Revista Científica Multidisciplinar G-ner@ndo
ISSN: 2806-5905

Uso de la gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de competencias socioemocionales vinculadas al estudio en el nivel de bachillerato.

Use of gamification as a pedagogical tool for the development of socio-emotional competencies related to academic study at the high school level.

Mg. Victoria del Cisne León Landivar, Prof. Grace Magdalena Jácome Paladines, Lic. Nanci Marilu Jimbo Agila, Mg. Helem Alexandra Escobar Mora, Mg. Diana Elizabeth Molina Jácome, Mg. Zonia Filadelfia Gualán Gómez,

CIENCIA E INNOVACIÓN EN DIVERSAS DISCIPLINAS CIENTÍFICAS.

Enero - Junio, V°6-N°1; 2025

Recibido: 19/03/2025
Aceptado:30/03/2025
Publicado: 30/06/2025

PAIS

- Ecuador
- Ecuador
- Ecuador
- Ecuador
- Ecuador
- Ecuador

INSTITUCION

- Ministerio de Educación
- Ministerio de Educación
- Ministerio de Educación
- Ministerio de Educación
- Ministerio de Educación
- Ministerio de Educación

CORREO:

victoria.leonl@educacion.gob.ec
gracem.jacome@educacion.gob.ec
nanci.jimbo@educacion.gob.ec
helem.escobar@educacion.gob.ec
dianae.molina@educacion.gob.ec
zonia.gualan@educacion.gob.ec

ORCID:

https://orcid.org/0009-0008-0566-9383
https://orcid.org/0009-0005-8537-3360
https://orcid.org/0009-0004-3322-9765
https://orcid.org/0009-0006-8460-7548
https://orcid.org/0009-0008-1704-0531
https://orcid.org/0009-0006-4085-3966

FORMATO DE CITA APA.

Carvajal, J. Solís, M. Tobar, J. Sudario, L. Jávita, A. (2025). Uso de la gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de competencias socioemocionales vinculadas al estudio en el nivel de bachillerato. Revista G-ner@ndo, V°6 (N°1,). 3613 – 3631.

Resumen

La instrucción en el nivel de bachillerato afronta obstáculos para incorporar el desarrollo de competencias socioemocionales, fundamentales para el logro académico y personal de los alumnos. Tradicionalmente, los enfoques pedagógicos han privilegiado las competencias académicas, marginando aspectos como la administración emocional, la empatía o la colaboración. Frente a esta disparidad, la implementación de la gamificación emerge como una estrategia pionera, al integrar componentes lúdicos (retos, recompensas, competencia saludable) en contextos educativos con el objetivo de motivar, involucrar y personalizar el proceso de formación. Esta metodología no solo potencia la retención de conocimientos, sino que promueve competencias socioemocionales a través de actividades interactivas que impulsan la resolución de conflictos, la colaboración grupal y la autorregulación. Investigaciones subrayan su capacidad para generar entornos educativos más dinámicos, en los que los estudiantes indagan en emociones y roles sociales en entornos seguros. Plataformas como Kahoot, Quizizz o Google Classroom facilitan su implementación, al incorporar juegos y retroalimentación inmediata. Sin embargo, su éxito depende de un diseño que se ajuste a las necesidades del grupo y del equilibrio entre motivación intrínseca y extrínseca. La investigación llevada a cabo en una muestra de estudiantes de nivel secundario reveló que la mayoría percibe ventajas en la gamificación, el 75% percibe que mejora el ambiente académico, el 80% percibe que las clases se tornan más atractivas mediante juegos, y el 60% reconoce que sus emociones influyen directamente en su desempeño. Sin embargo, persisten desafíos como la disparidad tecnológica, la formación docente y el peligro de enfocarse en recompensas superficiales.

