



**“Gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de primer
año de educación básica.”**

Uribe Medranda Lisbeth Marianela

Dirección de Posgrado, Cooperación y Relaciones Internacionales. Universidad Laica
Eloy Alfaro de Manabí. Trabajo de Titulación, presentado como requisito para la obtención del
grado de Magíster en Educación con Mención en Innovaciones Pedagógicas.

Director: Lic. Yanina Viteri Alcívar, Mgtr

24 de junio del 2026

“Gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de primer año de educación básica.”

“Gamification in the development of socio-emotional skills in first-year elementary school children.”

Autor:

Ing. Lisbeth Marianela Uribe Medranda

Orcid No. <https://orcid.org/0009-0003-1863-5047>

Email: lisbeth.uribe@pg.ulead.edu.ec

Maestrante de la maestría en Educación mención innovación pedagógica de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Coautor:

Lcda. Yanina Viteri

Email: yanina.viteri@uleam.edu.ec

Orcid No. <https://orcid.org/0000-0003-2105-8802>

Docente de la maestría en Educación mención innovación pedagógica de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Resumen

El presente estudio de investigación tiene como tema la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de primer año de educación básica, con el propósito de determinar cómo la gamificación estimula el desarrollo de dichas habilidades en los estudiantes. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, utilizando fichas de observación dirigidas a los niños y niñas de primer año de educación básica como instrumento de recolección de información. La gamificación educativa consiste en la incorporación de dinámicas y mecánicas

propias de los juegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de incrementar la motivación, la participación y la interacción de los estudiantes en el entorno educativo, diversas investigaciones señalan que las dificultades socioemocionales pueden afectar las relaciones interpersonales y la convivencia escolar, por lo que resulta fundamental fortalecer estas habilidades desde la primera infancia, los resultados obtenidos evidenciaron mejoras significativas en las habilidades socioemocionales de los estudiantes después de la aplicación de estrategias gamificadas. En una prueba previa que se aplicó mediante el pretest se registró un 37% de desarrollo en las habilidades evaluadas, mientras que en una prueba posterior los resultados alcanzaron un 81%, reflejando avances en la empatía, la comunicación, la participación activa y el trabajo colaborativo. Asimismo, las actividades gamificadas promovieron un ambiente motivador y participativo dentro del aula, favoreciendo la convivencia escolar y el desarrollo integral de los estudiantes.

Palabras claves:

Gamificación, habilidades socioemocionales, dinámicas, educación básica.

Abstract

This research study focuses on gamification in the development of socio-emotional skills among first-grade primary school children, aiming to determine how gamification stimulates the development of these skills in students. The research employed a qualitative approach, using observation checklists focused on first-grade students as the data collection instrument. Educational gamification involves incorporating game-based dynamics and mechanics into the teaching-learning process to boost student motivation, participation, and interaction within the educational setting; given that research indicates socio-emotional difficulties can impact interpersonal relationships and the school climate, strengthening these skills from early childhood is crucial. The results demonstrated significant improvements in students' socio-emotional skills following the implementation of gamified strategies. A pre-test assessment showed a 37% level of development in the evaluated skills, whereas a post-test assessment reached 81%, reflecting progress in empathy, communication, active participation, and collaborative work. Furthermore, the gamified activities fostered a motivating and participatory classroom environment, thereby supporting positive school dynamics and the students' holistic development.

Keywords:

Gamification, socio-emotional skills, dynamics, basic education.

Introducción

En los últimos años la gamificación ha emergido como una estrategia innovadora en el ámbito educativo gracias a su capacidad para transformar el aula en un escenario más dinámico y motivador. Sin embargo, este método pedagógico no solo permite a los docentes presentar los contenidos curriculares de una forma más atractiva, sino que contamos con estudios que recogen múltiples beneficios para los discentes cuando mantienen una actitud receptiva, (Prieto Andreu et al. 2022)

A nivel mundial el uso de la gamificación ha crecido de forma considerable en los últimos años, especialmente en países con sistemas educativos avanzados que buscan incorporar nuevas metodologías para hacer frente a los desafíos del siglo XXI. El concepto de gamificación ha cobrado popularidad debido a su capacidad para involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje de una manera divertida y significativa, aprovechando la motivación intrínseca que generan los juegos. En países como Estados Unidos, Canadá y algunos países europeos, la gamificación ha sido implementada tanto en el ámbito escolar como en la educación superior, y su influencia ha sido positiva en el desarrollo de competencias emocionales y sociales, que son esenciales en el mundo globalizado y digital de hoy (Armijos Saca et al. 2025).

