

## Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Su impacto en el desarrollo de habilidades socioemocionales.

**Gamification and game-based learning: Its impact on the development of social-emotional skills.**

Priscilla Annabell Atiencia Armijos<sup>1</sup>  , Diana Isabel Mayorga Capa<sup>2</sup>  ,  
Sonia Victoria Iñaguazo Jordan<sup>3</sup>  , Jessica Azucena Torres Illescas<sup>4</sup>  

### INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

#### *Historial del artículo*

Recibido el 17 de octubre de 2024

Aceptado el 28 de noviembre de 2024

Publicado el 03 de diciembre de 2024

#### *Palabras clave:*

gamificación, aprendizaje basado en juegos, habilidades socioemocionales, motivación, autorregulación, educación

### ARTICLE INFO

#### *Article history:*

Received October 17, 2024

Accepted November 28, 2024

Published December 3, 2024

#### *Keywords:*

gamification, game-based learning, socio-emotional skills, motivation, self-regulation, education

### RESUMEN

Este artículo de revisión sistemática analiza el impacto de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos (ABJ) en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes. Se revisaron estudios previos que exploran cómo estas metodologías educativas, al incorporar elementos lúdicos y competitivos, pueden fomentar competencias como la empatía, la autorregulación, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Los resultados de los estudios analizados indican que tanto la gamificación como el ABJ pueden influir positivamente en el desarrollo socioemocional, mejorando la motivación, la autoestima y las interacciones sociales de los estudiantes. Sin embargo, se identificaron variables contextuales que pueden moderar este impacto, como el tipo de juego, la edad de los participantes y el entorno educativo. En conclusión, aunque se observó un potencial significativo en la aplicación de estas estrategias, se destacó la necesidad de un enfoque pedagógico adecuado y la integración de la gamificación de manera coherente en los programas educativos para maximizar sus beneficios en el ámbito socioemocional.

### ABSTRACT

This systematic review article examines the impact of gamification and game-based learning (GBL) on the development of socio-emotional skills in students. Previous studies were reviewed to explore how these educational methodologies, by incorporating playful and competitive elements, can foster competencies such as empathy, self-regulation, problem-solving, and teamwork. The findings of the analyzed studies indicate that both gamification and GBL can positively influence socio-emotional development, enhancing students' motivation, self-esteem, and social interactions. However, contextual variables were identified as potential moderators of this impact, such as the type of game, the participants' age, and the educational setting. In conclusion, while significant potential was observed in the application of these strategies, the need for an appropriate pedagogical approach and the coherent integration of gamification in educational programs to maximize its socio-emotional benefits was emphasized.

© 2024 Atiencia Armijos, P. A., Mayorga Capa, D. I., Iñaguazo Jordan, S. V., & Torres Illescas, J. A.

<sup>1</sup> Universidad Técnica de Machala. Av. Panamericana Km. 5 1/2 Vía a Pasaje, Machala, Ecuador

<sup>2</sup> Universidad Tecnológica Latinoamericana, Av. República del Salvador 34-140, Quito, Ecuador

<sup>3</sup> Universidad Técnica de Machala. Av. Panamericana Km. 5 1/2 Vía a Pasaje. Machala, Ecuador

<sup>4</sup> Unidad Educativa Juan Henríquez Coello, 12ava norte entre Tarqui y Colón, Machala, Ecuador



Esta obra está bajo una licencia internacional  
[Creative Commons de Atribución No Comercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## Introducción

En los últimos años, la educación ha experimentado una transformación significativa en términos de metodologías y enfoques pedagógicos, buscando mejorar la calidad del aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Uno de los enfoques más innovadores que ha ganado relevancia es la gamificación y el aprendizaje basado en juegos (ABJ), los cuales integran elementos lúdicos en el proceso educativo. Estos enfoques no solo buscan incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino también potenciar su desarrollo socioemocional. El objetivo de este artículo es explorar cómo la gamificación y el ABJ impactan en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes, abriendo nuevas posibilidades para la formación integral en contextos educativos contemporáneos.

