







































ORIGINAL

Gamification and development of social skills in education

Gamificación y desarrollo de habilidades sociales en la educación

Aaron Samuel Bracho Mosquera¹  , Nancy Rosillo Suárez²  , María Teresa De Jesús De La Paz Rosales³  , Rogelio Buelna-Sánchez³  , Mario Pedro Rodríguez Vásquez⁴  , Bertha Silvana Vera Barrios⁵  , Rafael Romero-Carazas⁶  , Juan Richar Villacorta Guzmán⁶  , Rita Liss Ramos Perez¹  , Rene Isaac Bracho Rivera¹  , Milagros Andrea Bracho Rivera¹  , Cynthia Michel Olguín-Martínez³  , Denisse Viridiana Velarde-Osuna³  , Daniel Omar Nieves-Lizárraga³  , Elizabeth del Carmen Ormaza Esmeraldas⁷  , César Carbache Mora⁵  , Aida Maygualida Rodríguez-Álvarez⁸  , Amarelys Román-Mireles⁹  , José Gregorio Mora-Barajas¹⁰  

¹Universidad de Panamá. Panamá.

²Universidad Técnica de Manabí. Ecuador.

³Universidad Autónoma de Sinaloa. México.

⁴Universidad de Brasilia. Brasil.

⁵Universidad Autónoma de Nuevo León. México.

⁶Escuela Militar de Ingeniería. Bolivia.

⁷Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí”. Ecuador.

⁸Universidad Católica Andrés Bello, Gerencia y Evaluación Educativa. Venezuela.

⁹Universidad de Carabobo. Venezuela.

¹⁰Universidad Nacional Experimental Politécnica “Antonio José de Sucre”. Barquisimeto, Venezuela.

Citar como: Bracho Mosquera AS, Rosillo Suárez N, De La Paz Rosales MTJ, Buelna-Sánchez R, Rodríguez Vásquez MP, Vera Barrios BS, et al. Gamification and development of social skills in education. AG Salud. 2024;2:58. <https://doi.org/10.62486/agsalud202458>

Enviado: 01-12-2023

Revisado: 13-02-2024

Aceptado: 22-03-2024

Publicado: 23-03-2024

Editor: Prof. Dr. Javier González Argote 

ABSTRACT

Introduction: gamification refers to techniques used in game design but used in other areas, not related to games, to promote the motivations of individuals.

Objective: characterize the effects of gamification on the development of social skills in education.

Method: a review of the bibliography was carried out using articles rescued from databases such as SciELO, Dialnet, Scopus, Researchgate, recovering a total of 16 reference articles from available literature related to the topic in question, included in the time frame. between 2019 and 2024.

Results: this method makes the educational process become a meaningful experience based on factors such as motivation and social identification through play. Gamification is related to the development of skills, motivation and commitment. Furthermore, it does promote different social competencies in a more or less homogeneous way, generating in people more autonomy and a skill that is very necessary for their future.

Conclusions: gamification constitutes an effective tool in the teaching and learning process by consolidating knowledge, social skills, as well as various capacities because it increases motivation in personal development activities, increases the degree of commitment, increases the acquisition of social skills since offers immediate feedback and opportunities for experimentation.

Keywords: Gamification; Social skills; Education; Didactic Learning.

RESUMEN

Introducción: la gamificación se refiere a técnicas empleadas en el diseño de juegos pero que se utilizan en otros ámbitos, no relacionados con juegos, para promover las motivaciones de los individuos.

Objetivo: caracterizar los efectos de la gamificación en el desarrollo de habilidades sociales en la educación.

Método: se realizó una revisión de la bibliografía mediante los artículos rescatados desde las bases de datos como SciELO, Dialnet, Scopus, Researchgate, recuperándose un total de 16 artículos referenciales de literatura disponible relacionados con el tema en cuestión, comprendidos en el marco de tiempo entre el 2019 y 2024.

