

**Gamificación para el desarrollo de habilidades socioemocionales en la Unidad
Educativa “12 de octubre” San Vicente.**

**GAMIFICATION FOR THE DEVELOPMENT OF SOCIAL-EMOTIONAL
SKILLS AT THE “12 DE OCTUBRE” SCHOOL IN SAN VICENTE.**

Lic. Cristhian Alejandro Alvarado Rizo

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-5902-4848>

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí extensión Sucre

cristhian.alvarado@pg.uleam.edu.ec

Ing. Ricardo Chica Cepeda, MBA

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5498-2180>

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí extensión Sucre

ricardo.chica@uleam.edu.ec

Resumen

El presente trabajo de titulación tiene como objetivo describir la incidencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 8 a 10 años, pertenecientes entre los cursos cuarto años, quinto año y sexto año de educación básica, de la Unidad Educativa “12 de octubre” en San Vicente, provincia de Manabí. A partir de un enfoque mixto (cuantitativo - cualitativo) y una metodología descriptiva, se aplicaron encuestas y entrevistas a una muestra total de 50 personas divididos en 45 estudiantes y 5 docentes, para el análisis estadístico se utilizó el software SPSS. Este estudio se fundamenta en la necesidad de fortalecer las competencias socioemocionales en el ámbito educativo ecuatoriano, donde se evidencia una limitada aplicación de estrategias innovadoras como la gamificación, la misma que radica en su pertinencia pedagógica, social y académica, al promover de manera asertiva una alternativa metodológica que promueve la empatía, la autorregulación emocional y la motivación estudiantil. Cabe mencionar que los resultados obtenidos permitirán diseñar estrategias gamificadas replicables en otros ambientes escolares, lo que convierte este estudio en una oportunidad para innovar la práctica docente y generar evidencia científica sobre el impacto de la gamificación en el ámbito educativo local. Para concluir, se estima que los hallazgos sirvan

como referencia para futuras investigaciones en el ámbito nacional, promoviendo el uso de metodologías activas que favorezcan el aprendizaje significativo y el bienestar emocional de los estudiantes en contextos vulnerables.

Palabras clave: GAMIFICACIÓN, HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES, EDUCACIÓN BÁSICA, MOTIVACIÓN ESTUDIANTIL.

Abstract

The present graduation research aims to describe the incidence of gamification in the development of socio-emotional skills in children aged 8 to 10 years, enrolled in the fourth, fifth, and sixth grades of basic education at the “12 de octubre” Educational Unit, located in San Vicente, province of Manabí. Using a mixed-methods approach (quantitative–qualitative) and a descriptive methodology, surveys and interviews were administered to a total sample of 50 participants, comprising 45 students and 5 teachers. Statistical analysis was conducted using SPSS software. This study is grounded in the need to strengthen socio-emotional competencies within the Ecuadorian educational context, where a limited implementation of innovative strategies such as gamification has been identified. Its relevance lies in its pedagogical, social, and academic pertinence, as it promotes an assertive methodological alternative that fosters empathy, emotional self-regulation, and student motivation. It is worth noting that the results obtained will contribute to the design of gamified strategies that can be replicated in other school environments, positioning this study as an opportunity to innovate teaching practices and generate scientific evidence on the impact of gamification in the local educational context. In conclusion, the findings are expected to serve as a reference for future research at the national level, promoting the use of active methodologies that support meaningful learning and the emotional well-being of students in vulnerable contexts.

Keywords: Gamification, Socio-emotional Skills, Basic Education, Student Motivation.

Introducción

En el contexto educativo actual, el desarrollo de habilidades socioemocionales se ha consolidado como un componente fundamental para la formación integral de los estudiantes, especialmente en la educación básica. Estas habilidades influyen de manera directa en el bienestar emocional, la convivencia escolar y el desempeño académico, aspectos que han cobrado mayor relevancia en escenarios marcados por cambios sociales y educativos recientes.

Para Morales et al., (2025) el desarrollo de habilidades socioemocionales se ha convertido en una prioridad global, especialmente tras los efectos de la pandemia por COVID-19, que evidenció un crecimiento en los niveles de ansiedad, desmotivación y dificultades de convivencia escolar en estudiantes de educación básica.