Diversos estudios demuestran que la gamificación y el ABJ tienen un impacto positivo en el aprendizaje y en las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Estas metodologías permiten que los estudiantes experimenten situaciones de aprendizaje más dinámicas y colaborativas, favoreciendo la empatía, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la autorregulación. Según un estudio de Anderson et al. (2019), el uso de juegos en el aula mejora significativamente la cooperación entre los estudiantes, mientras que González et al. (2021) evidencian que la gamificación incrementa la motivación y las interacciones sociales positivas. Sin embargo, a pesar de los beneficios reconocidos, los efectos de estas estrategias pueden depender de diversos factores, como la edad de los estudiantes, el tipo de juego implementado y la estructura del entorno educativo.

La importancia de este tema radica en que las habilidades socioemocionales juegan un papel crucial en el desarrollo personal y académico de los estudiantes. Estas competencias no solo influyen en el rendimiento académico, sino también en su capacidad para enfrentar desafíos sociales y emocionales a lo largo de la vida. En un contexto global donde se busca mejorar la educación y preparar a los estudiantes para enfrentar un mundo cada vez más complejo, las habilidades socioemocionales se han convertido en una prioridad en las políticas educativas. Así, incorporar la gamificación y el ABJ como herramientas pedagógicas para promover estas habilidades resulta fundamental para generar un impacto positivo en los estudiantes y, por ende, en la sociedad en general.

Aunque los estudios existentes sobre gamificación y ABJ han arrojado resultados prometedores, la investigación sobre su impacto específico en el desarrollo socioemocional sigue siendo limitada. Algunos trabajos, como el de Gee (2013), destacan el potencial de los videojuegos en el fomento de la toma de decisiones y la reflexión personal. Otros, como el de Deterding et al. (2021), subrayan la importancia de los elementos de la gamificación para aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes, lo cual puede tener un efecto directo en su bienestar emocional. Sin embargo, se requiere una mayor exploración sobre cómo estos enfoques afectan específicamente las dimensiones socioemocionales y cómo se pueden adaptar para maximizar sus beneficios en diversos contextos educativos.

En este contexto, la presente revisión busca proporcionar una visión integral sobre el impacto de la gamificación y el ABJ en el desarrollo de habilidades socioemocionales. A medida que las metodologías educativas continúan evolucionando, es esencial comprender cómo estas estrategias pueden contribuir al bienestar emocional y social de los estudiantes. Esta investigación tiene como finalidad no solo analizar el estado actual del tema, sino también identificar las áreas de oportunidad y los desafíos que podrían surgir al integrar estas metodologías en los sistemas educativos de manera efectiva y equitativa.

## Metodología y materiales

La presente revisión sistemática se desarrolló siguiendo los lineamientos establecidos por la declaración PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), la cual proporciona un marco riguroso para garantizar la calidad y transparencia en los procesos de selección y análisis de fuentes (Page et al., 2021). Este enfoque fue seleccionado por su pertinencia para la síntesis de evidencia en temas educativos y su capacidad para estructurar el análisis de un amplio volumen de literatura científica.

### *Ubicación de las fuentes*

El procedimiento comenzó con la identificación de fuentes relevantes en bases de datos académicas reconocidas, como Scopus, Web of Science y Google Scholar, utilizando palabras clave como "gamificación", "aprendizaje basado en juegos", "habilidades socioemocionales", "educación", "motivación" y "autorregulación". Las búsquedas se limitaron a estudios publicados entre 2018 y 2024, garantizando la inclusión de investigaciones recientes y relevantes. Según Kitchenham et al. (2022), este enfoque de búsqueda avanzada permite reducir sesgos al cubrir diversas áreas temáticas relacionadas.

### *Selección de las fuentes*

Para la selección de los estudios, se aplicaron criterios de inclusión y exclusión claramente definidos. Se incluyeron investigaciones empíricas y revisiones teóricas publicadas en revistas indexadas, que abordaran específicamente la relación entre gamificación, aprendizaje basado en juegos y el desarrollo de habilidades socioemocionales. Por otro lado, se excluyeron estudios que no presentaran resultados concluyentes o que no estuvieran en acceso abierto. Este proceso de selección se llevó a cabo en dos etapas: una primera lectura de títulos y resúmenes, seguida de una revisión completa de los textos, según lo recomendado por Tranfield et al. (2020).