En el contexto ecuatoriano, la gamificación ha comenzado a ser explorada como una herramienta pedagógica en diversas instituciones educativas, especialmente en el marco de la reforma educativa que busca mejorar la calidad de la educación y fomentar un aprendizaje más activo y participativo.

La gamificación educativa es el uso de dinámicas y mecánicas propias de los juegos al ámbito educativo, con el objetivo de aumentar la motivación escolar, es una técnica que propone dinámicas asociadas con el diseño de juegos en el entorno educativo, con el fin de estimular y tener una interacción directa del alumnado, que les permita desarrollar de manera significativa sus competencias curriculares, cognitivas y social.

En el ámbito educativo Barrio Ruiz, (2021) expresa que la gamificación y los juegos educativos son herramientas de aprendizaje que puede aportar un enfoque atractivo y motivador debido a su capacidad para enseñar, reforzar contenidos y competencias curriculares. La utilización de la gamificación favorece un aprendizaje motivador, ya que permite al alumnado

experimentar y descubrir cosas nuevas, a la vez que practican habilidades y conocimientos ya aprendidos de manera lúdica.

Román et al. (2022) indica que las habilidades socio-emocionales, son habilidades no-cognitivas que repercuten decididamente en los esfuerzos que se realizan para la materialización de metas, así como, para el ejercicio de relaciones sociales saludables y por supuesto, para la toma inteligente de decisiones. Estas habilidades son esenciales para la vida, en la práctica son comportamientos que se desarrollan a través de experiencias, que funcionan como una herramienta para relacionarse adecuadamente con el resto de las personas.

La educación preescolar enfrenta el reto de captar y mantener la atención de los niños de manera eficaz, especialmente en un entorno donde el aprendizaje debe ser dinámico y adaptado a sus necesidades Acosta Inchaustegui et al. (2022).

Valenzuela (2023), manifiesta que para que los niños puedan adquirir las habilidades básicas que necesitan; tales como, cooperación, seguir instrucciones, demostrar control propio y prestar atención, deben poseer habilidades socioemocionales; en este sentido, los sentimientos de confianza, seguridad, amistad, afecto y humor son todos parte del desarrollo socioemocional de un niño, por lo que una relación positiva de un infante con adultos que le inspire y seguridad, es la clave para el desarrollo socioemocional adecuado.

En este contexto el principal problema radica en la necesidad de fortalecer las habilidades socioemocionales en los niños de primer año de educación básica, debido a que muchos estudiantes presentan dificultades para relacionarse de manera adecuada con sus compañeros, expresar sus emociones y desarrollar conductas de convivencia positiva. Esta situación limita su bienestar emocional y afecta directamente su proceso de aprendizaje y adaptación escolar. Aunque la gamificación se ha convertido en una estrategia innovadora dentro del ámbito educativo, en muchos casos no se aprovecha plenamente su potencial para fomentar el desarrollo socioemocional mediante actividades dinámicas, motivadoras y participativas.

De esta manera surge la siguiente interrogante, ¿Cómo la gamificación estimula el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de primer año de educación básica? Por lo tanto, se estableció como objetivo central determinar cómo la gamificación estimula el desarrollo

de habilidades socioemocionales en niños de primer año de educación básica, mediante la implementación de estrategias didácticas innovadoras que favorezcan la interacción, la motivación y el aprendizaje significativo en el contexto educativo de la Unidad Educativa Bilingüe Leader Kids.

1. Revisión literaria

Gamificación.

