

La gamificación en el ámbito educativo: Impacto en el desarrollo de competencias socioemocionales en los estudiantes**Gamification in the educational field: impact on the development of socioemotional competencies in students**

Mg. Evelin Monserrate Toala Velásquez, Mg. Gustavo Leonardo Fernández Saraguro, Mg. Mirian Esthela Roblez Cordova, Mg. María Orfelina Pozo Alcívar

**INNOVACIÓN Y CONVERGENCIA:
IMPACTO MULTIDISCIPLINAR****Enero - marzo, V°6 - N°1; 2025**

- ✓ Recibido: 25/02/2025
- ✓ Aceptado: 06/03/2025
- ✓ Publicado: 30/06/2025

PAÍS

- Ecuador
- Ecuador
- Ecuador
- Ecuador

INSTITUCIÓN

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

CORREO:

- ✉ evelin.toala@educacion.gob.ec
- ✉ gustavo.fernandez@educacion.gob.ec
- ✉ mirian.roblez@educacion.gob.ec
- ✉ orfelina.pozo@educacion.gob.ec

ORCID:

- 🌐 <https://orcid.org/0009-0005-1161-1493>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0000-9618-8981>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0003-6470-7478>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0000-0195-9369>

FORMATO DE CITA APA.

Toala, E. Fernández, G. Roblez, M. Pozo, M. (2025). La gamificación en el ámbito educativo: Impacto en el desarrollo de competencias socioemocionales en los estudiantes. Revista G-ner@ndo, V°6 (N°1), 2241 – 2259.

Resumen

Este estudio examina el impacto de la gamificación en la mejora de las habilidades socioemocionales entre los estudiantes en el contexto educativo ecuatoriano. El objetivo es investigar cómo esta técnica podría mejorar competencias esenciales, incluyendo la autoestima, la regulación emocional, el trabajo en equipo y la comunicación, junto con su posible correlación con el éxito académico. El objetivo principal es evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo emocional y social de los alumnos, mejorando sus competencias socioemocionales. El problema científico radica en la ausencia de datos empíricos en Ecuador que sustenten los impactos de la gamificación en el área socio-emocional, limitando así su implementación generalizada. El enfoque utilizado fue cuantitativo, utilizando una muestra de alumnos de diferentes edades. Se realizaron encuestas antes y durante la intervención gamificada para evaluar las opiniones de los estudiantes sobre la motivación, la colaboración, la regulación emocional y la resolución de conflictos. Además, las competencias socioemocionales fueron evaluadas mediante evaluaciones realizadas antes y durante la intervención. Los hallazgos indicaron mejoras sustanciales en las competencias socioemocionales después de la intervención, particularmente en empatía, colaboración, resolución de conflictos y comunicación efectiva. Las asociaciones entre el uso de la gamificación y las mejoras en estas habilidades fueron robustas y estadísticamente significativas. En conclusión, la gamificación influye positivamente en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes, por lo que se justifica su incorporación en el sistema educativo ecuatoriano como un medio eficaz para mejorar el bienestar emocional y el rendimiento académico.

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

Abstract

This study examines the impact of gamification on the enhancement of socio-emotional abilities among students in the Ecuadorian educational setting. The objective is to investigate how this technique might enhance essential competences, including self-esteem, emotional regulation, teamwork, and communication, along with its possible correlation to academic success. The primary aim is to assess the impact of gamification on the emotional and social development of pupils, enhancing their socio-emotional competencies. The scientific issue is to the absence of empirical data in Ecuador substantiating the impacts of gamification in the socio-emotional area, hence limiting its widespread deployment. The approach used was quantitative, using a sample of pupils of varying ages. Surveys were conducted before to and during the gamified intervention to assess students' views of motivation, collaboration, emotional regulation, and conflict resolution. Furthermore, socio-emotional competencies were evaluated by assessments conducted before to and during the intervention. The findings indicated substantial enhancements in socio-emotional competencies after the intervention, particularly in empathy, collaboration, conflict resolution, and proficient communication. The associations between gamification use and enhancements in these abilities were robust and statistically significant. In conclusion, gamification positively influences the development of socio-emotional abilities in students, hence warranting its incorporation into the Ecuadorian educational system as an effective means to enhance emotional well-being and academic achievement.

