

RELIGACIÓN

R E V I S T A

La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niñas y niños de 24 a 36 meses

Gamification as a didactic strategy for the development of socio-emotional skills in children aged 24 to 36 months

Dayanna Melissa Araujo Holguín, Noelia Jahaira Cedeño Ponce, Johanna Isabel Zambrano Alcívar, Jéssica Alexandra Bermúdez Barcia

Resumen:

En este estudio se aborda la problemática relacionada al deficiente desarrollo de habilidades socioemocionales en niñas y niños de 24 a 36 meses. El objetivo de esta investigación es establecer la gamificación como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades en el CNH “Ternuritas San José” en Portoviejo. Se utilizó una metodología de enfoque mixto, con un tipo de investigación descriptiva y exploratoria, aplicando encuesta y ficha de observación en esta unidad de atención. Los resultados evidenciaron deficiencias en el desarrollo socioemocional en edades tempranas y bajo conocimiento de la gamificación por parte de los padres de familia. Se propuso una guía didáctica con actividades gamificadas en Genially, Educaplay y Wordwall fortaleciendo el reconocimiento de emociones, autocontrol y comunicación, se concluye que la gamificación como estrategia didáctica tiene un impacto significativo en el desarrollo de habilidades socioemocionales en edades tempranas, creando un entorno de aprendizaje lúdico y fortaleciendo vínculos afectivos.

Palabras clave: Método de enseñanza; innovación pedagógica; tecnología educacional; aprendizaje socioemocional; comportamiento social.

Dayanna Melissa Araujo Holguín

Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías | Portoviejo | Ecuador | daraujo9338@itspem.edu.ec
<http://orcid.org/0000-0002-4715-079X>

Noelia Jahaira Cedeño Ponce

Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías | Portoviejo | Ecuador | ncedeno6031@itspem.edu.ec
<http://orcid.org/0009-0007-5967-8683X>

Johanna Isabel Zambrano Alcívar

Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías | Portoviejo | Ecuador | johanna.zambrano@itspem.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-4715-079X>

Jéssica Alexandra Bermúdez Barcia

Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías | Portoviejo | Ecuador | jessica.bermudez@itspem.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7070-819X>

<http://doi.org/10.46652/rgn.v9i41.1289>
ISSN 2477-9083
Vol. 9 No. 41 julio-septiembre, 2024, e2401289
Quito, Ecuador

Enviado: junio 21, 2024
Aceptado: septiembre 06, 2024
Publicado: septiembre 29, 2024
Publicación Continua



Abstract

This study addresses the problem related to the deficient development of socio-emotional skills in children aged 24 to 36 months. The objective of this research was to establish gamification as a didactic strategy to develop these skills in the CNH "Ternuritas San José" in Portoviejo. A mixed approach methodology was used, with descriptive and exploratory research, applying a survey and observation sheet this care unit. The results showed deficiencies in the socio-emotional development of children and low knowledge of gamification of parents. A didactic guide was proposed with gamified activities using platforms such as Genially, Educaplay and Wordwall to strengthen skills such as emotion recognition, self-control and communication. In conclusion, it is highlighted that the implementation of gamification as a didactic strategy has a significant impact on the development of socio-emotional skills at an early age, creating a playful learning environment and strengthening affective bonds.

Keywords: Teaching methods; teaching method innovations; educational technology; social and emotional learning; social behaviour

Introducción

La gamificación como estrategia de aprendizaje y la implicación didáctica de esta para fomentar las habilidades sociales y emocionales en las niñas y niños, permite en la actualidad a los docentes introducir nuevas formas de aprendizaje, incrementando la motivación y la interacción de los estudiantes. Por otra parte, el uso de esta estrategia se considera innovadora porque promueve el desarrollo holístico y la participación en el aula, teniendo en cuenta que la gamificación como estrategia didáctica refleja la aportación de la lúdica y el uso de nuevas tecnologías.