Según García Velasco y Cedeño Tuarez, (2021) es un anglicismo que aplica las diferentes definiciones que se encuentran en los videojuegos, derivadas del inglés “game”, que significa juego, por lo que se relaciona con actividades recreativas o lúdicas. Zambrano Álava et al. (2020), mencionan que se enfoca en promover un aprendizaje autorregulado, auto directivo que valoriza el progreso del proceso de enseñanza- aprendizaje como herramienta innovadora para el estudiante, pues le genera autonomía y proactividad.

La gamificación como didáctica innovadora.

Para Zambrano Álava et al. (2020), la gamificación es una estrategia didáctica innovadora en la que se integran elementos lúdicos en los entornos de aprendizaje. En medio de ello, se asume una metodología que transforma las prácticas docentes y favorece los aprendizajes significativos al conectar los saberes con entornos reales, facilitando la resolución natural de los problemas, por lo que se convierte en una herramienta central para dinamizar las clases y fomentar un *engagement* sostenido en los alumnos.

La gamificación como herramienta de inclusión.

Para Santilli, (2024) la inclusión educativa es considerada más que una postura teórica, se trata de un movimiento socioeducativo que tiene como objetivo ampliar las posibilidades de inclusión en el sistema educativo, reconociendo el derecho que los estudiantes con diversidad tienen a este. Dichas consideraciones surgen a finales de la década de los años ochenta, como un reclamo por la reivindicación de los de estudiantes con discapacidad, esto deja en evidencia las necesidades de regularización de oportunidades de estudio y la necesidad de reconocimiento de la educación como un derecho humano inalienable.

Habilidades socioemocionales.

Según Proaño-Muñoz et al. (2024), las habilidades socioemocionales como la empatía, la comunicación asertiva y la autorregulación emocional, son elementos esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes, estas competencias permiten manejar de manera efectiva las emociones, comprender a los demás y establecer relaciones saludables, lo que impacta directamente en la convivencia escolar.

Mencionan Cedeño Sandoya et al. (2022), que las habilidades sociales son la expresión de determinados comportamientos que las personas utilizan en su vivencia diaria ya que se implican en enfrentar diferentes situaciones de la vida, así como el establecimiento de relaciones interpersonales de calidad, a través de la práctica de la inteligencia emocional.

De igual manera Hernández Mercado et al. (2020), mencionan que una de las principales habilidades del ser humano que permite conocer, evaluar, las propias emociones y las de los demás son las emociones. Las personas que han logrado desarrollar sus habilidades emocionales llegan a obtener una vida más satisfactoria, son más eficaces y capaces de tener una adecuada resiliencia, por el contrario, los individuos que no controlan sus emociones tienen más problemas pues no pueden pensar con claridad llevándolos a obtener conflictos internos.

Las habilidades socioemocionales son entendidas como una serie de herramientas cognitivas, emocionales y sociales que tienen como función la adaptación del individuo al entorno y que facilitan el desarrollo personal, el relacionamiento social, el aprendizaje y el bienestar. Se van configurando de forma dinámica a partir de la interacción del individuo con el contexto, a través de experiencias y aprendizajes, y en ese sentido son consideradas como el resultado de procesos de desarrollo, que se extienden a través de todo el ciclo vital (Rodríguez, 2020).

Inteligencia Emocional

Gutiérrez Rojas et al. (2021), hablan sobre la inteligencia emocional en adolescentes donde se implica habilidades para reconocer, transformar y gestionar emociones propias y ajenas, integrando afectos y talentos psicológicos. De acuerdo con ello su desarrollo es fundamental, pero a menudo descuidado, pues se prioriza lo racional sobre lo emocional. Fomentar la autorregulación

emocional y competencias socioemocionales es clave para su fortalecimiento en contextos adecuados.

Educación Socioemocional

La educación socioemocional en el tercer año de educación básica es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, pues fomenta habilidades sociales y emocionales esenciales como la autorregulación, la empatía y la toma de decisiones responsables. Consecuente a esto se puede observar cómo este enfoque va más allá del conocimiento académico, pues promoviendo relaciones saludables y éxito en la vida, mediante estrategias metodológicas efectivas que fortalecen la conciencia emocional (Carrasco Guerra et al. 2021)

Estrategias de autorregulación

Destacan Ruales Jurado et al. (2022) que las estrategias de autorregulación cognitivo-emocional en la educación favorecen la convivencia escolar, el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades sociales. Profundizar en estas estrategias permite a niños y jóvenes gestionar sus emociones y conductas, promoviendo el bienestar social, escolar y familiar, y facilitando la adaptación a los entornos educativos.