Frente a esta realidad, las metodologías activas han adquirido protagonismo como alternativas pedagógicas orientadas a fortalecer la participación y el compromiso estudiantil. Entre ellas, la gamificación se presenta como una estrategia que incorpora elementos propios del juego en contextos educativos, favoreciendo entornos de aprendizaje más dinámicos y centrados en el estudiante.

En el ámbito ecuatoriano, Armijos et al., (2025) sostiene que estudios recientes destacan que la gamificación ha emergido como estrategia pedagógica eficaz para fomentar la motivación, la empatía, la autorregulación emocional y el trabajo colaborativo en estudiantes de educación básica. Sin embargo, su integración en la práctica docente aún resulta limitada, debido a factores asociados a la formación de los docentes y a la escasa planificación metodológica de este tipo de estrategias.

En la provincia de Manabí, específicamente en el cantón San Vicente, esta situación se manifiesta en contextos educativos como la Unidad Educativa “12 de octubre”, donde se identifica un potencial significativo para la implementación de metodologías innovadoras, aunque su aplicación aún resulta limitada. En este escenario, se hace necesario generar evidencia empírica que permita describir como la gamificación incide en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de educación básica, considerando las particularidades del contexto local. Por ello, el presente estudio tiene como propósito describir la incidencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 8 a 10 años de la Unidad Educativa “12 de octubre” del cantón San Vicente, mediante un enfoque metodológico mixto y un alcance descriptivo.

La gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica que integra elementos propios del juego (retos, recompensas, niveles y retroalimentación) en contextos educativos formales, con el propósito de mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde un enfoque didáctico Parrales et al., (2023) detalla que esta metodología no se limita a la incorporación de dinámicas lúdicas, sino que requiere una planificación intencionada, alineada con los objetivos curriculares y las necesidades del

contexto educativo. En este sentido, la gamificación se configura como una alternativa metodológica pertinente para la educación básica, al favorecer experiencias de aprendizaje más activas y significativas.

El uso de la gamificación en contextos educativos favorece ampliamente la atención y el compromiso activo del estudiante, al incorporar este tipo de dinámicas lúdicas que estimulan la motivación y el interés por aprender. Diversos estudios realizados por Buendía & Maza, (2025) evidencian mejoras en funciones cognitivas como la concentración y la permanencia en la tarea cuando se emplean estrategias basadas en el juego estructurado.

En el contexto ecuatoriano, investigaciones recientes evidencian que la aplicación de estrategias gamificadas contribuye a fortalecer la evaluación formativa, al promover la participación constante del estudiante y facilitar procesos de retroalimentación continua. Aguayo et al., (2025) destacan que la gamificación, aplicada desde un enfoque descriptivo y no experimental, permite que los estudiantes asuman un rol activo en su aprendizaje, mientras que los docentes optimizan sus prácticas evaluativas al obtener información permanente sobre el progreso y desempeño de los alumnos. Estos hallazgos refuerzan la pertinencia de la gamificación como una estrategia viable en contextos escolares donde se busca mejorar la motivación y el involucramiento estudiantil.

Las habilidades socioemocionales constituyen un conjunto de competencias relacionadas con la autorregulación emocional, la empatía, la comunicación interpersonal y la convivencia, fundamentales para el desarrollo integral del estudiante. Estudios han señalado que la ausencia de una formación sistemática en estas habilidades puede afectar no solo el clima escolar, sino también el rendimiento académico y la adaptación social de los niños en edad escolar. En este marco, los programas y estrategias orientados al fortalecimiento socioemocional adquieren un papel relevante dentro del currículo de educación básica. (Romero et al., 2025).

Los videojuegos educativos constituyen una importante herramienta eficaz para el desarrollo de la regulación emocional en el ámbito escolar, por su parte Gómez (2024) identifica que estas interacciones con la tecnología facilitan al aprendizaje de estrategias para controlar los impulsos y gestionar emociones, debido a que su uso en el aula contribuye a mejorar el ambiente emocional y promueve conductas adaptativas mediante experiencias lúdicas motivadoras y estructuradas.

La evidencia recopilada por Romero et al., (2025), a partir de una revisión documental, demuestra que la implementación de programas de aprendizaje socioemocional favorece la reducción de conflictos entre pares y el fortalecimiento de habilidades blandas como la colaboración y la resolución de problemas. No obstante, los autores advierten que la efectividad de estas iniciativas depende en gran medida del compromiso institucional y de la capacitación docente, aspectos que deben ser considerados al diseñar propuestas pedagógicas en contextos educativos específicos como el ecuatoriano.

