la dialéctica de la sociedad sin duda influye en el proceso educativo lo que conlleva a los docentes a replantearse sus métodos, estrategias, recursos etc., para la construcción del conocimiento y motivación en el sujeto que aprende así como también se vuelve esencial saber llegar de una manera idónea a los padres de familia es decir un docente por excelencia debe poseer habilidades sociales eficaces.

Por otra parte el profesorado está de acuerdo en que las actividades gamificadas son acciones que precisan de mucha planificación, lo que origina intensificación de trabajo y falta de tiempo en su jornada laboral para coordinarse con sus compañeros y compañeras de nivel o especialidad entonces entendemos que la educación debe evolucionar conjuntamente con las personas y ser un espacio de interés motivador para que sea más factible abrir la mente a nuevos conceptos y conocimientos, las herramientas presentadas en éste estudio tan solo son una mínima parte de lo que podemos acceder para encaminar las clases en cualquier área del conocimiento, dando como resultado un proceso enseñanza-

aprendizaje eficiente y significativo.

Un proceso gamificado implica analizar detenidamente al grupo según su generación y así poder promover su potencial, además los docentes deben no solo conocer las tecnologías sino ser competentes digitales para poder solucionar los nuevos problemas, demandas e intereses de los estudiantes se ha evidenciado que la gamificación aporta de manera positiva a la motivación de los estudiantes predisponiéndolos para que el docente pueda cumplir con su fin pedagógico.

La Gamificación en Educación Básica consigue un clima de trabajo menos rígido, más autónomo y agradable, donde el error forma parte de la mecánica de la actividad, favorece el trabajo cooperativo, aspecto indispensable para favorecer un aprendizaje compartido, que les ayuda a gestionar de una manera más positiva las emociones a confiar y emocionarse por el éxito de los demás y del equipo.

Facilitarles a los educandos más espacios y momentos de comunicación ha demostrado que les ayuda a conocerse mejor y las diferencias de opiniones, capacidades o intereses que existen entre unos y otros. Del mismo modo, actividades dirigidas, pero que se desarrollan a distintos ritmos, generan en el alumnado más autonomía, una destreza muy necesaria para su futuro.

## REFERENCIAS

Aguilera, C., Santos, C., Pinargote, B., & Erazo, J. (202, abril 19). GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA DIDÁCTICA MOTIVADORA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA. *Revista Cognosis*.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2083/2583>

Álcaez Sangoquiza, A. M., Mendoza Poma, R. M., Alajo Anchatuña, A. L., & Ramírez Jiménez, S. F. (2022, enero 31). Gamificación como estrategia de aprendizaje de la Neuroeducación. *Dialnet*, 8(1), 79-96. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8605702>

Arispe R, M. s., & Collarana V, D. (2017). Plataformas de entrenamiento virtuales usando el sensor Kinect, Unity y técnicas de Gamificación. *Revista Acta Nova*, 8(1), 109-130. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1683-07892017000100007&lang=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1683-07892017000100007&lang=es)

Aristizábal Z., JH, Colorado T. , H., & Gutiérrez Z, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12 (1),117-125.[fecha de Consulta 19 de Abril de 2023]. ISSN: 1794-8932. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413744648009>

Ávila, C., & Gómez, L. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONI*, 1(3).

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>

Calderón Arévalo, M. J., Flores Mejía, G. S., Ruiz Pérez, A., & Castillo Olson, S. E. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(5), 63-74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8471673>

Cavalcanti dos Santos, A., da Silva Alves, A. L., Barbosa de Araújo, E., & Araújo dos Santos, N. (2022, diciembre 30). Gamificación en alfabetización: usabilidad y lectura en la aplicación Graphogame Brasil. *Scielo*, 18. <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/5304/version/5613>

Chuqui Tandazo, R. M., García Herrera, D. G., & Erazo Álvarez, J. C. (2022, octubre 6). Gamificación para fortalecer la lectura comprensiva en niños de diez años. *Ciencia Digital*, 6(4), 155-172. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2341>

Cruz, I., Pérez, D., & Pizarro, C. (2021). Propuesta de didáctica de la Programación en Educación Primaria basada en la gamificación usando videojuegos educativos. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 22. <https://doi.org/10.14201/eks.26130>

Cuadros, L., & López, A. (2020). Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/11379/11585>, 21(1), 55-79. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/11379/11585>

García, K., & mOSCOSO, s. (2021). Gamificación y enseñanza-aprendizaje del razonamiento lógico matemático en. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 1(4). <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1499>