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

Introducción

La gamificación, definida como la integración de características y dinámicas de juego en entornos no lúdicos, se ha desarrollado como un método de instrucción novedoso a nivel mundial, especialmente dentro de las instituciones educativas. Este modelo ha revolucionado la participación de los estudiantes con la información educativa, fomentando la motivación, la participación activa y el aprendizaje colaborativo. Además de sus usos académicos, la gamificación ha influido significativamente en el desarrollo de habilidades socioemocionales, incluyendo la empatía, la comunicación, la resolución de conflictos y la colaboración. El uso de juegos en entornos educativos mejora el aprendizaje cognitivo mientras también facilita el desarrollo personal y social de los alumnos. El uso global de la gamificación ha aumentado significativamente en los últimos años, particularmente en naciones con sistemas educativos desarrollados que buscan integrar técnicas innovadoras para abordar los desafíos del siglo XXI. La noción de la gamificación ha aumentado en popularidad debido a su capacidad para cautivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje de una manera agradable y significativa, utilizando el incentivo intrínseco fomentado por los juegos.

En naciones como Estados Unidos, Canadá y varios países europeos, la gamificación se ha integrado tanto en la educación primaria como en la superior, impactando positivamente el desarrollo de competencias emocionales y sociales, que son cruciales en el panorama contemporáneo globalizado y digital. En América Latina, la gamificación está siendo adoptada cada vez más en numerosas naciones, aunque su implementación varía según la política educativa y la disponibilidad tecnológica. En naciones como Brasil, México y Argentina, diversas experiencias han demostrado que la gamificación puede mejorar el aprendizaje colaborativo y las competencias socioemocionales de los estudiantes, particularmente en entornos caracterizados por una significativa diversidad cultural y socioeconómica. La escasez de

recursos y la preparación inadecuada de los docentes siguen siendo un obstáculo considerable en varias naciones latinoamericanas para el uso exitoso de este sistema.

En Ecuador, la gamificación está siendo investigada como un instrumento pedagógico en varias instituciones educativas, particularmente en el contexto de la reforma educativa destinada a mejorar la calidad educativa y fomentar un aprendizaje más activo y participativo. A pesar de estar en su fase inicial, muchas iniciativas piloto en varios niveles educativos han mostrado resultados alentadores en cuanto a la mejora del ambiente escolar, la motivación estudiantil y el desarrollo de competencias socioemocionales. No obstante, persisten obstáculos en cuanto a la formación de los educadores, la infraestructura tecnológica y la incorporación de la gamificación en el currículo formal. Este estudio tiene como objetivo examinar el impacto de la gamificación en la mejora de las habilidades socioemocionales en los alumnos, específicamente dentro del marco educativo ecuatoriano. El objetivo es investigar cómo el uso de esta técnica podría mejorar las competencias emocionales y sociales, incluyendo la autoestima, la regulación emocional, el trabajo en equipo y la comunicación en los estudiantes, junto con su posible correlación con el rendimiento académico. El problema científico radica en la ausencia de datos empíricos que sustenten de manera definitiva el impacto de la gamificación en las habilidades socioemocionales en el entorno educativo de Ecuador, lo que limita la implementación generalizada de esta técnica y la formulación de políticas educativas.

Métodos y materiales

Este estudio emplea una técnica cuantitativa y correlacional para examinar el vínculo entre la gamificación en la educación y el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Este enfoque facilita la adquisición de datos cuantitativos y la ejecución de análisis estadísticos para determinar si existe un vínculo significativo entre las variables estudiadas. El grupo demográfico objetivo está compuesto por estudiantes de instituciones educativas secundarias en Ecuador que han utilizado técnicas de gamificación en sus procesos de

enseñanza y aprendizaje. Para este estudio, se seleccionarán un mínimo de tres instituciones educativas que utilicen la gamificación como estrategia de enseñanza para obtener una muestra representativa. La muestra se elegirá no probabilísticamente por conveniencia, ya que colaboraremos con universidades que actualmente utilizan algún tipo de gamificación.

Se realizará una selección aleatoria dentro de estas instituciones para elegir una cohorte de estudiantes que exhiban diversos niveles de rendimiento académico y atributos demográficos. Este grupo estará compuesto por al menos 100 estudiantes, asegurando resultados estadísticamente significativos. Se utilizarán dos equipos de medición principales para la recolección de datos.

Encuestas: Se desarrollará un cuestionario estructurado que abarque preguntas sobre las experiencias de los estudiantes con la gamificación en su trayectoria educativa, sus percepciones sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales y sus evaluaciones del impacto de los juegos en la regulación emocional, la resolución de conflictos, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva. Este cuestionario será validado por un equipo de especialistas en educación y psicología educativa antes de su implementación.