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

Abstract

Instruction at the high school level faces obstacles in incorporating the development of socio-emotional competencies, which are fundamental for the academic and personal achievement of students. Traditionally, pedagogical approaches have favored academic competencies, marginalizing aspects such as emotional management, empathy, or collaboration. Frente a esta disparidad, la implementación de la gamificación surge como una estrategia pionera, al integrar componentes lúdicos (desafíos, recompensas, competencia sana) en contextos educativos con el objetivo de motivar, involucrar y personalizar el proceso de formación. This methodology not only enhances knowledge retention but also promotes socio-emotional competencies through interactive activities that foster conflict resolution, group collaboration, and self-regulation. Research highlights its ability to create more dynamic educational environments, where students explore emotions and social roles in safe settings. Platforms like Kahoot, Quizizz, or Google Classroom facilitate their implementation by incorporating games and immediate feedback. However, its success depends on a design that meets the needs of the group and the balance between intrinsic and extrinsic motivation. The research conducted on a sample of high school students revealed that the majority perceive advantages in gamification, with 75% perceiving that it improves the academic environment, 80% perceiving that classes become more engaging through games, and 60% acknowledging that their emotions directly influence their performance. However, challenges such as technological disparity, teacher training, and the risk of focusing on superficial rewards persist.

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

Las obras que se publican en Revista Gner@ndo están bajo la licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional

Introducción

Durante la última década, el sistema educativo en el nivel de bachillerato ha confrontado retos considerables para ajustarse a las exigencias de un mundo globalizado, en el que no solo se priorizan las competencias académicas, sino también las habilidades socioemocionales. Caldera, J. (2018). Indican que los métodos innovadores implementados por el educador, tales como la gamificación, fomentan no solo el desarrollo de conocimientos y competencias. Estas competencias, conceptualizadas como la habilidad para manejar emociones, forjar relaciones positivas y tomar decisiones responsables, son esenciales para el éxito académico y personal de los adolescentes. Sin embargo, los métodos pedagógicos convencionales tienden a subestimar su evolución, lo que ha catalizado la exploración de estrategias innovadoras, como la gamificación, para tratar esta disparidad (Dichev & Dicheva, 2017).

Instrumentos tales como la gamificación han emergido como metodologías pioneras en el escenario educativo actual, proporcionando un enfoque prometedor para potenciar la experiencia educativa y promover el desarrollo holístico de los estudiantes. La gamificación se define como la implementación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, especialmente en el ámbito educativo. Perrotta y sus colaboradores (2013) indican 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 despertado un creciente interés en virtud de su capacidad para motivar, involucrar y personalizar el proceso de aprendizaje (Revelo Sánchez et al., 2018). Dentro del marco particular del nivel de bachillerato, una fase esencial en la educación juvenil, la incorporación de estrategias de gamificación emerge como un enfoque para tratar no solo los objetivos académicos convencionales, sino también el fomento de habilidades y destrezas socioemocionales, esenciales para el éxito personal y profesional en el siglo XXI.

La implementación de la gamificación, como estrategia pionera, ha adquirido relevancia en el contexto educativo, trasladando la estructura de los juegos al contexto de aprendizaje con

la finalidad de optimizar los resultados. Según Lee y Hammer (2011). "La gamificación se presenta como una oportunidad para solucionar los problemas relacionados con el compromiso y la motivación de los estudiantes, 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 pedagógica de la enseñanza, fomentando a los estudiantes a regular sus habilidades y actitudes en entornos controlados por el docente. Johnson y sus asociados. 2015. "

En la elucidación del nivel de bachillerato, donde los alumnos se hallan en una fase crítica de desarrollo personal y social, la gamificación se manifiesta como un instrumento valioso para cultivar competencias socioemocionales fundamentales para su desarrollo holístico. La importancia de las competencias socioemocionales en el contexto educativo ha sido extensamente reconocida, considerándolas esenciales para el logro académico, personal y profesional de los estudiantes. De conformidad con Steiner y Perry (1997). La instrucción emocional debería orientarse hacia el fomento de tres habilidades fundamentales: "la habilidad para comprender las emociones, la habilidad para expresarlas de manera productiva y la habilidad para escuchar a los demás y sentir empatía respecto a sus emociones." Estas competencias, que abarcan la autoconciencia, la autorregulación, la motivación, la empatía y las competencias sociales, habilitan a los jóvenes para entender y gestionar sus emociones, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y lograr sus objetivos. Sin embargo, el desarrollo de dichas competencias frecuentemente se encuentra relegado en los currículos convencionales, los cuales priorizan el aprendizaje de contenidos académicos. Enfatizan Bravo, Amayuela y Colunga (2017) y Gómez (2017). "Esto proporciona una preparación esencial para todo individuo, ya que le proporciona herramientas para abordar los problemas que surgen en la vida cotidiana."