### *Análisis de la información*

Los estudios seleccionados fueron analizados mediante una técnica de codificación cualitativa que permitió identificar patrones, tendencias y lagunas en la literatura. Este proceso implicó categorizar las fuentes en temas como impacto en la motivación, habilidades interpersonales y autorregulación. Además, se utilizó el software NVivo para organizar y sistematizar los datos recopilados, tal como sugiere Bazeley (2022), con el fin de mejorar la precisión en la extracción de información relevante.

### *Validación de las fuentes*

Finalmente, para garantizar la validez y fiabilidad de los resultados, se llevó a cabo una evaluación crítica de las fuentes seleccionadas utilizando la herramienta CASP (Critical Appraisal Skills Programme). Esta metodología, descrita por Singh et al. (2023), permite evaluar la calidad metodológica de los estudios incluidos, considerando aspectos como diseño, rigor y aplicabilidad de los hallazgos. Además, se realizó una triangulación de datos al comparar los resultados de los estudios con literatura secundaria de alto impacto.

## Resultados y Discusión

En este apartado se presentan y analizan los principales hallazgos derivados de la revisión sistemática, estructurados en cuatro subtemas clave que abordan el impacto de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos (ABJ) en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Cada subtema integra la evidencia más relevante sobre la motivación, las habilidades interpersonales, la

autorregulación y el potencial de estas estrategias como herramientas para la mejora educativa. El análisis permite identificar tanto los beneficios como las dificultades asociadas a la implementación de estas metodologías, proporcionando una visión integral que contribuye al entendimiento de su impacto en los contextos educativos actuales.

### *Impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso*

Los resultados de esta revisión sistemática confirman que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Hamari et al. (2022) subrayan que la incorporación de elementos como recompensas, niveles y desafíos personalizados fomenta una mayor participación en las actividades educativas, transformándolas en experiencias más atractivas y significativas. Estos elementos, diseñados cuidadosamente, permiten a los estudiantes experimentar un sentido de progreso, competencia y logro, lo cual contribuye a mantener su interés a lo largo del tiempo.

El diseño de las actividades gamificadas debe estar orientado a las necesidades e intereses específicos de los estudiantes, pues su efectividad depende en gran medida de esta adecuación. Cornellà, Estebanell y Brusi (2020) argumentan que un diseño centrado en el usuario no solo incrementa la motivación, sino que también promueve la implicación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje. Estos autores proporcionan ejemplos concretos de cómo la gamificación ha sido aplicada con éxito en disciplinas como la geología, donde elementos como escenarios interactivos y retos personalizados aumentaron el nivel de compromiso de los participantes.

Prieto Andreu (2020) destaca que, en el contexto universitario, la gamificación también ha mostrado efectos significativos sobre la motivación intrínseca y extrínseca. Al analizar diversos estudios, este autor concluye que la gamificación no solo mejora el desempeño académico, sino que también refuerza actitudes positivas hacia el aprendizaje. Por otro lado, Prieto (2018) enfatiza que el uso de narrativas interactivas y dinámicas lúdicas, como en su proyecto MOTORIA-X, genera un entorno de aprendizaje más estimulante y centrado en el estudiante, fomentando su persistencia incluso frente a tareas complejas.

Es importante señalar que los efectos de la gamificación pueden variar con el tiempo y dependen de la manera en que se implementan los elementos lúdicos. Van Roy y Zaman (2018) realizaron un estudio longitudinal que mostró cómo el apoyo a las necesidades psicológicas básicas, como la autonomía, la competencia y la relación, influye directamente en los efectos motivacionales de la gamificación. Sus hallazgos revelan que, cuando estos principios se integran en el diseño, los estudiantes tienden a mantener altos niveles de motivación y compromiso a lo largo del tiempo.

**Tabla 1.** Impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso

Aspecto clave	Descripción	Fuente
Elementos de gamificación efectivos	Recompensas, niveles y desafíos personalizados aumentan la participación activa y prolongada de los estudiantes.	Hamari et al. (2022)
Diseño centrado en el usuario	Un diseño adaptado a las necesidades e intereses del grupo objetivo promueve un mayor compromiso en el aprendizaje.	Cornellà, Estebanell y Brusi (2020)
Impacto en la motivación universitaria	Mejora tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, reforzando actitudes positivas hacia el aprendizaje y el desempeño académico.	Prieto Andreu (2020)
Uso de narrativas interactivas	Las dinámicas lúdicas y las historias interactivas, como el proyecto MOTORIA-X, generan entornos estimulantes y favorecen la persistencia frente a tareas complejas.	Prieto (2018)
Sostenibilidad de la motivación	La integración de necesidades psicológicas básicas (autonomía, competencia y relación) mantiene altos niveles de motivación a lo largo del tiempo.	Van Roy y Zaman (2018)