Resultados: este método hace que el proceso educativo se convierta en una experiencia significativa fundamentada en factores como la motivación y la identificación social a través del juego. La gamificación está relacionada con el desarrollo de habilidades, la motivación y el compromiso, además, sí fomenta de forma más o menos homogénea las diferentes competencias sociales, generando en las personas más autonomía y una destreza muy necesaria para su futuro.

Conclusiones: la gamificación constituye una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje al consolidar conocimientos, habilidades sociales, así como diversas capacidades pues aumenta la motivación en actividades de desarrollo personal, aumenta el grado de compromiso, aumenta la adquisición de habilidades sociales ya que ofrece retroalimentación inmediata y oportunidades de experimentación.

Palabras clave: Gamificación; Habilidades Sociales; Educación; Aprendizaje Didáctico.

INTRODUCCIÓN

La idea de introducir estructuras de juego a las actividades más anodinas no sólo no es nueva, sino que prácticamente desde siempre se ha utilizado en contextos como la educación o la empresa con objeto de hacer más atractivas estas actividades. Sin embargo, es en los últimos años cuando el concepto ha sido sometido al estudio académico como tal.⁽¹⁾

El interés por temas relacionados con juegos dentro de los procesos educativos se remonta a numerosas propuestas que surgen a partir de los años 60y a su aplicabilidad en diferentes disciplinas: militar, salud, ciencias sociales e ingeniería.⁽²⁾

La consecución de metas a través del juego está presente desde la antigüedad, si bien no fue hasta entrado el siglo XXI cuando la gamificación empieza a entenderse en su sentido actual de incorporación de elementos de diseño de juego en contextos que no son lúdicos. Aunque el término gamificación tiene su origen en tiempos inmemorables, en los cuales se buscaba conseguir metas a través del juego, actualmente esta técnica se ha convertido en una de las más utilizadas en esta sociedad global y digital. Desde una perspectiva determinista, la gamificación permite obtener resultados en función de los objetivos marcados, gracias a tres factores fundamentales: la creación de una experiencia de usuario/a basada en el juego; la consecución de retos; y la recompensa y el crecimiento.⁽³⁾

Las tendencias e inquietudes actuales exigen cada día más una intervención de profesores e instituciones a la hora de innovar en metodologías emergentes que intenten incorporar en sus clases estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos. Pero existe una alternativa para mejorar estos aspectos antes mencionados, la gamificación. Esta garantiza la asimilación de conocimientos de los niños y niñas por su modelo de enseñanza que puede proporcionar retroalimentación inmediata ante una respuesta equivocada. De esta manera la evaluación pasa de ser un factor de medición de conocimientos en los estudiantes a una construcción de conocimientos mutuos basada en saber, saber ser y saber hacer, entonces se entiende que no se trata de calificar, sino de aprender.⁽⁴⁾

El término gamificación fue acuñado por el programador de juegos de ordenador británico Nick Pelling ya en el año 2002. Aunque no es hasta el año 2008 cuando aparece el término gamification en el mundo anglófono, que se populariza en la segunda mitad del año 2010.⁽⁵⁾

Es importante considerar que la gamificación no solo debe ser concebida como un medio de influir en el comportamiento de las personas, sino como una herramienta destinada a enriquecer la vivencia de los individuos, en este sentido, debemos comprender sus motivaciones tanto internas como externas, y ajustar la gamificación de acuerdo a tales hallazgos.⁽⁶⁾

La consolidación del uso de la simulación o el juego como herramientas docentes es el resultado de una larga trayectoria. Esta evolución ha transcurrido desde un carácter inicial puramente lúdico, pasando por un enfoque más funcional, hasta llegar a ser una estrategia docente consolidada, que permite alcanzar un aprendizaje más significativo.⁽⁷⁾

El juego como construcción de conocimiento requiere de docentes comprometidos con actitud diferente, demanda de docentes que abandonen enfoques tradicionales, que funcionaba en su momento, en la actualidad necesitamos profesionales creativos, proactivos e innovadores, que asuman nuevas realidades que hoy presenta la posmodernidad para impactar en el desarrollo integral de los estudiantes. Expresa que los profesionales de

la educación ocupan un lugar privilegiado porque son ellos los que realizan acompañamiento en el proceso de enseñanza.⁽⁸⁾

Por lo antes planteado se traza como **objetivo** del presente artículo de revisión caracterizar los efectos de la gamificación en el desarrollo de habilidades sociales en la educación.