2. Materiales y métodos

La presente investigación se desarrolló con un enfoque cualitativo, debido a que permitió analizar e interpretar información descriptiva relacionada con el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de primer año de educación básica mediante la aplicación de estrategias gamificadas, el estudio tuvo un alcance descriptivo, ya que se centró en observar y comprender las conductas, experiencias y percepciones manifestadas por los estudiantes dentro del contexto educativo, asimismo, se trabajó con un diseño preexperimental con aplicación de pretest y posttest,

permitiendo evaluar los cambios generados en las habilidades socioemocionales de los estudiantes antes y después de la implementación de las actividades gamificadas.

La población objeto de estudio estuvo conformada por 30 estudiantes de primer grado de la Unidad Educativa Bilingüe Leader Kids ubicada en la ciudad de Chone, provincia de Manabí, para la selección de los participantes se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando la accesibilidad y disponibilidad de los estudiantes dentro de la institución educativa.

Como método de investigación se utilizó el inductivo, partiendo de observaciones particulares obtenidas durante el desarrollo de actividades gamificadas para posteriormente establecer conclusiones generales relacionadas con el fortalecimiento de habilidades socioemocionales. Para la recolección de información se emplearon técnicas como la observación directa, utilizando fichas de observación como instrumento principal para identificar comportamientos vinculados con la empatía, la interacción social, la comunicación y el trabajo colaborativo, los resultados obtenidos antes y después de la intervención pedagógica permitieron comparar el progreso alcanzado por los estudiantes en relación con las habilidades socioemocionales evaluadas.

Las consideraciones éticas de la investigación estuvieron orientadas a garantizar la confidencialidad y privacidad de los participantes, asegurando que la información obtenida fuese utilizada únicamente con fines académicos e investigativos, respetando en todo momento la integridad y bienestar de los estudiantes.

3. Resultados

Los datos obtenidos mediante la aplicación de la ficha de observación a 30 estudiantes fueron organizados y cuantificados utilizando una escala tipo Likert de tres niveles: Siempre (3),

A veces (2) y Nunca (1). Posteriormente los puntajes alcanzados en cada dimensión socioemocional fueron sumados y transformados en porcentajes respecto al puntaje máximo esperado (180 puntos por dimensión). Para la interpretación de los resultados se estableció un baremo porcentual de niveles bajo, medio y alto, finalmente los resultados del pretest y postest fueron comparados mediante tablas y gráficos estadísticos para identificar los cambios producidos tras la aplicación de estrategias gamificadas.

Tabla 1.

Baremo de interpretación de resultados

Rango porcentual	Nivel de desarrollo
0% – 39%	Bajo
40% – 69%	Medio
70% – 100%	Alto

Tabla 2.

Resultados del pretest de habilidades socioemocionales

Dimensión socioemocional	Puntaje obtenido	Porcentaje	Nivel
Participación activa	63	35%	Bajo
Trabajo colaborativo	68	38%	Bajo
Empatía	65	36%	Bajo
Expresión emocional	58	32%	Bajo
Comunicación interpersonal	81	45%	Medio
Total general	335	37%	Bajo

Análisis e interpretación

Los resultados del pretest evidenciaron un nivel bajo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes antes de la intervención pedagógica. La dimensión con menor porcentaje fue expresión emocional (32%), reflejando dificultades para expresar emociones y sentimientos de manera adecuada. Asimismo, la participación activa, empatía y trabajo colaborativo presentaron porcentajes inferiores al 40%, demostrando limitaciones en la interacción

social y convivencia escolar. Solo la comunicación interpersonal alcanzó un nivel medio con 45%, aunque todavía distante de niveles óptimos.

Tabla 3.