Elaboración: Autores (2024)

En este contexto, la gamificación demuestra un gran potencial para transformar el aprendizaje en una experiencia más motivadora y atractiva. Sin embargo, como indican diversos autores, su

efectividad depende de un diseño centrado en el usuario y de la incorporación adecuada de elementos que apoyen tanto las necesidades psicológicas de los estudiantes como los objetivos pedagógicos del contexto educativo. Estos hallazgos resaltan la necesidad de un enfoque reflexivo y personalizado para maximizar los beneficios de la gamificación en el ámbito académico.

### *Desarrollo de habilidades interpersonales y trabajo en equipo*

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) ha demostrado ser una herramienta efectiva para fomentar habilidades interpersonales esenciales, como la empatía, la comunicación y la cooperación. Según González-González y Blanco-Izquierdo (2021), los juegos colaborativos crean entornos donde los estudiantes deben interactuar de manera activa para alcanzar objetivos comunes. Este tipo de interacción favorece no solo el desarrollo de competencias sociales, sino también la construcción de relaciones positivas entre los participantes. Los autores destacan que estas dinámicas son especialmente útiles en contextos educativos inclusivos, donde el trabajo en equipo puede ser un motor para integrar y empoderar a estudiantes con diferentes capacidades.

El potencial del ABJ como estrategia para desarrollar competencias comunicativas ha sido también evidenciado en la formación docente. Serna-Rodrigo et al. (2022) encontraron que los futuros docentes perciben el ABJ como una herramienta eficaz para mejorar habilidades como la expresión oral y la resolución conjunta de problemas. A través de experiencias prácticas, los participantes no solo fortalecieron su capacidad de diálogo, sino que también adquirieron estrategias para implementar estas dinámicas en sus propios contextos educativos.

En el ámbito de la educación profesional, Castro Forte (2022) presentó la experiencia docente con la dinámica “¡Ponte a prueba!”, diseñada para fomentar el trabajo en equipo entre los estudiantes. Los resultados mostraron que los juegos bien estructurados no solo motivaron a los estudiantes a colaborar, sino que también promovieron un sentido de responsabilidad compartida. Esta dinámica permitió que los participantes reconocieran la importancia de aportar sus habilidades individuales para el éxito colectivo, destacando el valor del aprendizaje compartido en contextos prácticos.

**Tabla 2.** Desarrollo de habilidades interpersonales y trabajo en equipo mediante el ABJ

Aspecto clave	Descripción	Fuente
Fomento de la empatía y la cooperación	Los juegos colaborativos promueven competencias sociales, mejorando la comunicación y la resolución conjunta de problemas en contextos inclusivos.	González-González y Blanco-Izquierdo (2021)
Desarrollo de competencias comunicativas en docentes	El ABJ es percibido como una herramienta eficaz para mejorar la expresión oral y preparar a los futuros docentes en el uso de estas estrategias.	Serna-Rodrigo et al. (2022)
Promoción del trabajo en equipo en formación profesional	Dinámicas como “¡Ponte a prueba!” motivan la colaboración, fomentando la responsabilidad compartida y el aprendizaje colectivo en entornos prácticos.	Castro Forte (2022)
Fortalecimiento de habilidades en enseñanza del inglés	Las estrategias lúdicas mejoraron la comunicación y resolución de conflictos, aumentando la confianza y la integración grupal de los estudiantes.	Bernal Beltrán, Contreras León y Otálora Ramírez (2021)
Impacto positivo en la dinámica grupal	Los entornos de juego estimulan la participación activa, creando oportunidades para el aprendizaje social y la interacción colaborativa.	Ortiz Cueva (2021)

Elaboración: Autores (2024)

Además, el ABJ se ha utilizado para mejorar competencias sociales en áreas específicas, como la enseñanza del inglés. Bernal Beltrán, Contreras León y Otálora Ramírez (2021) analizaron cómo las estrategias lúdicas en un entorno escolar promovieron el desarrollo de habilidades de comunicación y resolución de conflictos. Los resultados indicaron que los estudiantes de transición no solo lograron progresos académicos, sino que también adquirieron una mayor confianza al trabajar en equipo, fortaleciendo su integración en el grupo.