En vista de esta situación, la gamificación emerge como una táctica prometedor para incorporar el desarrollo de competencias socioemocionales en el proceso educativo. Mediante la integración de elementos lúdicos, tales como desafíos, recompensas, competencia y colaboración, la gamificación genera un entorno de aprendizaje estimulante y estimulante que fomenta la implicación activa de los estudiantes y fomenta el avance de sus habilidades socioemocionales.

Numerosos estudios han corroborado la efectividad de la gamificación en el fomento de competencias socioemocionales en alumnos de diversos niveles educativos. Aranda y Caldera (2018) señalan como ejemplos. "La gamificación fomenta no solamente el desarrollo de conocimientos y habilidades, sino también el desarrollo de competencias socioemocionales que permiten al alumno". Igualmente, Boillos (2023) señala. "La gamificación se presenta como una técnica pedagógica destinada a promover el desarrollo de competencias sociales." En este contexto, la implementación de la gamificación se alinea con el imperativo de innovar en las estrategias pedagógicas, proporcionando un enfoque centrado en el estudiante y adaptado a sus intereses y requerimientos.

El propósito de este estudio es examinar la eficacia de la estrategia de gamificación en la promoción del desarrollo de habilidades y destrezas socioemocionales en estudiantes de nivel de bachillerato. Mediante una revisión meticulosa de la literatura científica y de vivencias prácticas en el entorno académico, se investigarán los principios teóricos de la gamificación, sus componentes fundamentales y mecanismos, además de su implementación en el contexto particular del nivel de bachillerato. Así, se procederá a examinar los hallazgos de investigaciones empíricas que valoran la influencia de la gamificación en el fomento de competencias socioemocionales, identificando las virtudes y limitaciones de esta estrategia y proponiendo sugerencias para su aplicación eficaz. La investigación se fundamenta en la suposición de que la implementación y diseño apropiado de la gamificación pueden constituir un instrumento

eficiente para fomentar el desarrollo holístico de los alumnos de bachillerato, capacitándolos para enfrentar los retos del siglo XXI con confianza, resiliencia y competencias socioemocionales robustas.

En el contexto contemporáneo, la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica vanguardista en entidades educativas, con el objetivo de incrementar la motivación estudiantil y optimizar el rendimiento académico. "Ciertos 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 sostiene (Avello-Martínez, 2024). No obstante, la implementación exitosa de herramientas de gamificación no está exenta de desafíos y dificultades. De este modo, Díaz, A. (2019) lo articula. "Existen disparidades contemporáneas en el acceso a la tecnología y los recursos digitales entre diversos contextos educativos." El estímulo extrínseco, la insuficiencia de recursos, la necesidad de formación docente y la equidad en el acceso a la tecnología representan elementos cruciales que demandan consideración.

Para la efectiva implementación de la gamificación, resulta esencial equilibrar las recompensas extrínsecas con estrategias que promuevan la motivación intrínseca, garantizando que los estudiantes se involucren por el anhelo de adquirir conocimientos y mejorar su rendimiento. Así, resulta imperativo fomentar la inclusión y la cooperación, atenuando las repercusiones adversas derivadas de la competencia individual. Peralta y Guamán (2020) indican que. "La imperatividad de distinguirse de la rigidez de los métodos pedagógicos convencionales, 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 una problemática científica."