El autor Zambrano (2020), indica que los juegos educativos van más allá de la mera transmisión de conocimientos y; actualmente, se centran en mejorar aspectos fundamentales de la interacción humana. Las niñas y los niños no solo aprenden matemáticas, ciencias o literatura, sino también empatía, colaboración y gestión emocional, a través de juegos diseñados para este propósito. Mediante la introducción de elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, podemos potenciar habilidades que permiten a los alumnos expresar sentimientos, actitudes u opiniones de forma adecuada respetando a los demás, fortaleciendo la identidad y la autoestima.

De igual manera, la sociedad actual vive en un mundo digitalizado, donde el acceso a la información es continuo y se encuentra al alcance de todos; por lo tanto, según Pinar (2022), expresa que apremia la adopción de nuevas tendencias estratégicas que contribuyen a la enseñanza aplicada en las instituciones educativas, responsables de la irradiación cognitiva, en un contexto aulístico no tan conservador, que considere nuevos escenarios de aprendizaje tanto presencial como virtual, enfocados fundamentalmente en la utilización de modos alternativos tales como imágenes, videos y audios, que coadyuven la transmisión, absorción, retención y transformación del conocimiento, lo que permite la prosperidad de la experiencia.

La gamificación irrumpe como una herramienta oportuna para motivar el desarrollo de contenidos y la participación escolar; en cuanto al aprendizaje, su aprovechamiento proporciona una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización y

la cooperación, dentro del ámbito escolar. Para Sarabia (2023), considera que: “La gamificación de los entornos de aprendizaje puede constituir una poderosa herramienta para la adquisición de conocimiento, y podría mejorar habilidades importantes como la resolución de problemas, colaboración y comunicación” (p. 12).

El mismo autor expresa que diversos estudios han aportado evidencias de que la gamificación puede estar vinculada a un mayor número de estudiantes para la adquisición integral del conocimiento. Desde esta perspectiva, se considera que los educadores esperan que la gamificación, no solo aumente la motivación de los estudiantes para aprender sino hacer la participación en el trabajo escolar más efectivo y significativo.

La escuela no es solo un ambiente o espacio donde se educa para la vida, sino que es el escenario donde se supone que los estudiantes tengan la facilidad de oportunidades necesarias para que tengan una autoestima alta y sean capaces de tomar decisiones responsables, de relacionarse adecuadamente con los demás y de resolver los conflictos de forma positiva y adecuada. Todo ello forma parte de las habilidades sociales, de las que depende que se formen niñas y niños preparados para tener una vida más satisfactoria y con mejor calidad de vida.

El desarrollo de las habilidades socioemocionales en la infancia es la base del equilibrio psicológico del adulto, para que estos se desarrollen emocionalmente sanos, necesitan sentirse queridos, aceptados y valorados, ayudando a crear sentimientos de seguridad y confianza, así podrán tener una buena autoestima. Es por esto que, Cedeño (2022), indica que las relaciones emocionales tempranas con las personas que les rodean a las niñas y niños son la base de donde surge el desarrollo social, emocional e intelectual; pero cuando estas relaciones no se desarrollan de forma correcta existen otras formas de comportamiento como son conductas agresivas, que en algunos de los casos se convierten en el mecanismo de defensa inmediato ante experiencias traumáticas, que afectan la identidad, la memoria y la autoorganización (Wilkinson & Dejong, 2021).

La agresividad y los comportamientos disociativos según Benavent (2021), son áreas de interés en el campo de la psicología y la educación infantil. Las niñas y niños de 36 meses están en una etapa temprana primordial para regular su identidad y es común que experimenten una amplia gama de emociones y comportamientos a medida que aprenden a manejar sus emociones y a interactuar con el mundo que los rodea.