Desde una perspectiva preventiva, cada actividad lúdica estructurada permite crear entornos educativos seguros que favorecen la expresión emocional, así como el aprendizaje general. Para ello Lucas & Agramonte (2024) la incorporación sistemática del juego en el aula ayuda a reducir conductas problemáticas y fortalece la regulación emocional al ofrecer experiencias estructuradas que promueven la participación, el respeto y la interacción positivas entre pares.

El aprendizaje apoyado en el juego favorece al trabajo en equipo al crear entornos donde los estudiantes interactúan, discrepan y resuelven situaciones de manera en conjunto. Para Gonzales et al., (2021) las dinámicas lúdicas posibilitan el desarrollo de habilidades colaborativas y socioemocionales, debido a que promueven la cooperación, la comunicación y la corresponsabilidad dentro del grupo durante el proceso de aprendizaje. Por ello Flores et al., (2024) señalan que estas dinámicas fortalecen el sentido de pertenencia del grupo estimulando la participación activa, lo que permite que los estudiantes se involucren de manera positiva en actividades colectivas orientadas al aprendizaje en conjunto.

La relación entre gamificación y desarrollo de habilidades socioemocionales ha sido objeto de análisis en diversas investigaciones recientes, las cuales coinciden en señalar que las estrategias gamificadas generan entornos de aprendizaje propicios para el fortalecimiento emocional y social de los estudiantes. Cedeño et al., (2023) sostienen que la gamificación permite transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia significativa, al facilitar espacios de interacción, cooperación y reconocimiento emocional, elementos clave para el desarrollo socioemocional en la infancia. Desde esta perspectiva, el uso de dinámicas lúdicas no solo motiva al estudiante, sino que también favorece la construcción de relaciones positivas dentro del aula.

Rodríguez et al., (2023) señalan que la integración de metodologías activas como la gamificación contribuye al mejoramiento del rendimiento escolar, al fortalecimiento de las

relaciones interpersonales y a la innovación de las prácticas docentes. Estos resultados respaldan la pertinencia de analizar la incidencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales en contextos específicos de educación básica, donde aún se evidencian limitaciones en la aplicación sistemática de estrategias innovadoras.

En coherencia con las investigaciones expuestas, el presente estudio se orienta a describir como la gamificación incide en el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 8 a 10 años de la Unidad Educativa “12 de octubre” del cantón San Vicente, considerando las características del contexto educativo y las demandas actuales de la educación ecuatoriana. Por ello, este enfoque permite generar evidencia empírica que contribuya tanto al fortalecimiento de la práctica docente como a la toma de decisiones pedagógicas fundamentadas.

Materiales y métodos

La presente investigación se desarrolló dentro de un enfoque mixto, el cual consistió en combinar métodos cuantitativos y cualitativos, permitiendo de esta manera obtener una comprensión integral del fenómeno estudiado. El enfoque cuantitativo facilitó la recolección y análisis de datos numéricos relacionados con el desarrollo de habilidades socioemocionales, a través de una encuesta de 10 preguntas en la escala de Likert, mientras que el enfoque cualitativo permitió interpretar las percepciones de los docentes sobre la aplicación de la gamificación en el aula, mediante una entrevista de 10 preguntas a los 5 docentes de la Unidad Educativa “12 de octubre” San Vicente.

El tipo de investigación utilizado fue descriptivo, de acuerdo con lo planteado por Guevara et al., (2025) este estudio se orienta a identificar la incidencia de la gamificación sin manipular deliberadamente las variables del estudio. Así mismo para Zambrano et al., (2020) resulta pertinente en estudios educativos que buscan describir prácticas pedagógicas y percepciones sin intervenir en el proceso formativo.

La población fue conformada por un total de 449 miembros de la Unidad Educativa “12 de octubre” del cantón San Vicente, de los cuales 430 corresponden a estudiantes y 19 a docentes, teniendo estos datos, la muestra se seleccionó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, quedando conformada por 45 estudiantes de entre 8 – 10 años pertenecientes a los cursos, cuarto de básica, quinto de básica y sexto de básica, y a 5 docentes que impartan sus enseñanzas en dichas aulas. Según Ortiz et al., (2025) este tipo de muestreo es común en

investigaciones educativas que manejan un carácter descriptivo, comúnmente cuando se trata sobre contextos institucionales accesibles y delimitados.