MÉTODOS

Se realizó una revisión de la bibliografía disponible utilizando los métodos analíticos sintético e histórico lógico mediante los artículos rescatados desde las bases de datos como SciELO, Dialnet, Scopus, Researchgate, recuperándose un total de 16 artículos referenciales de literatura disponible relacionados con el tema en cuestión, comprendidos en el marco de tiempo entre el 2019 y 2024. Se emplearon filtros para la selección de artículos en los idiomas inglés y español. Se emplearon los términos “Gamificación”, “Habilidades Sociales”, “Educación”, “Aprendizaje Didáctico” como palabras clave en el artículo.

RESULTADOS

Romero Martín et al.⁽⁹⁾ en su estudio presenta una propuesta para la mejora de los hábitos saludables en educación primaria a través de la gamificación con resultados que han mostrado una mejora tanto en la realización de actividad física fuera del aula como en el aumento de alimentos saludables en el tiempo de recreo. Ambos aspectos son positivos y mejoran la posición inicial. El juego es una actividad esencial para el desarrollo de los seres humanos y lo considera una herramienta principal para la pedagogía y la educación.

Es necesario fomentar la creación de ecosistemas de aprendizaje en red, los cuales combinan escenarios virtuales y presenciales en donde es posible realizar actividades en pro de una formación multidisciplinaria basada en espacios colaborativos. Para que la educación cumpla con su objetivo de transformar realidades, potenciar talentos y formar ciudadanos que van a configurar las sociedades futuras, se requiere convertir los espacios educativos en lugares propicios para desarrollar un amplio rango de competencias, destrezas y saberes.⁽¹⁰⁾

La gamificación en el ámbito pedagógico busca superar los principios de la educación tradicional estableciendo nuevos parámetros de aprendizaje, procura que el proceso educativo se convierta en una experiencia significativa fundamentada en factores como la motivación y la identificación social a través del juego, con el fin de alcanzar un mayor compromiso por parte de los estudiantes ante el aprendizaje. Adaptar las metodologías educativas a la realidad de la sociedad actual es uno de los retos que se plantean en la escuela actual con el objetivo de adecuar los procesos de enseñanza-aprendizaje a las características, necesidades e intereses de las nuevas generaciones.⁽⁸⁾

Después de un análisis exhaustivo de la literatura relacionada con la gamificación, se destaca la atención que se presta a su capacidad para ser una estrategia eficaz para lograr objetivos en diversas situaciones, aunque la gamificación se revela como una herramienta de gran potencial para estimular la motivación y potenciar la participación. Para lograr un rendimiento óptimo, es esencial que los elementos de juego estén minuciosamente adaptados a los propósitos y requisitos de los involucrados.⁽⁶⁾

Aroca Serrano⁽¹¹⁾ comenta que para que la gamificación sea exitosa, es necesario que los juegos nos ofrezcan premios que logren envolver a los alumnos con el aprendizaje y que sean adaptables para poder realizarlos tanto de forma individual como grupal en el aula.

La gamificación es una técnica creativa y multidisciplinar, que además presenta una serie de ventajas sustanciales para la sociedad actual, como, por ejemplo, la posibilidad de adquirir a través del juego las competencias demandadas por una sociedad cada vez más concienciada en temas fundamentales como la igualdad de género, la conservación del medio ambiente o el desarrollo comunitario.⁽³⁾

De Los Ríos Berjillos A et al.⁽⁷⁾ plantea que los rasgos culturales de los millennials, el desarrollo de la tecnología y el cambio de concepción del proceso de formación de los alumnos, impulsado por el Espacio Europeo de Educación Superior, han sido determinantes en el desarrollo y evolución de los juegos en la docencia universitaria. La gamificación está relacionada con el desarrollo de habilidades, la motivación y el compromiso.