Evaluaciones estandarizadas de competencias socioemocionales: Se realizará una prueba para evaluar las habilidades socioemocionales de los alumnos antes y después de la adopción de la gamificación. Estas evaluaciones se adaptarán al entorno ecuatoriano y serán evaluadas por expertos en psicología para garantizar su fiabilidad y validez dentro de la población objetivo. La recolección de datos se llevará a cabo en dos intervalos: al inicio de la implementación de la gamificación en las aulas y al final del período de intervención, que abarcará aproximadamente un semestre. Esto proporcionará una comparación de los resultados antes y después de la intervención y un examen de los cambios en las competencias socioemocionales de los estudiantes. El análisis de datos utilizará métodos estadísticos descriptivos y correlacionales. El programa SPSS se utilizará para procesar y evaluar los

hallazgos. Inicialmente, se calcularán estadísticas descriptivas para elucidar las características de la muestra, incluyendo la media, la desviación estándar y la frecuencia de respuestas. Posteriormente, se realizarán pruebas de correlación, incluyendo el coeficiente de Pearson, para determinar si existe una asociación significativa entre la exposición a la gamificación y las habilidades socioemocionales.

Además, se utilizarán pruebas t de Student para comparar las medias antes y después de la intervención, con el objetivo de determinar cualquier alteración significativa en las competencias socioemocionales de los estudiantes tras la implementación de la gamificación. Los hallazgos serán examinados e interpretados de acuerdo con los objetivos del estudio. Se formularán conclusiones que esclarezcan el impacto de la gamificación en la mejora de las habilidades socioemocionales, acompañadas de sugerencias para el uso eficiente de este enfoque en las aulas ecuatorianas.

Resultados y discusión

Esta investigación busca examinar el impacto de la gamificación en la mejora de las habilidades socioemocionales entre los estudiantes de secundaria en Ecuador. Para alcanzar este propósito, se integraron tecnologías de gamificación en los procesos educativos de varias instituciones para examinar la influencia de este método pedagógico en características críticas como la autorregulación emocional, la empatía, las habilidades de colaboración, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva. Se utilizaron encuestas y evaluaciones estandarizadas para evaluar las habilidades socioemocionales de los estudiantes antes y durante la intervención. Los datos recopilados fueron examinados utilizando métodos estadísticos, lo que permitió una comprensión exhaustiva de la influencia de la gamificación en la mejora de estas habilidades. Los hallazgos del estudio se delinean a continuación, estructurados en varias tablas que incluyen la información demográfica de la muestra, los resultados de la encuesta sobre experiencias de gamificación y las evaluaciones de las habilidades socioemocionales realizadas antes y durante

la intervención. Se realizarán estudios de correlación para elucidar el vínculo entre el uso de la gamificación y la mejora de las habilidades socioemocionales de los estudiantes.

Tabla 1. Características Demográficas de la Muestra

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

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

La Tabla 1 presenta las características demográficas de la muestra utilizada en esta investigación. Se observa una proporción equilibrada de alumnos y alumnas en términos de género. 45% de los participantes son hombres, mientras que el 55% son mujeres, lo que sugiere una representación algo mayor de estudiantes femeninas en la muestra. El grupo de edad predominante entre los estudiantes es de 15 a 17 años, que comprende el 60% de los participantes. Por otro lado, el 40% de los alumnos tienen entre 12 y 14 años, lo que indica una notable presencia de ambos grupos de edad entre la población examinada. En cuanto al

rendimiento académico, el 50% de los estudiantes se clasifica como promedio, lo que indica que la muestra tiene una representación equilibrada de alumnos en todos los niveles de desempeño. Treinta por ciento de los alumnos muestran un rendimiento deficiente, mientras que apenas el veinte por ciento alcanza un rendimiento excelente. Esta distribución ofrece una visión amplia de las competencias académicas de los estudiantes participantes, pertinente para examinar los efectos de la gamificación en estudiantes de diversos niveles de rendimiento.