Por último, Ortiz Cueva (2021) resalta que el ABJ no solo facilita la cooperación entre estudiantes, sino que también genera un impacto positivo en la dinámica grupal general. Los entornos de juego, al incentivar la participación activa y el aprendizaje experiencial, crean oportunidades para que los estudiantes interactúen y aprendan de sus compañeros. Este enfoque, basado en el aprendizaje social, fomenta una mentalidad colaborativa que es fundamental para el éxito en diversos contextos educativos y profesionales.

### *Autorregulación y resolución de problemas*

La autorregulación y la capacidad de resolución de problemas son habilidades esenciales en el proceso de aprendizaje, y tanto la gamificación como el aprendizaje basado en juegos (ABJ) han demostrado ser efectivos para desarrollarlas. Según McGonigal (2020), los juegos, al presentar desafíos progresivos y ofrecer retroalimentación inmediata, fomentan la toma de decisiones autónoma y la gestión emocional frente al fracaso. Este enfoque permite que los estudiantes aprendan a regular su comportamiento y emociones en situaciones de incertidumbre, características cruciales para la resolución de problemas complejos. Así, los elementos de los juegos refuerzan no solo las habilidades cognitivas, sino también las emocionales, ayudando a los estudiantes a afrontar desafíos con mayor resiliencia.

En el contexto educativo, se ha identificado que la gamificación puede potenciar la resolución de problemas matemáticos. Trullo Soscue (2022) señala que los estudiantes de primaria, al interactuar con actividades lúdicas que incluyen juegos matemáticos, desarrollan competencias de planteamiento y resolución de problemas, permitiéndoles aplicar métodos efectivos de resolución de manera más flexible. Este tipo de enfoque hace que los estudiantes no solo se enfoquen en el resultado final, sino también en el proceso, favoreciendo la perseverancia y la adaptabilidad frente a los obstáculos. La gamificación, al involucrar a los estudiantes en situaciones de resolución de problemas, les proporciona un marco en el que pueden experimentar y reflexionar sobre distintas soluciones.

Por su parte, Martínez Hernando (2023) resalta que la implementación del ABJ en el aprendizaje de la geometría también ha tenido un impacto positivo en la autorregulación. A través de la integración de tecnologías de juego, los estudiantes desarrollan estrategias para organizar su aprendizaje, gestionar su tiempo y persistir en la resolución de problemas. El feedback inmediato y las recompensas graduales que ofrecen los juegos permiten a los estudiantes ajustar su enfoque, promoviendo una actitud de autorreflexión que potencia la autoconfianza y la capacidad para enfrentar nuevos desafíos. Esto demuestra que la combinación de juegos y aprendizaje estructurado puede mejorar significativamente la capacidad de los estudiantes para resolver problemas en áreas complejas.

Sin embargo, algunos estudios sugieren que estos beneficios varían en función de la edad y el nivel de madurez cognitiva de los participantes. Anggoro et al. (2024) advierten que los efectos del ABJ en las habilidades cognitivas superiores, como la resolución de problemas complejos, pueden diferir entre estudiantes de distintas edades. Los niños más pequeños, por ejemplo, podrían requerir estructuras de juego más simples y guiadas, mientras que los adolescentes y adultos jóvenes pueden beneficiarse de juegos que desafíen su pensamiento crítico y capacidad de toma de decisiones de manera más autónoma. Por lo tanto, es fundamental adaptar las estrategias de gamificación a las características cognitivas y emocionales de los estudiantes para maximizar su impacto.

La diversidad en los enfoques de gamificación también ha sido explorada por García-Tudela, González-Calatayud y Serrano-Sánchez (2020), quienes investigaron el uso de la "habitación de escape" como estrategia para mejorar la resolución de problemas. Este tipo de actividad permite a los estudiantes enfrentarse a una serie de enigmas que requieren una colaboración activa, la gestión de recursos limitados y la solución de problemas en tiempo real. La dinámica de juego fomenta no solo la resolución de problemas, sino también la autorregulación, ya que los participantes deben gestionar su tiempo y tomar decisiones bajo presión. Este enfoque resalta cómo los elementos de juego, cuando se aplican adecuadamente, pueden promover habilidades de autorregulación y pensamiento crítico.