Los tiempos actuales signados por el desarrollo científico-técnico demandan de personalidades que atesoren atributos como las habilidades de argumentación, reflexión y criticidad; razón por la cual se hace necesario que las instituciones educativas estén en constante actualización y perfeccionamiento de los currículos y traten de incorporar metodologías a los procesos áulicos centradas en la actividad del estudiante como el principal gestor y responsable de su propio aprendizaje para así potenciar y aprovechar al máximo sus destrezas como sujeto de aprendizaje.⁽¹²⁾

Fernández Arias et al.⁽³⁾ observa, en su estudio, una región predominante, en la que la mayoría de los elementos de la gamificación fomentan entre 22-34 competencias sociales. Más del 50 % de las competencias sociales se ven facilitadas por la inmensa mayoría de los elementos de la gamificación. Del mismo modo, se observa que la dispersión de la muestra es reducida. Existe, por tanto, una región predominante de elementos de la gamificación, en cuanto al elevado número de competencias sociales que potencian y un reducido número

de elementos de la gamificación que potencian un bajo número de competencias sociales. Los diferentes elementos de la gamificación sí fomentan de forma más o menos homogénea las diferentes competencias sociales.

Candel et al.⁽¹³⁾ en su estudio realizó una encuesta con una muestra compuesta por 116 participantes que cursan el Grado en Educación Primaria en una universidad privada española, los alumnos valoraron positivamente la inclusión de este tipo de estrategias de gamificación en la asignatura de Ciencias Sociales, por lo que se puede considerar que la aplicación de la gamificación y los videojuegos favorece el desarrollo de una formación inicial de los futuros profesores de Educación Primaria más adaptados a la realidad actual.

Reina et al.⁽⁴⁾ indican en sus resultados que los procesos de gamificación en educación básica permiten la construcción de habilidades sociales en los estudiantes, promueven la motivación por aprender, el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción, lo que hace que la actividad educativa sea más motivante y estimulante para los alumnos, además, genera en el alumnado más autonomía, una destreza muy necesaria para su futuro.

La gamificación es el empleo de juegos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los que facilitan la adquisición de contenidos y el desarrollar meta-competencias. Este método motiva a los estudiantes movilizando las estructuras cognitivas para la adquisición del nuevo conocimiento, incorporándolo de manera rápida y duradera, desarrolla actitudes colaborativas y optimiza el aprendizaje autónomo. La trascendencia de la gamificación y aula invertida en la enseñanza de las Ciencias Sociales está dada en la respuesta como alternativa de innovación tecnológica a las metodologías tradicionales, reproductivas y memorísticas, a través de las cuales se pueden implementar estrategias de enseñanza y aprendizaje que facilitan la creatividad, la reflexión, la argumentación, criticidad y la independencia cognoscitiva de los estudiantes como resultado del aprendizaje significativo.⁽¹²⁾

Por otra parte, Reyes Cabrera et al.⁽¹⁴⁾ muestra que los comportamientos identificados en su estudio fueron específicamente dos: la motivación y el trabajo en equipo. Con respecto al primero, la motivación fue expresada en términos de la autodeterminación por hacer las actividades planteadas en los capítulos, más que por cumplir con el objetivo del curso o por el puntaje a obtener. En el caso del trabajo en equipo, los estudiantes manifestaron que la forma como se planteó el curso permitió un trabajo colaborativo más intenso, cuyo compromiso se vio reflejado en la entrega de productos de calidad y el deseo por un aprendizaje más significativo.

Ramos Morales et al.⁽¹⁵⁾ muestra en su estudio que al relacionar la gamificación con las habilidades sociales, se pudo determinar que el 33 % de los estudiantes las desarrollan en niveles altos; mientras que el 37 % en niveles medios, mientras que un significativo 30 % en niveles bajos. Concluyó, además, que la gamificación no es independiente del nivel de las habilidades sociales de los estudiantes. En cuanto a la gamificación y las dimensiones de las habilidades sociales, guarda relación con la comunicación y la toma de decisiones.