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

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

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

La Tabla 2 muestra los hallazgos de la encuesta sobre las experiencias de los estudiantes con la gamificación antes de la intervención, utilizando una escala de respuesta del 1 (Totalmente en desacuerdo) al 5 (Totalmente de acuerdo). Los hallazgos indican las impresiones de los

estudiantes sobre varios aspectos de la gamificación en su experiencia educativa. La investigación sobre la motivación de los estudiantes para aprender mediante la incorporación de juegos en el aula arrojó una puntuación media de 3.8, lo que sugiere que, en general, los estudiantes experimentan un nivel moderado de motivación, pero no del todo, por el uso de juegos en entornos educativos. Una desviación estándar de 0.9 indica heterogeneidad en las respuestas, sugiriendo que algunos alumnos pueden mostrar más motivación que otros.

La puntuación media para la mejora de las habilidades de trabajo en equipo a través de la gamificación es de 3.5, con una desviación estándar de 1.0. Esto sugiere que, en general, los estudiantes perciben los juegos como beneficiosos para sus habilidades de colaboración; sin embargo, la variabilidad indica que las experiencias pueden diferir entre los individuos. En cuanto al control emocional, la pregunta pertinente obtuvo una puntuación media de 3.2, lo que indica que los estudiantes ven los juegos como algo que les ha ayudado en cierta medida en este aspecto.

La desviación estándar de 1.1 sugiere una mayor dispersión de respuestas, indicando que algunos estudiantes experimentan más ventajas emocionales que otros. La capacidad de resolver disputas más exitosamente a través de juegos obtuvo la puntuación promedio más baja de 3.0, lo que sugiere que, en general, los estudiantes no ven los juegos como una influencia sustancial en este aspecto. La desviación estándar de 1.2 respalda esta noción, indicando más variabilidad en las respuestas. La consulta sobre la simplicidad de la interacción con los compañeros durante las actividades recreativas arrojó una puntuación media de 3.6. Esto sugiere que los juegos en el aula influyen positivamente en la comunicación entre los estudiantes, pero con una imprevisibilidad considerable, como lo indica una desviación estándar de 1.0.

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

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

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

La Tabla 3 expone los resultados obtenidos en la evaluación de habilidades socioemocionales aplicada antes y después de la intervención, con el propósito de analizar el efecto de la gamificación en el desarrollo de estas competencias. Para la medición, se empleó una escala de respuesta que oscila entre 1 (Bajo) y 4 (Muy alto), evidenciando las variaciones en los promedios de cada habilidad en ambos momentos de la evaluación.

En lo que respecta al autocontrol emocional, el promedio registrado antes de la intervención fue de 2.9 (Medio), incrementándose a 3.7 (Alto) tras la aplicación de la estrategia, lo que representa una diferencia de +0.8. Este aumento sugiere una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para gestionar sus emociones, indicando que la gamificación pudo haber contribuido positivamente en este ámbito.

En relación con la empatía, el puntaje inicial fue de 3.1 (Alto) y, luego de la intervención, ascendió a 3.8 (Muy alto), con una variación de +0.7. Este resultado refleja un progreso en la habilidad de los estudiantes para comprender y compartir emociones ajenas, lo que resalta el impacto favorable de la gamificación en el fortalecimiento de esta competencia.

El trabajo en equipo mostró un cambio significativo, pasando de un promedio pre-intervención de 3.5 (Alto) a 4.2 (Muy alto) después de la intervención, con una diferencia de +0.7.

Este resultado evidencia que la estrategia gamificada ha potenciado la capacidad de los estudiantes para colaborar de manera efectiva con sus compañeros, lo que indica que el uso de juegos en el aula promueve la cooperación.

Finalmente, en cuanto a la resolución de conflictos, el puntaje inicial fue de 3.0 (Alto) y, tras la implementación de la gamificación, aumentó a 3.9 (Muy alto), con una diferencia de +0.9, lo que sugiere una mejora sustancial en la capacidad de los estudiantes para afrontar y solucionar problemas interpersonales. Este resultado indica que la gamificación ha resultado efectiva para fortalecer la capacidad de los estudiantes en la resolución de conflictos, permitiéndoles abordar disputas de manera más eficiente. Esto destaca uno de los beneficios clave de implementar estrategias lúdicas en el entorno educativo.

Por otro lado, la habilidad de comunicación efectiva experimentó un incremento, pasando de 3.2 (Alto) a 4.0 (Muy alto), con una diferencia de +0.8. Este avance sugiere que los estudiantes lograron una mejora considerable en su habilidad para expresarse de forma clara y precisa, lo que resulta fundamental tanto para el trabajo colaborativo como para la resolución de problemas interpersonales.