En Ecuador, una variedad de tecnologías educativas se está implementando para potenciar la implementación de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los alumnos de nivel secundario. Dichas herramientas no solo incrementan la estimulación y la responsabilidad, sino que también promueven un aprendizaje activo y colaborativo. Quizizz, una de las tecnologías más eficaces, facilita a los educadores la creación de cuestionarios interactivos y gamificados. En una investigación llevada a cabo en la Unidad Educativa Luis Celleri Avilés (2023), "se evidenció que la implementación de Quizizz mejoró significativamente las calificaciones y la motivación de los estudiantes en comparación con métodos tradicionales". Ordóñez (2022) indica que la implementación de la gamificación en el ámbito educativo puede potenciar el desarrollo de la creatividad al valorar actividades en las que los alumnos se involucran en experiencias que demandan la aportación de diversas soluciones.

Una herramienta significativa es Kahoot, que fomenta la participación activa mediante juegos de preguntas y respuestas en tiempo real. Esta plataforma ha evidenciado ser eficiente para fomentar el trabajo colaborativo y la competencia amistosa entre los estudiantes, contribuyendo así al desarrollo de competencias socioemocionales. La implementación de plataformas de aprendizaje digital, tales como Google Classroom, posibilita a los educadores la incorporación de componentes gamificados en sus programas educativos, promoviendo la personalización del aprendizaje y el acceso a una amplia gama de recursos. Este postulado ha sido corroborado por estudios que señalan un incremento en la motivación y participación estudiantil cuando se integran la gamificación y la tecnología. De acuerdo con Rojas & Amber (2022). La formación y el respaldo apropiados son fundamentales para garantizar que los educadores se sientan cómodos y seguros al emplear dichas tecnologías en el entorno educativo. "Aplicación de una estrategia pedagógica basada en la gamificación para el fomento de competencias en la formulación y resolución de problemas aritméticos en instituciones educativas rurales" llevada a cabo por Casallas y Mahecha (2019).

Beneficios Específicos de la Gamificación	Impacto Socioemocional	Retos	Ventajas
Mayor motivación y compromiso	Aumenta la motivación intrínseca y la 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.

Métodos y Materiales

Este estudio adoptará una metodología mixta para examinar la repercusión de la gamificación en el fomento de habilidades y destrezas socioemocionales en estudiantes de nivel secundario. La metodología integrará componentes cuantitativos y cualitativos para lograr una comprensión holística del fenómeno en cuestión. Se llevará a cabo una investigación con un conjunto de 80 alumnos de nivel de bachillerato, de los cuales se seleccionará una muestra de 20 estudiantes. La recolección de datos se efectuará a través de una encuesta virtual, diseñada e implementada mediante la plataforma Google Forms. En la etapa cuantitativa, se aplicará un cuestionario estructurado a la muestra seleccionada con el objetivo de cuantificar el grado de competencias socioemocionales previo y posterior a la implementación de la estrategia de gamificación. Las cuestiones del cuestionario serán diseñadas con el objetivo de evaluar elementos como el autoconocimiento, la autorregulación, la empatía, las competencias sociales y la toma de decisiones responsables. Los datos recolectados serán sometidos a análisis estadístico para identificar posibles modificaciones significativas en las competencias socioemocionales de los estudiantes.

En la etapa cualitativa, se llevará a cabo un examen de los datos recolectados mediante las preguntas del cuestionario, así como de las observaciones realizadas durante la implementación de la estrategia de gamificación. Este análisis facilitará una comprensión detallada de las experiencias y percepciones de los estudiantes en relación con la implementación de la gamificación como instrumento para el fomento de sus competencias socioemocionales. Los hallazgos de ambas etapas se fusionarán con el objetivo de obtener una perspectiva integral y enriquecedora del efecto de la gamificación en la evolución de competencias y habilidades socioemocionales en estudiantes de nivel de bachillerato.

Análisis de resultados

¿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%**

La mayoría sostiene que estas actividades promueven un aprendizaje más efectivo, mientras que un conjunto considerable reconoce su utilidad en determinadas circunstancias. No obstante, se observa una proporción reducida de estudiantes que no perciben un efecto positivo de las actividades lúdicas en su proceso de aprendizaje, lo que insinúa la necesidad de modificar las estrategias lúdicas para atender a las variadas necesidades y estilos de aprendizaje presentes en el entorno académico.