Para la recolección de datos se implementaron dos técnicas: la encuesta y la entrevista, utilizando como instrumento cuantitativo un cuestionario estructurado con escala de Likert de 10 preguntas, orientado a medir dimensiones socioemocionales como la autorregulación, la empatía y la convivencia. En el enfoque cualitativo se usó una entrevista semiestructurada dirigida a los docentes, con el objetivo de explorar percepciones sobre la aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica. Cabe recalcar que, para Maldonado et al., (2025) el uso combinado de estos instrumentos permite analizar tanto indicadores medibles como experiencias educativas desde una perspectiva interpretativa. Por otro lado, es necesario mencionar que la aplicación de estrategias gamificadas para Ramírez et al., (2025) se considera como una referencia metodológica, apoyada en experiencias previas documentadas sobre innovación pedagógica y motivación estudiantil.

Cada uno de los datos cuantitativos obtenidos mediante las encuestas fueron analizados a través de estadística descriptiva, por medio del software SPSS versión 26, permitiendo organizar y representar la información mediante frecuencias y porcentajes. Y por último el análisis cualitativo de las entrevistas se realizó, mediante una categorización temática, facilitando la interpretación de las percepciones docentes. Callejas et al., (2022) manifiesta que los usos de herramientas estadísticas especializadas contribuyen a la obtención de resultados confiables y a la validación de estudios en el ámbito educativo.

Resultados

A continuación, se muestran los resultados obtenidos de las preguntas realizadas a los estudiantes de la Unidad Educativa “12 de octubre” que sustentan la investigación sobre la influencia que presenta la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de temprana edad.

Tabla 1

Curso

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Cuarto curso	20	44,4
Quinto curso	14	31,1
Sexto curso	11	24,4
Total	45	100,0

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada en 2026.

La tabla 1 muestra la distribución de los estudiantes según el curso que cursan. Se observa que el mayor porcentaje de la muestra corresponde a estudiantes de cuarto de básica con el 44.4%, le sigue quinto de básica con el 31.1% y el sexto de básica con el 24.4% restante, lo que evidencia que la investigación se desarrolló principalmente con estudiantes de los primeros niveles de educación básica media, resultando apropiado puesto que en estas etapas se consolidan las habilidades socioemocionales fundamentales como la autorregulación y la convivencia escolar.

Tabla 2

Edad

Variable	Frecuencia	Porcentaje
8 años	17	37,8
9 años	14	31,1
10 años	14	31,1
Total	45	100,0

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada en 2026.

La tabla 2 representa la distribución de los estudiantes por edad, predominando el grupo de 8 años con un 37.8%, seguido de los estudiantes de 9 y 10 años con un porcentaje igual del 31,1%.

Estos resultados permiten afirmar que la población estudiada se encuentra dentro del rango idóneo definido para la investigación.

Tabla 3

Le gusta aprender cuando el/la docente usa juegos o actividades divertidas en clase.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	38	84,4
De acuerdo	7	15,6
Total	45	100,0

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada en 2026.

Dentro de esta tabla se muestra que los estudiantes muestran con valores positivos con el 84.4% que representa a totalmente de acuerdo y el 15.6% con de acuerdo, que les gusta aprender cuando el docente utiliza juegos o actividades divertidas en clase, resultado que refleja una aceptación notable sobre el uso de la gamificación, aspecto esencial para el fortalecimiento de la motivación escolar.

Tabla 4

Cuando la clase tiene juegos, se siente más motivado(a) para aprender.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	38	84,4
Casi siempre	5	11,1
A veces	2	4,4
Total	45	100,0

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada en 2026.

Según la tabla 4 el 84.4% de los encuestados manifestaron sentirse siempre motivados cuando la clase incluye juegos, el 11.1% menciona que casi siempre y solamente del 4.4% indicó que a veces, lo que indica que la gamificación actúa como un elemento motivador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero también muestra cierto grado de inconformidad sobre la misma, lo que se debe tener presente para saber sobrellevar este pequeño grupo que mencionaron valores neutrales.