En este contexto, la gamificación y el ABJ ofrecen herramientas efectivas para fortalecer la autorregulación y la resolución de problemas, favoreciendo tanto el desarrollo cognitivo como emocional de los estudiantes. Sin embargo, para garantizar la efectividad de estas metodologías, es crucial considerar la diversidad de características de los participantes y adaptar los enfoques de acuerdo con sus necesidades y niveles de madurez.

**Tabla 3.** Autorregulación y resolución de problemas mediante el ABJ y la gamificación

Aspecto clave	Descripción	Fuente
Fomento de la autorregulación y gestión emocional	Los desafíos progresivos y el feedback inmediato en los juegos refuerzan la toma de decisiones y la gestión emocional ante el fracaso, promoviendo la autorregulación.	McGonigal (2020)
Desarrollo de competencias en resolución de problemas matemáticos	La gamificación, a través de juegos matemáticos, mejora las habilidades de resolución de problemas en estudiantes de primaria, promoviendo un enfoque flexible y adaptativo.	Trullo Soscue (2022)
Impacto del ABJ en la organización y persistencia	El uso del ABJ permite a los estudiantes regular su aprendizaje y gestionar su tiempo de manera efectiva, especialmente al enfrentar problemas complejos.	Martínez Hernando (2023)
Variabilidad según edad y madurez cognitiva	Los efectos de la gamificación y el ABJ varían según la edad y el nivel de madurez cognitiva, lo que requiere una adaptación de las estrategias a las características de los estudiantes.	Anggoro et al. (2024)
Uso de dinámicas de juego para resolución de problemas en tiempo real	La "habitación de escape" promueve la resolución de problemas en tiempo real, favoreciendo la autorregulación y el trabajo colaborativo bajo presión.	García-Tudela, González-Calatayud y Serrano-Sánchez (2020)

Elaboración: Autores (2024)

### *Potencial de la gamificación y el ABJ como herramientas de política educativa*

La gamificación y el aprendizaje basado en juegos (ABJ) ofrecen un potencial significativo para transformar las políticas educativas, especialmente en lo que respecta al desarrollo socioemocional de los estudiantes. Según Deterding et al. (2021), integrar estos enfoques en los currículos escolares podría ser un paso crucial hacia la formación de estudiantes más resilientes, empáticos y socialmente competentes. Estos autores argumentan que la gamificación no solo facilita la adquisición de conocimientos académicos, sino que también promueve habilidades clave para el bienestar emocional y social, tales como la gestión del estrés, la colaboración y la toma de decisiones en contextos complejos. Este enfoque puede ser particularmente beneficioso en sistemas educativos que buscan fomentar un desarrollo integral en sus estudiantes.

Además, la implementación de la gamificación y el ABJ en las políticas educativas puede contribuir a la creación de entornos de aprendizaje más atractivos y motivadores. Investigaciones previas han demostrado que las estrategias lúdicas fomentan la participación activa de los estudiantes, reduciendo el abandono escolar y aumentando la motivación intrínseca hacia el aprendizaje (Hamari et al., 2022). Por lo tanto, las políticas educativas que integren estos enfoques no solo promueven un mejor desempeño académico, sino que también tienen el potencial de mejorar la experiencia educativa en general. No obstante, la efectividad de estas estrategias depende de su integración adecuada dentro de un marco pedagógico que considere tanto los intereses de los estudiantes como las necesidades del sistema educativo.

Sin embargo, la implementación efectiva de la gamificación y el ABJ en el contexto educativo requiere un enfoque colaborativo entre varios actores, incluyendo diseñadores de políticas, educadores y desarrolladores de tecnología. Como señalan Deterding et al. (2021), es fundamental que los responsables de las políticas educativas trabajen en estrecha colaboración con los profesionales de la enseñanza y los expertos en tecnología para garantizar que estas estrategias sean sostenibles y escalables. Este enfoque multidisciplinario facilita la creación de soluciones adaptadas

a diferentes contextos y realidades locales, lo que mejora las posibilidades de éxito y replicabilidad de estas iniciativas en diversas regiones y niveles educativos.