¿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%**

La percepción académica respecto al efecto de la gamificación en el entorno académico es notablemente positiva, con una amplia mayoría de los estudiantes sosteniendo la creencia de que efectivamente mejora el ambiente. Un porcentaje inferior sostiene que la gamificación puede resultar beneficiosa en determinadas circunstancias, lo que sugiere una perspectiva más matizada. Únicamente una minoría reducida percibe que la implementación de la gamificación tiene un impacto positivo en el entorno académico, lo que señala un potencial significativo de la gamificación para generar entornos de aprendizaje más atractivos y motivadores. Sin embargo, la eficacia de la misma podría fluctuar en función del contexto y la metodología de implementación.

¿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%**

La mitad de los alumnos reconoce que la gamificación en ocasiones facilita la resolución de conflictos, lo que indica un impacto variable. Un cuarto de los alumnos sostiene que contribuye, mientras que otro cuarto sostiene que no ejerce ninguna influencia en la resolución de conflictos. Esto sugiere que, aunque la gamificación podría proporcionar instrumentos o

escenarios para optimizar la convivencia, su eficacia en este contexto no es universal y puede estar condicionada por factores particulares del conflicto y de las partes involucradas.

¿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%**

Los hallazgos sugieren que la mayoría de los alumnos han participado en actividades académicas que integran juegos o componentes lúdicos, lo cual sugiere una presencia significativa de la gamificación en el contexto educativo. Una minoría significativamente reducida indica no haber participado en dichas actividades, o estar insegura de ello, lo cual podría señalar una falta de familiaridad con el término o la percepción de que determinadas dinámicas no son percibidas como gamificación.

¿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%**

Los hallazgos evidencian un sólido acuerdo entre los alumnos en que el aprendizaje a través de actividades lúdicas posee el potencial de incrementar la interactividad en las sesiones académicas. Una considerable mayoría sostiene que sí, mientras que el resto demuestra indecisión, lo que sugiere que podrían evaluar la utilidad de los juegos en función del contexto o la naturaleza del juego. Ningún estudiante sostiene que el aprendizaje a través de actividades lúdicas no puede resultar en las clases más atractivas e intrigantes.

¿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%**

La mayoría de los alumnos admite que sus emociones ejercen una influencia en su desempeño académico, con una proporción significativa percibiéndose como un impacto significativo. Un conjunto reducido admite que las emociones influyen en su desempeño, aunque en una escala menor. Únicamente una minoría marginal no identifica ninguna correlación entre sus emociones y su rendimiento académico. Este hallazgo indica un elevado reconocimiento de la correlación entre el bienestar emocional y el rendimiento académico entre los estudiantes.

¿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%**

Los hallazgos sugieren que la utilización de plataformas digitales lúdicas en el contexto educativo es variable. Una proporción significativa de los estudiantes las emplea de manera ocasional, lo que sugiere una incorporación intermitente de estas herramientas en las sesiones académicas. Un conjunto reducido las utiliza con regularidad, lo que evidencia un uso más consistente y habitual. No obstante, se registra una proporción reducida de estudiantes que nunca emplean dichas plataformas, lo cual podría indicar una carencia de acceso, oportunidades o interés en su utilización.

¿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%**

La valoración acerca de la utilidad de las plataformas lúdicas para el desarrollo de competencias socioemocionales es predominantemente positiva, si bien con cierta matización. La mayor proporción de los alumnos sostiene que estas plataformas contribuyen al aprendizaje de competencias socioemocionales, lo cual sugiere un reconocimiento de su potencial. No obstante, únicamente una fracción de los estudiantes considera que este proceso de aprendizaje será significativamente facilitado. Una minoría no percibe ninguna ventaja, lo que sugiere que la eficacia de dichas plataformas puede estar condicionada por la implementación y el contexto.

¿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%

El grado de interés por adquirir más conocimientos sobre las emociones en el entorno académico es significativamente elevado entre los alumnos. La mayoría manifiesta un anhelo evidente de profundizar en este asunto, lo cual indica una conciencia clara de la relevancia de la inteligencia emocional. Un conjunto reducido evidencia un interés condicional, lo que sugiere que su interés por adquirir conocimientos sobre emociones podría estar condicionado por el enfoque o el entorno. Únicamente una mínima minoría evidencia un interés insuficiente en investigar este tema en el contexto académico escolar.