Resultados del Postest de Habilidades Socioemocionales

Dimensión Socioemocional	Puntaje obtenido	Porcentaje	Nivel
Participación activa	148	82%	Alto
Trabajo colaborativo	144	80%	Alto
Empatía	140	78%	Alto
Expresión emocional	137	76%	Alto
Comunicación interpersonal	158	88%	Alto
Total general	727	81%	Alto

Análisis e interpretación

Los resultados del postest mostraron una mejora significativa en todas las dimensiones socioemocionales después de la aplicación de estrategias gamificadas. La comunicación interpersonal alcanzó el porcentaje más elevado (88%), evidenciando mayor interacción positiva y respeto entre los estudiantes, de igual manera, la participación activa y el trabajo colaborativo superaron el 80%, demostrando que las actividades implementadas fortalecieron la integración y colaboración dentro del aula, en general los resultados reflejaron un nivel alto de desarrollo socioemocional tras la intervención.

Tabla 4.

Comparación del pretest y postest

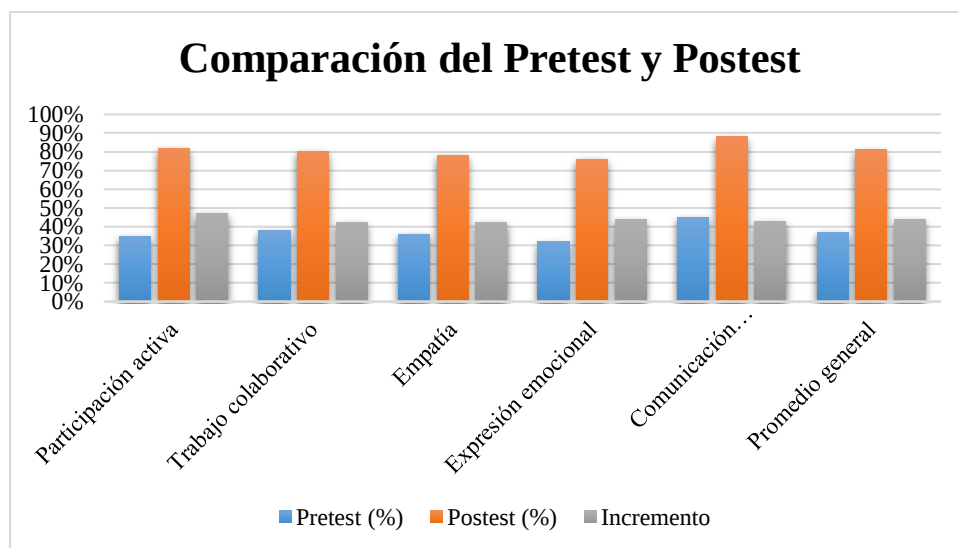
Dimensión socioemocional	Pretest (%)	Postest (%)	Incremento
Participación activa	35%	82%	+47%
Trabajo colaborativo	38%	80%	+42%
Empatía	36%	78%	+42%
Expresión emocional	32%	76%	+44%
Comunicación interpersonal	45%	88%	+43%
Promedio general	37%	81%	+44%

Análisis e interpretación

La comparación entre el pretest y el posttest permitió evidenciar un incremento significativo en todas las dimensiones evaluadas, la participación activa presentó el mayor aumento del 47% indicando mayor involucramiento de los estudiantes en las actividades desarrolladas, la expresión emocional mostró un incremento considerable 44%, reflejando avances en la capacidad de comunicar emociones y sentimientos, los resultados generales confirmaron que la implementación de estrategias gamificadas favoreció el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes.

Figura 1.

Comparación del pretest y posttest de las habilidades socioemocionales



La figura 1 evidencia una mejora significativa en todas las dimensiones socioemocionales evaluadas tras la aplicación de estrategias gamificadas, en el pretest se observaron porcentajes bajos y moderados, mientras que en el posttest los resultados alcanzaron niveles altos, destacando la comunicación interpersonal con un 88%, asimismo la participación activa y el trabajo colaborativo mostraron incrementos considerables, lo que demuestra el efecto positivo de la intervención pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de los

estudiantes.

4. Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidenciaron que la aplicación de estrategias gamificadas fortaleció significativamente las habilidades socioemocionales de los estudiantes de primer año de educación básica. Los hallazgos mostraron un incremento del 37% en el pretest al 81% en el posttest, reflejando mejoras en la participación activa, el trabajo colaborativo, la empatía y la comunicación interpersonal. Estos resultados coinciden con lo expuesto por Armijos Saca et al. (2025), donde se señala que la gamificación favorece el desarrollo emocional y social de los estudiantes mediante actividades dinámicas y motivadoras.

Además se identificó que las actividades lúdicas implementadas permitieron aumentar el interés y la motivación de los estudiantes durante el desarrollo de las clases, en este sentido la gamificación generó ambientes participativos que facilitaron la interacción positiva entre compañeros y promovieron una mayor integración dentro del aula, estos resultados guardan relación con lo planteado por Velásquez et al. (2025), que concluyen que la gamificación mejora competencias como la colaboración, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva en estudiantes de educación básica.

Por otra parte, la dimensión de trabajo colaborativo presentó avances significativos después de la aplicación de las estrategias gamificadas. Los estudiantes demostraron mayor disposición para cooperar, respetar turnos y participar en actividades grupales, fortaleciendo así la convivencia escolar. Estos hallazgos coinciden con lo investigado por Reina et al. (2023) donde se afirma que la gamificación favorece la construcción de habilidades sociales y promueve procesos de interacción y socialización en estudiantes de educación básica.

Los contextos educativos actuales requieren la implementación de metodologías innovadoras que promuevan no solo el aprendizaje académico, sino también el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales desde edades tempranas, desde la perspectiva de diversos autores la gamificación se ha consolidado como una estrategia didáctica capaz de incrementar la motivación, la participación activa y la interacción social dentro del aula, permitiendo transformar los procesos tradicionales de enseñanza en experiencias dinámicas, significativas y acordes a las necesidades de los estudiantes en educación básica.

En este contexto, al analizar los resultados obtenidos durante la aplicación de estrategias gamificadas en niños de primer año de educación básica, se evidenciaron mejoras significativas entre los resultados del pretest y posttest, reflejándose avances en la empatía, el trabajo colaborativo, la comunicación y la expresión emocional de los estudiantes, las actividades desarrolladas favorecieron la convivencia escolar y promovieron ambientes de aprendizaje más participativos y motivadores.

5. Conclusiones

La gamificación estimuló positivamente el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños de primer año de educación básica, evidenciándose mejoras significativas entre los resultados del pretest y posttest en dimensiones como participación activa, empatía, trabajo colaborativo y comunicación interpersonal.

La identificación e implementación de elementos de gamificación, tales como dinámicas lúdicas, desafíos y actividades colaborativas, permitió diseñar estrategias didácticas efectivas que favorecieron un ambiente motivador y participativo para el fortalecimiento socioemocional de los estudiantes.

La evaluación realizada mediante fichas de observación y registros pedagógicos demostró que las estrategias gamificadas tuvieron un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, reflejándose un incremento del promedio general del 37% en el pretest al 81% en el posttest.

6. Recomendaciones

Se recomienda a los docentes implementar estrategias de gamificación de forma permanente dentro de las actividades pedagógicas, debido a su efectividad para fortalecer las habilidades socioemocionales en los estudiantes.

Es importante seleccionar adecuadamente elementos de gamificación acordes a la edad y necesidades de los niños, incorporando actividades lúdicas, colaborativas y participativas que favorezcan la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo.

Se sugiere realizar futuras investigaciones con muestras más amplias y durante períodos de mayor duración, con el propósito de profundizar el análisis sobre el impacto de la gamificación en distintos contextos educativos y niveles escolares.

7. Limitaciones de la investigación

Una de las principales limitaciones de la investigación fue el tamaño reducido de la muestra ya que el estudio se realizó únicamente con 30 estudiantes de primer año de educación básica, lo cual limita la generalización de los resultados a otros contextos educativos.

El tiempo de aplicación de las estrategias gamificadas fue limitado, por lo que no se pudo realizar un seguimiento prolongado que permitiera analizar efectos a largo plazo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

La evaluación de las habilidades socioemocionales se efectuó mediante fichas de observación y registros pedagógicos, instrumentos que dependen en parte de la percepción del observador y pueden presentar cierto grado de subjetividad.