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

Pregunta	Promedio Pre-Intervención	Promedio Post-Intervención	Diferencia (Promedio)
¿Te sientes más motivado para aprender cuando se usan juegos en clase?	3.8	4.4	+0.6
¿La gamificación te ha ayudado a mejorar tu capacidad para trabajar en equipo?	3.5	4.3	+0.8

¿Los juegos en clase te han permitido gestionar mejor tus emociones?	3.2	4.0	+0.8
¿Consideras que los juegos te han ayudado a resolver conflictos de manera más efectiva?	3.0	3.8	+0.8
¿Te resulta más fácil comunicarte con tus compañeros durante las actividades lúdicas?	3.6	4.1	+0.5

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

La Tabla 4 muestra un análisis comparativo de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada antes y después de la intervención, con el propósito de examinar los cambios en la percepción de los estudiantes sobre el impacto de la gamificación en su aprendizaje y desarrollo socioemocional. Los datos revelan mejoras en todos los aspectos evaluados, lo que sugiere que la estrategia implementada generó un efecto positivo en los participantes. En cuanto a la motivación para aprender mediante el uso de juegos en el aula, el promedio registrado antes de la intervención fue de 3.8, lo que indica un nivel moderado de motivación. Tras la aplicación de la estrategia, el promedio se elevó a 4.4, reflejando una diferencia de +0.6. Este incremento sugiere una mejora significativa en el entusiasmo de los estudiantes por el aprendizaje, lo que evidencia que la gamificación contribuye favorablemente a su interés y compromiso académico.

En cuanto a la mejora en la capacidad de trabajo en equipo, el promedio antes de la intervención fue de 3.5, aumentando a 4.3 después de su aplicación, con una diferencia de +0.8.

Este incremento resalta el efecto positivo de la gamificación en la cooperación entre los estudiantes, lo que podría atribuirse a las dinámicas grupales presentes en las actividades lúdicas. Respecto a la gestión emocional, el puntaje pre-intervención fue de 3.2, elevándose a 4.0 tras la implementación de la estrategia, con una diferencia de +0.8. Este aumento sugiere que el uso de juegos en el aula contribuyó a que los estudiantes manejaran sus emociones de manera más efectiva, aspecto fundamental para su desarrollo socioemocional. En lo referente a la resolución de conflictos, el promedio inicial fue de 3.0 y, tras la intervención, ascendió a 3.8, con una variación de +0.8. Este cambio indica que la gamificación también favoreció el fortalecimiento de las habilidades para resolver disputas de forma más eficiente, lo que podría estar vinculado con la promoción del trabajo en equipo y la mejora en la comunicación durante las actividades.

Finalmente, en lo que respecta a la interacción y comunicación con los compañeros en el contexto de las actividades lúdicas, el promedio antes de la intervención fue de 3.6, aumentando a 4.1 después de la misma, con una diferencia de +0.5. Aunque este incremento es menor en comparación con otros aspectos evaluados, sigue siendo relevante, evidenciando que el uso de estrategias gamificadas favoreció la comunicación entre los estudiantes.

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

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

Análisis de la Correlación entre el Uso de Gamificación y las Habilidades Socioemocionales La Tabla 5 presenta un análisis de correlación entre la gamificación y el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes. Para ello, se utilizó el coeficiente de correlación de Pearson (r), el cual permite medir tanto la dirección como la intensidad de la relación entre estas variables. Además, se incluyó el valor p con el fin de evaluar la significancia estadística de las correlaciones obtenidas. En relación con el autocontrol emocional, el coeficiente de correlación de Pearson obtenido fue de 0.72, lo que señala una relación positiva y fuerte entre la implementación de la gamificación y el fortalecimiento del autocontrol en los estudiantes. El valor p de 0.001, al ser menor que 0.05, indica que esta relación es estadísticamente significativa, evidenciando que la gamificación influye favorablemente en esta competencia socioemocional.

Respecto a la empatía, se registró un coeficiente de correlación de 0.65, lo que representa una asociación de moderada a fuerte entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la empatía en los estudiantes. Con un valor p de 0.002, inferior a 0.05, se confirma que esta relación es estadísticamente significativa, lo que sugiere que la gamificación puede ser un factor que potencia la empatía en el contexto educativo. En cuanto a la capacidad de trabajo en equipo, se obtuvo una correlación de 0.70, reflejando una relación positiva y sólida entre la gamificación y la mejora en la colaboración entre los estudiantes. El valor p de 0.001, al ser estadísticamente significativo, valida que la aplicación de juegos en el aula favorece el desarrollo de habilidades de cooperación y trabajo conjunto. Para la resolución de conflictos, el coeficiente de correlación fue de 0.75, lo que indica una relación muy fuerte entre la gamificación y la capacidad de los estudiantes para manejar y solucionar disputas. Con un valor p de 0.000, altamente significativo, se reafirma que la gamificación tiene un impacto positivo considerable en esta habilidad socioemocional.