Gil-Madrona, P., Pascual-Francés, L., Jordá-Espi, A., Mujica-Johnson, F., & Fernández-Revelles, A. (2020, enero 1). Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela. *Apunts Educación Física y Deportes*, 36(139), 42-48. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/1\).139.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/1).139.06)

Guamán, L. P., Garcia-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (29 de Junio de 2020). *Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica*

*rategia metodológica.* Obtenido de <file:///C:/Users/Estefany/Downloads/Dialnet-AlianzaEntreAprendizajeYJuego-7610753.pdf>

Holguin Álvarez, J., Taxa, F., Flores Castañeda, R., & Olaya Coterá, S. (2020). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1), 80-103. : <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12222>

Jaramillo Reinel, M. E., Mera Tróchez, A. F., Márceles Villaba, K., & Chanchí Golondrino, G. E. (2021). Coffee Fun, herramienta gamificada basada en la metodología de desarrollo ágil de videojuegos. *Revista Ingenierías Universidad De Medellín*, 20(38), 159-169. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1692-33242021000100159&lang=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-33242021000100159&lang=es)

Lavega, P., Planas, A. y Ruiz, P. (2014). Juegos cooperativos e inclusión en educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte / International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 14 (53),37-51.[fecha de Consulta 19 de Abril de 2023]. ISSN: 1577-0354. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54230508003>

López, M., Martín, Á. S., & Peirats, J. (2022). *De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva* Para citar este artículo López-Marí, M., San Martín-Alonso, *De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva*. Obtenido de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/12518/10543>

Mallitasig, A., & Freire, T. (06 de Agosto de 2020). *Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales.* Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878892>

Melo, D., & Díazz, P. (26 de enero de 2018). *El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual.* Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7209562>

Nand, K., Baghaei, N., Casey, J., Barmada, B., Mehdipour, F., & Liang, H.-N. (2019, julio 18). Engaging children with educational content via Gamification. *Smart Learning Environments*,6(6). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0085-2>

Páez, C., & Infante, R. (08 de diciembre de 2021). *Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19.* Obtenido de

<https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/3391/4368>

Pascuas Rengifo, Y., Perea Yara, HC, & García Quiroga, B. (2020). Ecoalfabetización y gamificación para la construcción de cultura ambiental: TECO como estudio de caso. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 25 (87),1123-1148.[fecha de Consulta 19 de Abril de 2023]. ISSN: 1405-6666. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14065615013>

Posligua, M., Espinel, J., Posligua, J., & S. J. (24 de Enero de 2022). *La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura*. Obtenido de file:///C:/Users/Estefany/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoMotivacionEnElAprendizajeDeLaLec-8477237.pdf

Riera, J. G., García, D. G., & Mena, S. E. (01 de Julio de 2021). *Gamificación como estrategia de enseñanza del Inglés en la modalidad virtual*. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582010/html/>

Rodríguez, J., Bermejo, J., & García, D. (2019). *APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LA MEJORA DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS EN EL AULA DE EDUCACIÓN FÍSICA*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7273989>

Ruiz Ledesma, E. F., Chavarría Báez, L., & Viveros Veña, K. (2022, julio 27). Aplicación móvil como apoyo en la práctica de la destreza operatoria aritmética de estudiantes de secundaria. *IDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 13(25). [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672022000200001&lang=es](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672022000200001&lang=es)

Vázquez, C. H. (27 de Junio de 2022). *IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA*. Obtenido de file:///C:/Users/Estefany/Downloads/Revista+de+inv.+Transdisciplinaria+-+capitulo+22+-+Vol.+9+-29+de+julio,+2022..pdf

Villalba, K. G., Castro, A. D., Gallo, L. A., Chávez, M. A., & Gallegos, A. P. (Octubre de 2022). *Gamificación, una estrategia para aprender matemáticas*. Obtenido de <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3255/4947>

Estefany Reina es Magister en Pedagogías Sociocríticas por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (Ecuador).

Karen Reina es graduada de Licenciatura en Educación Inicial por la Universidad Central del Ecuador. Actualmente desarrolla su actividad docente como profesora particular en el Centro de Nivelación y Tareas Dirigidas Homme Study.

Cristina Reina es estudiante de Pedagogía de los idiomas nacionales y extranjeros mención en pedagogía del idioma Español-Francés-Inglés por la Universidad Central del Ecuador.