Tabla 5

Usted pone más atención en clase cuando aprende usando juegos.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	35	77,8
Casi siempre	10	22,2
Total	45	100,0

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada en 2026.

Dentro de esta tabla podemos observar que se presentan valores con un alto grado de aceptación, lo que nos permite inferir que la gamificación no solo motiva, sino que también mejora la atención y concentración, cuyos aspectos son fundamentales para el aprendizaje significativo.

Tabla 6

Participa más en clase cuando las actividades son dinámicas y divertidas.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	71,1
Casi siempre	9	20,0
A veces	4	8,9
Total	45	100,0

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada en 2026.

En la tabla 6 observamos que el 71.1% de los estudiantes participa siempre en clases cuando se presentan actividades dinámicas y divertidas, seguido de un 20% que indica casi siempre y luego nos muestran un 8.9% que señala a veces manteniéndose un poco neutral ante esta pregunta, pero teniendo presente que estos resultados favorecen la participación activa en el aula, promoviendo un rol más protagónico del estudiante.

Tabla 7

Cuando juega en clase, puede controlar sus emociones, aunque gane o pierda.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	27	60,0
Casi siempre	12	26,7
A veces	6	13,3
Total	45	100,0

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada en 2026.

En esta tabla se evidencia que el 60% y el 26.7% de los estudiantes, siendo estos valores representativos de manera positiva, se aprecia que logran controlar sus emociones al jugar dentro de clases, tan solo el 13.3% dice que solo a veces lo pueden hacer. Lo que nos da un indicativo que las actividades gamificadas contribuyen al desarrollo de la autorregulación emocional, permitiendo que los estudiantes aprendan a manejar sus emociones dentro de un contexto pedagógico.

Tabla 8

Si algo no le sale bien durante un juego, intenta tranquilizarse y seguir participando.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	27	60,0
Casi siempre	11	24,4
A veces	7	15,6
Total	45	100,0

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada en 2026.

De acuerdo con esta tabla, se aprecia que el 60% de los estudiantes afirma que siempre intenta tranquilizarse y continuar participando cuando algo no resulta bien durante un juego, mientras que el 24.4% lo hace casi siempre y tan solo el 15.6% a veces. Estos resultados reflejan el fortalecimiento de habilidades como la perseverancia y el manejo de la frustración, aspectos esenciales del desarrollo socioemocional.

Tabla 9

Durante los juegos en clase, respeta a sus compañeros y compañeras.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	40	88,9
Casi siempre	5	11,1
Total	45	100,0

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada en 2026.

En la tabla 9 podemos observar con valores totalmente positivos que todos los estudiantes se respetan durante los juegos en el aula de clase, resultado que demuestra que la gamificación favorece también el respeto mutuo y la empatía, lo que contribuye a relaciones interpersonales positivas dentro del ambiente escolar.

Tabla 10

Aprender jugando le ayuda a llevarse mejor con sus compañeros en el aula.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	39	86,7
Casi siempre	4	8,9
A veces	2	4,4
Total	45	100,0

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada en 2026.

La tabla muestra que 43 estudiantes dando el valor porcentual del 95.6% señalan que mantienen un buen ambiente entre compañeros y que tan solo 2 de ellos con el 4.4% indican que solamente a veces lo hacen, datos que indican el fortalecimiento de la convivencia escolar mediante el uso de actividades gamificadas.

Tabla 11

Le gusta trabajar en equipo cuando la clase tiene juegos o actividades grupales.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	38	84,4
Casi siempre	5	11,1
A veces	2	4,4
Total	45	100,0

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada en 2026.

La tabla refleja que el 84.4% de los estudiantes indican que ellos disfrutan trabajar en equipo cuando se incluye juegos en la clase, el 11.1% lo hace casi siempre, mientras que el 4.4% solamente a veces. Estos resultados ponen en evidencia que la gamificación estimula el trabajo colaborativo, favoreciendo habilidades sociales como la cooperación y la comunicación.

Tabla 12

Se siente feliz y cómodo(a) en la escuela cuando aprende jugando.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	39	86,7
Casi siempre	6	13,3
Total	45	100,0

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada en 2026.