Cabrera Quiroz⁽¹⁶⁾ muestra en sus resultados que la gamificación es una estrategia que propicia en los participantes de manera directa las habilidades sociales de resolución de conflictos y comunicación asertiva. Concluyendo así que la gamificación como estrategia metodológica es significativa en generar un cambio de comportamiento en los estudiantes frente a un contexto desconocido, logrando desarrollar habilidades sociales requeridas actualmente en el mercado laboral.

Zepeda Hurtado⁽¹⁰⁾ muestra en sus resultados que el empleo de estrategias activas y su combinación promueven el desarrollo de habilidades blandas, principalmente las interpersonales, de autocontrol y afrontamiento; en tanto las que representan un área de oportunidad son aquellas relacionadas con la toma de decisiones, pensamiento crítico y las comunicativas. Asimismo, los resultados indican que se desarrollaron equilibradamente los conocimientos, valores y actitudes y se logró que relacionen los aprendizajes en múltiples espacios, al igual que el aprendizaje autónomo.

Los juegos serios y la gamificación son herramientas que permiten a los participantes aprender haciendo, mediante el uso de tecnologías y elementos que logran ambientes de aprendizaje amigables y motivantes, que incluso pueden trascender la educación e impactar áreas organizacionales y sociales.⁽²⁾

CONCLUSIONES

La gamificación constituye una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje al consolidar conocimientos, habilidades sociales, así como diversas capacidades pues aumenta la motivación en actividades de desarrollo personal, aumenta el grado de compromiso, aumenta la adquisición de habilidades sociales ya que ofrece retroalimentación inmediata y oportunidades de experimentación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Sánchez Silva Á, Lamonedá Prieto J. Hibridación de la gamificación, la educación física relacionada con la salud y el modelo integral de transición activa hacia la autonomía en la iniciación al crossfit en estudiantes de secundaria. Dialnet 2021.

2. Londoño Vásquez, LM, Rojas López, MDavid. De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Edu y Educa* 2020;23.

3. Fernández Arias P, Ordóñez Olmedo E, Vergara Rodríguez D, Gómez Vallecillo AI. La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social: revista de investigación social* 2020.

4. Reina E, Reina K, Reina C. Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* 2023;7. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5868.

5. Antón Lumbier I. El impacto de la influencia social y la gamificación en la actividad física mediante el uso de aplicaciones móviles de salud (mHealth). *UPNA* 2023.

6. Calderón Jaramillo JS, Loaiza Dávila LE. Los juegos de acción gamificados en las capacidades físicas condicionales de estudiantes de bachillerato. *Polo de Conoc* 2023;8.

7. De Los Ríos Berjillos A, Muñoz Ocaña Y, Castro González P, Arroyo Barrigüete J. Gamificación: estrategia compartida entre universidad, empresa y millennials. *REDU* 2019;17.

8. Liberio Ambuisaca XP. El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado* 2019;15.

9. Romero Martín A. Propuesta para la mejora de los hábitos saludables en Educación Primaria a través de la gamificación. *UVA* 2021.

10. Zepeda Hurtado ME, Cortés Ruiz JA, Cardoso Espinosa EO. Estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación. *RIDE* 2022;13.

11. Aroca Serrano R. Proyecto de innovación educativa a través de la gamificación: La aventura pirata. *UCAM* 2022.

12. Ordoñez Ocampo BP, Ochoa Romero ME, Erráez Alvarado JL, León González JL, Espinoza Freire EE, Ordoñez Ocampo BP, et al. Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad* 2021;13.

13. Candel EC, Núñez SS, Marchena IM. El uso de los Videojuegos y la Gamificación como material didáctico innovador para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *EDMETIC* 2022;11. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v11i2.13663>.

14. Reyes Cabrera WR, Quiñonez Pech SH, Reyes Cabrera WR, Quiñonez Pech SH. Gamificación en la educación a distancia: experiencias en un modelo educativo universitario. *Apertura (Guadalajara, Jal)* 2020;12. <https://doi.org/10.32870/ap.v12n2.1849>.