Por último, en lo referente a la comunicación efectiva, el coeficiente de correlación alcanzó un valor de 0.68, lo que señala una asociación positiva de moderada a fuerte con el uso de la gamificación. Con un valor p de 0.001, se establece que esta relación es estadísticamente significativa, confirmando que las estrategias lúdicas en el aula favorecen el desarrollo de la comunicación entre los estudiantes.

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

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

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

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

La Tabla 6 muestra los promedios finales de las habilidades socioemocionales de los estudiantes tras la implementación de la intervención, proporcionando una perspectiva clara sobre el impacto de la gamificación en el desarrollo de estas competencias clave.

En primer lugar, el autocontrol emocional alcanzó un promedio de 4.1, reflejando un nivel alto en esta habilidad después de la intervención. Este resultado evidencia una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para regular sus emociones, lo cual es fundamental tanto para su bienestar personal como para su desempeño académico.

Con respecto a la empatía, el promedio registrado fue de 4.0, lo que también indica un nivel elevado de desarrollo en esta competencia. Este hallazgo sugiere que la gamificación desempeñó un papel importante en el fortalecimiento de la empatía, permitiendo que los estudiantes comprendan mejor las emociones de los demás y establezcan conexiones más sólidas con sus compañeros.

En cuanto al trabajo en equipo, se obtuvo un promedio de 4.3, reflejando un desarrollo muy alto de esta habilidad. Este resultado resalta cómo la gamificación, a través de actividades colaborativas, favorece la cooperación y la sinergia entre los estudiantes, aspectos esenciales tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana. Respecto a la resolución de conflictos, el promedio final fue de 4.2, lo que también indica un nivel alto en esta capacidad. La mejora observada en la habilidad para gestionar disputas y encontrar soluciones pacíficas resalta la relevancia de la gamificación en la promoción del desarrollo social de los estudiantes.

Finalmente, la comunicación efectiva registró un promedio de 4.1, lo que sugiere un alto nivel de desarrollo en esta competencia tras la intervención. Los resultados indican que las actividades lúdicas fomentaron la interacción y el intercambio de ideas entre los estudiantes, fortaleciendo sus habilidades para expresarse con claridad y escuchar activamente a sus compañeros durante las dinámicas grupales.

Conclusiones

El propósito de esta investigación es examinar el impacto de la gamificación en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en estudiantes dentro del contexto educativo ecuatoriano. La gamificación, concebida como la aplicación de elementos y dinámicas propias de los juegos en el ámbito educativo, tiene como objetivo fortalecer competencias clave como la autoestima, la regulación emocional, la cooperación y la comunicación efectiva. A través de este enfoque, se busca no solo potenciar el bienestar social y emocional de los estudiantes, sino también explorar su posible relación con el desempeño académico.