Para finalizar, la tabla 12 muestra que los resultados obtenidos todos los estudiantes se sienten felices y cómodos en la escuela cuando aprenden jugando. Este resultado nos permite concluir que la gamificación impacta positivamente en el bienestar emocional de los estudiantes, generando experiencias educativas placenteras y emocionalmente seguras.

Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación destacan que la gamificación incide de manera positiva en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa “12 de octubre” del cantón San Vicente. Los altos niveles de acuerdo expresados por los estudiantes en relación al gusto por aprender mediante juegos, motivación, participación y trabajo en equipo permiten afirmar que la incorporación de la gamificación favorece los entornos de aprendizaje activos, significativos y dinámicos.

En este sentido, los resultados cuantitativos muestran que la mayoría de los estudiantes manifestaron sentirse más motivados y atentos cuando el docente utiliza juegos o actividades lúdicas en clase, coincidiendo con lo planteado por Buendía y Maza (2025) quienes sostienen que la gamificación incrementa el interés y la concentración del estudiante al transformar el aprendizaje en una experiencia atractiva.

Así mismo, los datos demuestran que la incorporación de la gamificación contribuye al desarrollo de la autorregulación emocional, debido a que una cantidad significativa de estudiantes indicó ser capaz de controlar sus emociones ya sea ganando o perdiendo durante alguna actividad, así como tranquilizarse y continuar participando ante estas situaciones. Tales resultados se asemejan con lo expuesto por Lucas (2024) quien destaca que las actividades lúdicas estructuradas permiten a los estudiantes reconocer, expresar y regular sus emociones en contextos educativos seguros.

Por otro lado, los resultados cualitativos arrojados de la entrevista refuerzan los resultados cuantitativos, debido a que se reconoce que la gamificación transforma la enseñanza tradicional en experiencias más dinámicas y motivadoras, incrementando la participación activa del estudiante. Varios docentes destacan que actividades gamificadas bien planificadas, como el trabajo en equipo y retos, fomentan la perseverancia, responsabilidad y el trabajo colaborativo, lo cual coincide con lo señalado por Cedeño et al., (2023) quienes afirman que las dinámicas lúdicas promueven entornos de aprendizaje emocionalmente significativos.

Además, se reconoce que la gamificación genera cambios emocionales positivos, aunque también emerger emociones como la frustración o euforia, lo cual resulta importante tener en cuenta, debido que se evidencia que las estrategias no eliminan los desafíos emocionales, más bien brindan oportunidades para aprender a controlarlos. Esta postura coincide con Romero et al., (2024) quienes indican que el desarrollo de habilidades socioemocionales implica enfrentar situaciones de conflicto emocional que contribuyen al crecimiento personal y social de los estudiantes.

Por otra parte, esta entrevista reveló ciertas dificultades al momento de la implementación de la gamificación, como el tiempo de planificación, la diversidad del alumnado, disponibilidad de recursos y los procesos de evaluación. Estos hallazgos concuerdan con lo planteado por Parrales et al., (2023) quienes advierten que la efectividad de la gamificación depende de una planificación pedagógica adecuada y de la capacitación con el docente. En este aspecto, varios docentes recomiendan el uso equilibrado de esta estrategia lúdica, combinándolas con diversas estrategias metodológicas para evitar una monotonía o la dependencia excesiva de recompensas, postura que refleja una visión crítica y responsable del uso de metodologías activas.

Finalmente, estos resultados de estudio coinciden con investigaciones previas de Rodríguez et al., (2023) que destacan la pertinencia de la gamificación como estrategia innovadora para fortalecer tanto el ámbito cognitivo, como el socioemocional en educación básica.

Conclusiones

Los resultados de la investigación permiten concluir que la gamificación constituye una estrategia pedagógica pertinente para el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de educación básica, debido a que su aplicación favorece la motivación, atención y participación activa en el aula, de esta manera se evidencia que el uso de actividades lúdicas también contribuye a generar mayor disposición hacia el aprendizaje.

Asimismo, la investigación demuestra que la gamificación incide de manera significativa en el fortalecimiento de la autorregulación emocional, al propiciar escenarios en donde los estudiantes aprenden a gestionar emociones tales como la frustración y euforia, específicamente a situaciones de éxito o dificultad durante el juego, lo que resulta relevante debido a que se

considera que la regulación emocional es una habilidad clave para la convivencia escolar y el desarrollo integral.