8. Referencias bibliográficas

- Acosta Inchaustegui, Y., Pincheira Hauck, N., & Alsina, À. (2022). Tareas y habilidades para hacer patrones de repetición en libros de texto de educación infantil. *Acosta Inchaustegui, Yeni Pincheira Hauck, Nataly Goreti Alsina, Àngel 2022 Tareas y habilidades para hacer patrones de repetición en libros de texto de educación infantil Avances de investigación en educación matemática* 22 91 110. <https://doi.org/10.35763/aiem22.4193>
- Armijos Saca, R. A., García Quinteros, G. Y., Morán Barrionuevo, M. M., Aldas Barreto, M. E., & Cabrera Solano, T. G. (2025). Gamificación en la Educación: Su Influencia en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 7574-7589. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16426
- Barrio Ruiz, I. M. del. (2021). *Una propuesta educativa gamificada para fomentar la motivación del alumnado en Educación Infantil*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/48959>
- Carrasco Guerra, P. L., Piguave Alvarado, I. B., Martinez Isaac, R., & Tolozano Benitez, S. E. (2021). *La educación socioemocional en el proceso de enseñanza-aprendizaje del tercer año de la educación básica*. 1(21), 380-393.
- Cedeño Sandoya, W. A., Ibarra Mustelier, L. M., Galarza Bravo, F. A., Verdesoto Galeas, J. D. R., Gómez Villalba, D. A., Cedeño Sandoya, W. A., Ibarra Mustelier, L. M., Galarza Bravo, F. A., Verdesoto Galeas, J. D. R., & Gómez Villalba, D. A. (2022). Habilidades socioemocionales y su incidencia en las relaciones interpersonales entre estudiantes. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(4), 466-474.

- García Velasco, M. S., & Cedeño Tuarez, L. K. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 1031-1047.
- Gutiérrez Rojas, J. R., Flores Flores, R. A., Flores Cáceres, R., & Huayta Franco, Y. J. (2021). Inteligencia emocional adolescente: Una revisión sistemática. *Revista De investigación De La Facultad De Humanidades*, 1(9), 59-66.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35383/educare.v9i1.576>
- Hernández Mercado, M. P., Ortega Hernández, A. L., & Tafur Barragán, Y. D. R. (2020). *La inteligencia emocional y su relación con el rendimiento académico*.
<https://hdl.handle.net/11323/7897>
- Norma del Carmen Santilli Rincón. (2024). *Repensar la Diversidad: Un Análisis Crítico sobre las Políticas de Inclusión en la Educación Superior*.
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.14015459>
- Prieto Andreu, J. M., Gómez Escalonilla-Torrijos, J. D., Said Hung, E., Prieto Andreu, J. M., Gómez Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Proaño Muñoz, M. M., Silva Alvarado, P. M., Villavicencio Kuffó, S. V., & Zambrano Figueroa, H. E. (2024). Habilidades socioemocionales para la convivencia armónica en el aula de clase. *CIENCIAMATRIA*, 10(1), 4-17. <https://doi.org/10.35381/cm.v10i1.1194>
- Reina, E., Reina, K., & Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7289-7311.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5868

- Rodríguez, T. P. (2020). Habilidades socioemocionales, lectura y escritura en la transición de educación inicial a primer año escolar. *Cuadernos del Claeh*, 39(111), 117-134. <https://doi.org/10.29192/claeh.39.1.6>
- Román, N. S., Risoto, M. A., & Ruano, Á. M. (2022). Desarrollo de habilidades socio-emocionales en el alumnado de educación infantil. *Revista Prisma Social*, (37), 82-98.
- Ruales Jurado, R. E., Lucero Revelo, S. E., & Gómez Rosero, Á. H. (2022). *La autorregulación emocional desde una perspectiva educativa*. 1(9), 64-73.
- Velásquez, E. M. T., Saraguro, G. L. F., Cordova, M. E. R., & Alcívar, M. O. P. (2025). 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. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 6(1), ág. 2241-2259. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.527>
- Zambrano Álava, A. P., Lucas Zambrano, M. D. L. Á., Luque Alcívar, K. E., & Lucas Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(Extra 3), 10.