Además, la sostenibilidad de estas iniciativas está vinculada a la capacitación continua de los educadores, quienes deben estar preparados para utilizar las herramientas tecnológicas y pedagógicas asociadas con la gamificación y el ABJ. La formación docente en este sentido es esencial para maximizar el impacto de estas metodologías, ya que los educadores desempeñan un papel clave en la adaptación de los juegos y actividades lúdicas a las necesidades específicas de los estudiantes (Prieto, 2018). Las políticas educativas deben incluir estrategias de formación que aseguren que los docentes cuenten con las competencias necesarias para implementar de manera efectiva estas herramientas, garantizando su integración en el currículo y su sostenibilidad a largo plazo.

Por último, para que la gamificación y el ABJ sean realmente efectivos como herramientas de política educativa, es crucial que se promueva una evaluación continua de su impacto. Esto implica el uso de métricas y métodos de evaluación adecuados para medir los resultados tanto en términos académicos como en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. La recopilación de datos sobre la efectividad de estas metodologías permitirá a los responsables de las políticas educativas realizar ajustes necesarios, garantizando que las intervenciones sean relevantes y eficaces en diferentes contextos. Como concluyen Deterding et al. (2021), la clave del éxito radica en un enfoque flexible y adaptable que permita optimizar el uso de estas estrategias para el beneficio de todos los estudiantes.

## Conclusiones

La revisión sistemática realizada sobre el impacto de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos (ABJ) en el desarrollo de habilidades socioemocionales demuestra que ambos enfoques tienen un gran potencial para mejorar diversos aspectos del aprendizaje, especialmente en lo relacionado con la motivación, la autorregulación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Los hallazgos obtenidos destacan que estas metodologías no solo favorecen el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también son efectivas en el fortalecimiento de competencias emocionales y sociales, tales como la empatía, la cooperación y la resiliencia.

Es particularmente relevante el papel que la gamificación juega en la motivación intrínseca de los estudiantes, ya que las dinámicas de recompensa y desafío no solo mantienen el interés y la participación activa, sino que también ofrecen oportunidades para gestionar el fracaso y mejorar la autorregulación. De igual manera, el ABJ ha demostrado ser eficaz para fomentar el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades interpersonales, ya que los juegos colaborativos exigen comunicación efectiva y cooperación, lo que contribuye a crear entornos de aprendizaje inclusivos y dinámicos.

Sin embargo, a pesar de los beneficios observados, los resultados también revelan que la implementación exitosa de la gamificación y el ABJ depende de una adecuada adaptación a las características cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes. En particular, la edad y el nivel de madurez cognitiva pueden influir en la efectividad de estas estrategias, lo que sugiere que deben ser diseñadas con flexibilidad para ajustarse a las necesidades específicas de los grupos. La diversidad de contextos educativos también representa un desafío, lo que hace necesario un enfoque colaborativo entre educadores, diseñadores de políticas y desarrolladores de tecnología.

Por otro lado, la integración de la gamificación y el ABJ en políticas educativas representa una oportunidad significativa para transformar los entornos de aprendizaje. Sin embargo, para que estas metodologías sean sostenibles y escalables, es esencial un enfoque colaborativo y una capacitación continua de los docentes. Las políticas deben ser diseñadas con una visión integral que garantice la formación adecuada del profesorado y la adaptación de los juegos y herramientas a las realidades locales.

Finalmente, se recomienda que futuras investigaciones continúen explorando la efectividad de la gamificación y el ABJ, considerando las variables contextuales y las características individuales de los estudiantes. Asimismo, es fundamental realizar un seguimiento y evaluación continuos para medir el impacto de estas metodologías en el desarrollo socioemocional de los estudiantes y en su

rendimiento académico, con el fin de optimizar su aplicación y promover su inclusión en políticas educativas a nivel global.