El problema central que impulsa este estudio radica en la escasez de evidencia empírica que valide de manera concreta los efectos de la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales dentro del sistema educativo de Ecuador. Esta falta de información representa un obstáculo para la adopción y expansión de la gamificación como estrategia pedagógica a nivel nacional, limitando su implementación generalizada y dificultando la formulación de políticas educativas fundamentadas en datos verificables. En este sentido, la investigación pretende cubrir este vacío, proporcionando un análisis que facilite la toma de decisiones basadas en evidencia y fomentando la incorporación de enfoques innovadores que promuevan un desarrollo integral en los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Armas, C., Salas, G., & Freitez, A. (2024). *La investigación de la gestión del cuidado a través de la ENCOVI*. Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales de la Universidad Católica Andrés Bello- IIES-UCAB. https://www.researchgate.net/profile/Constanza-Armas/publication/381003730_La_investigacion_de_la_gestion_del_cuidado_a_traves_de_la_ENCOVI/links/665909be479366623a33481c/La-investigacion-de-la-gestion-del-cuidado-a-traves-de-la-ENCOVI.pdf
- Avendaño, M., & Rojas, A. (2021). *Impulsando la práctica inclusiva desde la labor docente para la implementación de estrategias pedagógicas con niños TEA*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. <https://hdl.handle.net/10656/14121>
- Calle, R. (2023). *Estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes con trastorno del espectro autista del Centro de Educación Especial Madre Ascensión Nicol - Fe y*
- Alegría del 3ro de Independencia Social.* Universidad Mayor de San Andrés. <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/35711>
- Cameros, A. (2023). *Propuesta de intervención para desarrollar las habilidades sociales y comunicativas en alumnado de 7-8 años diagnosticado con Trastorno del Espectro Autista- grado 1*. Universidad Europea. <https://hdl.handle.net/20.500.12880/6798>
- Chiroque, F. (2021). *Aprendizaje cooperativo como metodología en los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E. Innova Schools – Chorrillos – Lima 2020*. Universidad Católica Sedes Sapientiae. <https://hdl.handle.net/20.500.14095/1100>
- Crespín, J., & Castillo, A. (2024). *Estrategias de intervención dirigida a docentes para niños con dificultades de aprendizaje en la unidad educativa “San Benildo la Salle” en el periodo de octubre 2023 a marzo del 2024*. Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27795>
-

- De La Cruz, M. (2024). Factores psicosociales que intervienen en el proceso de aprendizaje en niños con trastorno del espectro autista. *Revista de Psicología de la Universidad Autónoma del Estado de México*, 13(37), 239-271.
<https://doi.org/10.36677/rpsicologia.v13i37.24139>
- Domínguez, S., Pérez, M., & Pérez, E. (2022). Ambientes de aprendizaje para favorecer competencias matemáticas en educación básica. *Revista RedCA*, 5(13), 144-162.
<https://doi.org/10.36677/redca.v5i13.18790>
- Espinal, T. (2024). *Diseño Inclusivo de Espacios Educativos: Explorando Estrategias Arquitectónicas para el autismo*. Universidad Pontificia Bolivariana.
<http://hdl.handle.net/20.500.11912/11816>
- Jiménez, A. (2024). *Diseño de una intervención de aprendizaje en el tiempo de recreo para la inclusión de los niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) en Educación Infantil. Proyecto didáctico*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/66793>
- Julcamoro, I. (2023). *Resiliencia, habilidades sociales y logros de aprendizaje en las áreas de matemática y comunicación en el v ciclo de la institución educativa n° 82040 "Virgen de la Natividad", Baños del Inca, Cajamarca, 2021*. Universidad Nacional de Cajamarca.
<http://hdl.handle.net/20.500.14074/5931>
- León, J. (2022). *Estrategia metodológica en habilidades sociales para el mejoramiento del rendimiento académico en el trastorno del espectro autista*. Universidad Técnica de Machala. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/20540>
- Lucero, J., Hernández, C., Gavilanes, W., & Ruiz, P. (2024). Gestión escolar y calidad educativa. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(Extra 1-1), 123-135. ISSN-e 2588-0705
- Martin, A. (2024). *Deportes inclusivos en educación física*. Universidad Rey Juan Carlos.
<https://hdl.handle.net/10115/37014>
- Miranda, D., & Cuenca, K. (2024). *El constructivismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales con los estudiantes del subnivel básica media en*
-

la Unidad Educativa “Bautista”, de la ciudad de Ambato. Universidad Técnica de Ambato.

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/41789>

Quintero, P. (2024). *El uso de metodologías activas para el desarrollo del pensamiento crítico.*

Universidad Rey Juan Carlos. <https://hdl.handle.net/10115/35141>

Sánchez, C., Maldonado, I., Maldonado, G., Morocho, H., & Cuenca, K. (2024). Desarrollo y evaluación de recursos educativos digitales para la educación inclusiva. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(2), 740 – 750.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1913>

Useta, F. (2024). *Explorar estrategias de intervención educativa que mejoren la diversidad y calidad de la dieta en personas con TEA.* Universidad Miguel Hernández de Elche.
<https://hdl.handle.net/11000/32413>

Vega, M., & Beltrán, M. (2024). Propuestas de actividades grupales para mejorar las competencias sociales a los niños con Trastorno de Espectro Austista (TEA). *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 5(1), 346–366.
<https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v5i1.98>

Vizcaíno, P., Cedeño, R., & Maldonado, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Revista Multidisciplinaria Ciencia Latina*, 7(4), 9723-9762.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