Es importante señalar que, aunque la agresividad es un comportamiento común, Vilchez (2024), manifiesta que, en las niñas y niños pequeños no todos los casos son indicativos de problemas graves, debido a que la mayoría de ellos eventualmente aprenden a manejar sus emociones y comportamientos agresivos a medida que desarrollan habilidades sociales y emocionales. Sin embargo, en casos en que la agresividad es persistente, intensa y afecta negativamente la vida del niño y su entorno, entonces es crucial buscar orientación de profesionales de la salud mental, como psicólogos o psiquiatras infantiles.

El manual de DSM-5 de la American Psychiatric Association (2018), en su última edición recogen nuevas aclaraciones sobre los principales síntomas de agresividad en la infancia; cuando se trata de casos más graves, se evidencian limitaciones de los preescolares para expresar los pensamientos o para clasificar las emociones, las alteraciones negativas del estado de ánimo de la cognición tienden a manifestarse principalmente con cambios de humor. El comportamiento irritable o agresivo en las niñas y los niños puede interferir en las relaciones entre compañeros y en el comportamiento escolar. Un comportamiento imprudente puede ocasionar lesiones accidentales a sí mismo o a los demás (Prieto, 2016).

La agresividad en las niñas y los niños pequeños puede manifestarse de diferentes maneras, como peleas físicas, gritos, golpes o comportamientos verbales hostiles en la edad temprana del desarrollo. Es importante recordar que la agresividad en esta etapa no siempre refleja intenciones maliciosas, sino que puede ser una forma inmadura de expresar sus emociones y frustraciones (UNICEF, 2012). Por lo tanto, es común experimentar una amplia gama de emociones y comportamientos a medida que aprenden a manejar sus emociones y a interactuar con el mundo que nos rodea.

Los problemas socioafectivos en la primera infancia son una preocupación creciente a nivel mundial, y varios estudios destacan la prevalencia y el impacto de dichos problemas. Las investigaciones indican que las niñas y los niños con dificultades sociales y emocionales pueden enfrentarse a dificultades en las interacciones con sus compañeros y correr el riesgo de ser excluidos de las actividades sociales, por lo que es vital abordar los problemas del desarrollo socioemocional en la primera infancia para promover interacciones sociales saludables y el bienestar emocional de las niñas y los niños. Comprender y abordar estos problemas desde una edad temprana puede ayudar a fomentar las habilidades sociales positivas, la regulación emocional y el bienestar general de las niñas y los niños a medida que crecen y se desarrollan (Rahman, 2021).

De acuerdo al Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2019) las niñas y niños de los hogares más pobres, con madres menos educadas y que viven en comunidades de difícil acceso tienen mayores posibilidades de sufrir retrasos en su desarrollo temprano, esto incluye el aprendizaje, el desarrollo físico, la alfabetización, habilidades numéricas y por supuesto el desarrollo socio-emocional. La prevalencia de los factores de riesgo para el desarrollo adecuado, establece como uno de los indicadores más elevado la agresión emocional, es decir el 59% de las niñas y los niños en Latinoamérica sufre de este tipo de agresión, el castigo físico en un 55% y el castigo corporal severo en un 5%.

De acuerdo a este organismo, se debe de garantizar intervenciones efectivas, bien implementadas y enfocadas en el desarrollo de la primera infancia; lo que puede aumentar la probabilidad de que las niñas y niños sean académicamente exitosos, social y emocionalmente integrados y económicamente productivos en la edad adulta. Brindarles el mejor comienzo en la vida es su derecho, además aumenta las probabilidades de convertirse en personas responsables que contribuyen al desarrollo de la sociedad en general.

En el Ecuador, el autor Ordóñez (2022), cita aportes muy relevantes en relación a la problemática del deficiente desarrollo de las habilidades socioemocionales en las niñas y los niños, lo cual abarca aspectos que hacen referencia a la falta de aplicación de acciones, actividades o estrategias didácticas de gamificación, mismas que contribuirían en la adquisición adecuada de los elementos que favorecen la parte emocional. El carácter lúdico facilita la adquisición del conocimiento, ya que los elementos del juego son calves para que el aprendizaje sea más cooperativo y participativo.