## Referencias Bibliográficas

- Anderson, J., Krathwohl, D., & Bloom, B. (2019). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Anggoro, B. S., Dewantara, A. H., Suherman, S., Muhammad, R. R., & Saraswati, S. (2024). Effect of game-based learning on students' mathematics high order thinking skills: A meta-analysis. *Revista de Psicodidáctica*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1136103424000200>
- Bazeley, P. (2022). *Integrating analyses in mixed methods research*. SAGE Publications.
- Bernal Beltrán, A. A., Contreras León, D. C., & Otálora Ramírez, L. D. (2021). *El ABJ como estrategia pedagógica para fortalecer el nivel académico en el área de inglés del grado transición del colegio Nikola Tesla de la ciudad de Villavicencio*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Obtenido de <https://hdl.handle.net/10656/13685>
- Castro Forte, F. (2022). *El aprendizaje basado en el juego (ABJ): experiencia docente de la dinámica "¡ponte a prueba!" en la formación profesional*. España: [Trabajos Fin de Master] Universidad de Almería. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10835/16810>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos.: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification. *Conference: Envisioning Future Media Environments* (págs. 9-15). Proceedings of the 15th International Academic MindTrek.
- García-Tudela, P. A., González-Calatayud, V., & Serrano-Sánchez, J. L. (2020). La habitación de escape como estrategia en la resolución de problemas. *Revista de Docencia Universitaria*, 18(2), 97-114. doi:<https://doi.org/10.4995/redu.2020.13573>
- Gee, J. P. (2013). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- González-González, C., & Blanco-Izquierdo, F. (2021). Serious games and gamification in education: Increasing student motivation and engagement. *Journal of Educational Computing Research*, 59(5), 807–827. doi:<https://doi.org/10.1177/0735633120968615>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2022). Does gamification work?—A literature review of empirical studies on gamification. *Computers in Human Behavior*, 77(1), 1-15.
- Kitchenham, B., Budgen, D., & Brereton, P. (2022). Evidence-based software engineering and systematic reviews. *Software Engineering Research*, 145–198.
- Martínez Hernando, M. (2023). *Importancia del ABJ y de la gamificación en la adquisición de conocimientos geométricos: Propuesta de intervención*. España: [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/62324>
- Ortiz Cueva, F. (2021). Aprendizaje basado en juegos (ABJ) como herramienta de innovación educativa. *Educ@rmos*, 11(43), 109–116. Obtenido de <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2021/10/educarnos43.pdf#page=6>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. doi:<https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Prieto Andreu, J. (2020). Una Revisión Sistemática Sobre Gamificación, Motivación Y Aprendizaje En Universitarios. *Ediciones Universidad de Salamanca*, 32(1), 73-99. doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.14201/teri.20625>

- Prieto, J. (2018). Gamificación del aprendizaje y motivación en universitarios. Elaboración de una historia interactiva: MOTORIA-X. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(66), 77-92.
- Serna-Rodrigo, R., Samper Cerdán, M., Pérez Gisbert, V., & Carbonell Correoso, G. (2022). *Percepción de las maestras y maestros en formación sobre las posibilidades del ABJ para el desarrollo de la competencia comunicativa*. Barcelona: Octaedro. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10045/128726>
- Singh, J., Delgado, J., & Belmont, E. (2023). Evaluating quality in systematic reviews: A guide to using the CASP tool. *Systematic Reviews in Education*, 8(1), 15-28. doi:<https://doi.org/10.1007/s11156-023-01234>
- Tranfield, D., Denyer, D., & Smart, P. (2020). Towards a methodology for developing evidence-informed management knowledge by means of systematic review. *British Journal of Management*, 14(3), 207–222.
- Trullo Soscue, J. R. (2022). *Estrategia didáctica basada en gamificación para fortalecer la competencia de planteamiento y resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de tercero y quinto de primaria*. Colombia: [Trabajo de grado, Universidad de Cartagena]. Universidad de Cartagena. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.57799/11227/11877>
- Van Roy, R., & Zaman, B. (2018). Need-supporting gamification in education: An assessment of motivational effects over time. *Computers & Education*, 127, 283-297. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.018>

### **Declaración de conflicto de intereses**

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

© 2024 Atencia Armijos, P. A., Mayorga Capa, D. I., Ñaguazo Jordan, S. V., & Torres Illescas, J. A.



Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo la licencia Creative Commons de Atribución No Comercial 4.0, que permite su uso sin restricciones, su distribución y reproducción por cualquier medio, siempre que no se haga con fines comerciales y el trabajo original sea fielmente citado.