15. Ramos Morales DV, Ríos Sánchez GO, Rivas Carrasco LI, Salazar Cabana JI, Pablo Huamani R. La gamificación como estrategia de enseñanza y las habilidades sociales en estudiantes del I semestre de la carrera de Enfermería de una universidad privada de Lima, durante el 2021-I. *UTP* 2021.

16. Cabrera Quiroz MYY, Falcón Urrutia P, Guevara Najarro MA, Saavedra Rossel KC. La gamificación como estrategia metodológica y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de un instituto privado de Lima en el contexto de Covid-19 durante el periodo 2020-I. *UTP* 2020.

FINANCIACIÓN

Los autores no recibieron financiación para el desarrollo de la presente investigación.

CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Conceptualización: Aaron Samuel Bracho Mosquera, Nancy Rosillo Suárez, María Teresa De Jesús De La Paz Rosales, Rogelio Buelna-Sánchez, Mario Pedro Rodríguez Vásquez, Bertha Silvana Vera Barrios, Rafael Romero-Carazas, Juan Richar Villacorta Guzmán, Rita Liss Ramos Perez, Rene Isaac Bracho Rivera, Milagros Andrea Bracho Rivera, Cynthia Michel Olguín-Martínez, Denisse Viridiana Velarde-Osuna, Daniel Omar Nieves-Lizárraga, Elizabeth del Carmen Ormaza Esmeraldas, César Carbache Mora, Aida Maygualida Rodríguez-Álvarez, Amarelys Román-Mireles, José Gregorio Mora-Barajas.

Investigación: Aaron Samuel Bracho Mosquera, Nancy Rosillo Suárez, María Teresa De Jesús De La Paz Rosales, Rogelio Buelna-Sánchez, Mario Pedro Rodríguez Vásquez, Bertha Silvana Vera Barrios, Rafael Romero-Carazas, Juan Richar Villacorta Guzmán, Rita Liss Ramos Perez, Rene Isaac Bracho Rivera, Milagros Andrea Bracho Rivera, Cynthia Michel Olguín-Martínez, Denisse Viridiana Velarde-Osuna, Daniel Omar Nieves-Lizárraga, Elizabeth del Carmen Ormaza Esmeraldas, César Carbache Mora, Aida Maygualida Rodríguez-Álvarez, Amarelys Román-Mireles, José Gregorio Mora-Barajas.

Redacción - borrador original: Aaron Samuel Bracho Mosquera, Nancy Rosillo Suárez, María Teresa De Jesús De La Paz Rosales, Rogelio Buelna-Sánchez, Mario Pedro Rodríguez Vásquez, Bertha Silvana Vera Barrios, Rafael Romero-Carazas, Juan Richar Villacorta Guzmán, Rita Liss Ramos Perez, Rene Isaac Bracho Rivera, Milagros Andrea Bracho Rivera, Cynthia Michel Olguín-Martínez, Denisse Viridiana Velarde-Osuna, Daniel Omar Nieves-Lizárraga, Elizabeth del Carmen Ormaza Esmeraldas, César Carbache Mora, Aida Maygualida Rodríguez-Álvarez, Amarelys Román-Mireles, José Gregorio Mora-Barajas.

Redacción - revisión y edición: Aaron Samuel Bracho Mosquera, Nancy Rosillo Suárez, María Teresa De Jesús De La Paz Rosales, Rogelio Buelna-Sánchez, Mario Pedro Rodríguez Vásquez, Bertha Silvana Vera Barrios, Rafael Romero-Carazas, Juan Richar Villacorta Guzmán, Rita Liss Ramos Perez, Rene Isaac Bracho Rivera, Milagros Andrea Bracho Rivera, Cynthia Michel Olguín-Martínez, Denisse Viridiana Velarde-Osuna, Daniel Omar Nieves-Lizárraga, Elizabeth del Carmen Ormaza Esmeraldas, César Carbache Mora, Aida Maygualida Rodríguez-Álvarez, Amarelys Román-Mireles, José Gregorio Mora-Barajas.