De lo anteriormente descrito se establece esta problemática relacionada al desarrollo socio afectivo en las niñas y los niños y en qué medida afecta a su desarrollo cognitivo. Específicamente, se logró evidenciar a través de la observación inicial, que en el programa Creciendo con Nuestros Hijos (CNH) denominado “Ternurita San José”, ubicado en la parroquia 12 de marzo de la ciudad Portoviejo, las niñas y los niños de 24 a 36 meses presentaban dificultades al momento de relacionarse con las personas del entorno, lo que denotaba la falta de demostración afectiva y social, con los demás niños.

Entre las manifestaciones que se observaron fueron las más comunes, las niñas y los niños de esta unidad de atención no poseían una correcta comunicación tanto social como afectiva, posiblemente ocasionada por el desconocimiento de la familia en demostrar afectos hacia sus hijos. De igual manera, la represión de las emociones y el cometimiento de acciones negativas hacia los demás niñas y niños fue otros de los factores comunes en sus comportamientos, lo que lleva a comprender la importancia de que la familia logre establecer una correcta comunicación basada en afectos y menos tolerancia o permisividad a la hora de interactuar y corregir a sus hijos, basado en el resto y la guía como padres y madres de familia.

De lo expuesto en líneas anteriores, el desarrollo de esta investigación se concreta en primera instancia en la búsqueda exhaustiva de diversas teorías que aportan de manera significativa para conocer la importancia de la gamificación y su implicación didáctica como estrategia para desarrollar las habilidades socioemocionales. Desde esta perspectiva se concreta la siguiente interrogante: ¿Cómo establecer la gamificación como estrategia didáctica para desarrollo de las habilidades socioemocionales en niñas y niños de 36 meses?

El desarrollo de esta investigación se complementa con el sustento bibliográfico de las de las concepciones, bases teóricas de las variables de estudio y el estado del arte que se describen a continuación:

Gamificación

El autor Boillos (2023), indica que la gamificación es una técnica de aprendizaje para fomentar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los alumnos. Los juegos educativos ya van más allá de la mera transmisión de conocimientos y se centran en mejorar aspectos fundamentales de la interacción humana. Mediante la introducción de elementos lúdicos en el proceso de

enseñanza-aprendizaje, es posible potenciar las habilidades que permitan a los alumnos expresar sentimientos, actitudes u opiniones de forma adecuada respetando a los demás, fortaleciendo la identidad y la autoestima.

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido, es decir crear una experiencia significativa y motivadora (Carpena & Esteve, 2022).

Es decir, 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 sociales.

Uso de la gamificación en educación

En la educación, según Barrio (2021), expresa que la gamificación y 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.

De igual manera Torres & Romero (2018), consideran que: “La gamificación educativa puede favorecer el desarrollo de la creatividad porque pone en valor actividades donde los estudiantes/jugadores pueden verse inmersos en la experiencia, trabajando en casos reales o ficticios, donde tienen que aportar diferentes soluciones” (p.12). Se muestra la necesidad de poner en marcha nuevas estrategias en los modelos de enseñanza-aprendizaje más activas y motivadoras para el alumnado, como el caso de la gamificación educativa, ya que cuando los estudiantes perciben el aprendizaje de un modo dinámico y envuelto en una narrativa atractiva, la motivación pasa a ser el motor del proceso educativo, logrando resultados potenciales en el desarrollo de sus conocimientos, capacidades y habilidades en todos los aspectos.

La gamificación de los entornos de aprendizaje puede constituir una poderosa herramienta para la adquisición de conocimiento, y podría mejorar habilidades importantes como la resolución de problemas, colaboración y comunicación. Varios educadores esperan que la gamificación no solo aumente la motivación de los estudiantes para aprender sino hacer la participación en el trabajo escolar más efectivo y significativo. Muchos escritos parecen defender este punto de vista, con evidencia de que la gamificación puede estar vinculado a un mayor número de estudiantes.