¿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%

Se observa un notable interés entre los alumnos por adquirir habilidades que faciliten una gestión más efectiva de sus emociones en el contexto académico. La mayoría exhibe un elevado fervor por adquirir estas competencias, lo que sugiere una percepción de su utilidad para optimizar su bienestar y desempeño. Un conjunto considerable muestra receptividad hacia la

idea, aunque su interés puede ser condicional, probablemente en función del enfoque y la aplicabilidad de las técnicas propuestas. Únicamente una minoría muestra interés en adquirir habilidades para gestionar sus emociones en el entorno académico.

Discusión

El estudio acerca del efecto de la gamificación y la inteligencia emocional en el contexto educativo aporta descubrimientos significativos que enfatizan la necesidad de incorporar estas dimensiones en el proceso educativo. La mayoría de los alumnos sostiene que la implementación de la gamificación optimiza el entorno académico y promueve la interacción efectiva entre los estudiantes.

Entrenamiento en competencias socioemocionales. De acuerdo con 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." Este hallazgo sugiere que las plataformas de entretenimiento pueden constituir instrumentos eficaces para promover la capacidad emocional. Un porcentaje significativo de alumnos manifiesta interés en adquirir conocimientos sobre sus emociones, lo cual se alinea con la proposición (Paredes Benítez et al., 2024) de que "cultivar habilidades sociales y emocionales es fundamental para el desarrollo integral de los individuos". Este anhelo por optimizar la administración emocional evidencia un incremento en la conciencia respecto a la relevancia del bienestar emocional en el proceso de formación. Además, existen estudiantes que exhiben indecisión o desinterés, lo que subraya la necesidad de estrategias diferenciadas para tratar las variadas perspectivas existentes. La investigación de Paredes Benítez et al. (2024) señala que "la inteligencia emocional influye en el estrés académico", lo cual insinúa que una formación apropiada en este campo puede contribuir a la mitigación de tensiones y a la mejora del rendimiento académico. Es imperativo que las entidades académicas instauren programas que amalgaman tanto la gamificación como la educación emocional, dado que esto no solo potenciaría el proceso pedagógico, sino que

también favorecería el bienestar integral de los alumnos. Concluyendo (Cabezas-Alvarado et al., 2025), "la gestión educativa debe incluir políticas y prácticas que fomenten un clima escolar positivo".

Conclusiones

En suma, la gamificación se manifiesta como una estrategia pedagógica de gran valor para promover la inteligencia emocional y el aprendizaje en variados contextos educativos. Los estudios corroboran que la incorporación de elementos lúdicos, desafíos y recompensas no solo incrementa la motivación de los alumnos, sino que también favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales esenciales, tales como la autorregulación y la empatía. Según indican (Araujo Holguín et al., 2024), "la gamificación como estrategia didáctica tiene un impacto significativo en el desarrollo de habilidades socioemocionales a temprana edad". La incorporación de plataformas digitales de entretenimiento propicia un ambiente educativo interactivo en el que los estudiantes pueden indagar y ejercitar de manera significativa sus competencias emocionales. La implementación de la gamificación proporciona oportunidades para enfrentar retos académicos de forma innovadora, fomentando la participación activa y la gestión positiva de las emociones. Según Aguirre (2024), "la gamificación se presenta como una estrategia viable que optimiza el proceso de aprendizaje a la vez que fomenta las habilidades socioemocionales esenciales para su desarrollo".

Es crucial subrayar que la eficacia de la gamificación se halla condicionada por una implementación meticulosa y adaptada a las necesidades particulares de cada entorno educativo. En el diseño de actividades gamificadas, es esencial tener en cuenta las emociones de los alumnos y fomentar un ambiente escolar positivo que favorezca el bienestar y el desarrollo holístico. En este contexto, la Revista Académica (Buestan Tigua et al., 2024) estipula que "la gamificación se presenta como una herramienta eficaz para integrar la inteligencia emocional en el proceso educativo".

Referencias Bibliográficas

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

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.