En relación con las habilidades sociales, también se concluye que las estrategias gamificadas favorecen el respeto, empatía y trabajo colaborativo, pues esto contribuye a una mejora en el ambiente escolar. Cabe mencionar, que los datos cuantitativos como las percepciones de los docentes coinciden en que el aprendizaje basado en juegos promueve relaciones interpersonales positivas, fortaleciendo la cooperación y el sentido de pertenencia dentro del aula.

Finalmente, para concluir, a partir del análisis cualitativo se hace énfasis en que la efectividad de la gamificación depende en su mayoría de una excelente planificación pedagógica adecuada y del uso equilibrado de esta estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. La experiencia docente demuestra que, si bien la gamificación genera beneficios a nivel emocional y motivacional, la implementación requiere tiempo, recursos y criterios pedagógicos que permitan integrarla de forma complementaria a otras metodologías, lo que garantiza si su impacto positivo y sostenible en el contexto educativo.

Referencias

- Aguayo Litardo Josselyn Paola, M. W. (2025). La gamificación en la educación: estrategias didácticas para fortalecer la evaluación formativa. *Universidad Ciencia Y Tecnología*, 50-59. doi:<https://doi.org/10.47460/uct.v29iSpecial.821>
- Alex Paúl Zambrano Álava, A. T. (2020). Gamificación y aprendizaje autorregulado. *EPISTEME KOINONIA*, 287-302. doi:<https://doi.org/10.35381/e.k.v3i5.847>
- Carrillo, L. M. (2025). INFLUENCIA DE LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN EL DESARROLLO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SECUNDARIA: UN ANÁLISIS DOCUMENTAL. *DIALÉCTICA*, 93-122. doi:<https://doi.org/10.56219/dialectica.v2i25.3971>
- Gissela Isabel Buendía Cueva, N. M. (2025). El uso de la gamificación para potenciar habilidades cognitivas y emocionales en niños menores de seis años: Una revisión sistemática. *Scielo*, 1 (1474-1490). doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.17093412>

- Gladys Patricia Guevara Alban, A. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 163-173. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7591592>
- Guillermina Marilú Ortiz Angulo, C. V. (2025). Gamificación en el Aula: Fortalecer la enseñanza con plataformas educativas para la interacción con los estudiantes. *MQRInvestigar*, 1-17. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e129>
- Harold Jansen Morales Ruiz, G. I. (2025). HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA. *Zenodo*, 1491-1509. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.17093677>
- Iván Giovanni Flores, H. A. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: una revisión bibliográfica. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 166-186. doi:<https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6723>
- Lcdo. Carlos Marcelo Maldonado Vizcaíno, L. A. (2025). Gamificación narrativa con juegos de rol aumentados y escape Room digital para potenciar habilidades socioemocionales. *Revista Multidisciplinar De Estudios Generales*, 321-336. doi:<https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.96>
- León, M. I. (2024). Eficacia de los videojuegos en la regulación. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 31-58. doi:<https://doi.org/10.51302/tce.2024.21317>
- Luis Antonio Lucas Guadamud, R. d. (2024). Sistema de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas. *Ciencia Latina*, 5474-5492. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12763
- María Leonor Parrales Poveda, J. F. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia Y Líderes*, 4-14. doi:<https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>
- Mgs. Freddy Fernando Ramírez Chila, M. J. (2025). Gamificación y realidad aumentada como estrategias para incrementar la motivación y el aprendizaje significativo en estudiantes. *Revista Multidisciplinar De Estudios Generales*, 2472-2488. doi:<https://doi.org/10.70577/reg.v4i3.282>

Niurys Lázaro Álvarez, Z. C. (2022). Utilización del software SPSS para identificar factores predictivos de deserción estudiantil. *Scielo*, 38-50. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1814-151X2022000100038

Patricia Teresa Romero Peñafiel, J. C. (2024). Implementación de programas de aprendizaje socioemocional para desarrollar habilidades blandas en estudiantes de educación básica. *Zenodo*, 1-12. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.13334331>

Rubén Antonio Armijos Saca, G. Y. (2025). Gamificación en la Educación: Su Influencia en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7574-7589. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16426

Ximena González Grandón, C. C. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Scielo*, 233-270. doi:<https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.2.375>