Habilidades socioemocionales

Lo expuesto por Carreño y Rozo (2020), en la investigación sobre estrategias para desarrollar la convivencia y la paz desde la educación, resaltan que la escuela es un ambiente donde se educa para la vida, lo que supone facilitar a los alumnos las oportunidades necesarias para que tengan una autoestima alta y sean capaces de tomar decisiones responsables, de relacionarse adecuadamente con los demás y de resolver los conflictos de forma positiva y adecuada. Todo ello forma parte de las habilidades sociales, de las que depende que se formen niñas y niños preparados para tener una vida más satisfactoria y con mejor calidad.

Los educadores pueden crear en el salón de clases un ambiente donde el niño o niña se sienta seguro, donde se enseñe el respeto por otros, maneras positivas de afrontar los problemas a través de desarrollar el pensamiento, así como ideas y habilidades personales significativas, a través de la experiencia. Los autores Cedeño et al. (2022), indican que las habilidades sociales son la expresión de determinados comportamientos que las personas utilizan en su vivencia diaria, y que implican enfrentar diferentes situaciones de su vida, así como, el establecimiento de relaciones interpersonales de calidad, a través de la práctica de la inteligencia emocional.

De igual manera, Salas (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, esencialmente, habilidades para la vida, pues 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. Es decir, son capacidades que se adquieren y potencian para lograr la adaptación a la sociedad.

Las emociones según Hernández, et al. (2020), son una de las principales habilidades del ser humano que permite conocer, evaluar, nuestras propias emociones y las de los demás. 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.

De esta manera, se puede aprender a reconocer las propias emociones, de donde provienen y poder controlarlas, para mantener una buena relación entre los que nos rodean, siendo fundamental que los docentes trabajen con actividades que ayuden en el desarrollo de la inteligencia emocional y lograr que se controlen muchos aspectos en las actitudes de los estudiantes. Se dice que el éxito de las relaciones interpersonales, en varios campos del quehacer humano se debe en mucha medida al manejo de la inteligencia emocional.

El esfuerzo de la educación emocional en lo expuesto por Colichón (2020), debe ser orientado a que los educandos aprendan a aceptar sus emociones y sentimientos, y a partir de ello aprendan

a decidir qué conducta es la más apropiada a ser manejada según las circunstancias, de manera tal que las mismas contribuyan a una interacción social y personal constructiva, positiva, capaz de contribuir a la elevación de su calidad de vida.

Por todo expuesto, el objetivo de esta investigación es establecer la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades emocionales en niñas y niños de 24 a 36 meses en el CNH “Ternuritas San José” de la parroquia 12 de marzo, de la ciudad de Portoviejo.

Metodología

Tomando como punto de partida la interrogante planteada ¿Cómo establecer la gamificación como estrategia didáctica para desarrollo de las habilidades socioemocionales en niñas y niños de 36 meses?, para el desarrollo de esta investigación se utilizó la siguiente metodología: Se aplicó el enfoque mixto, donde se analizaron los diversos criterios en relación a los resultados de la encuesta aplicada, este enfoque se desarrolla bajo los aspectos cualitativo y cuantitativo, en este último porque se registran datos estadísticos y además se logra realizar un análisis de los mismos.

El proceso de investigación mixto involucra una recolección, estudio e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos que el investigador haya considerado necesarios para su análisis. Este procedimiento representa un proceso sistemático, experimental y crítico de la investigación, en donde la perspectiva objetiva de la investigación cuantitativa y cualitativa tienen la posibilidad de fusionarse para ofrecer contestaciones a inconvenientes humanos (Acosta, 2023).

Desde esta perspectiva, se debe indicar que la investigación estuvo determinada por el tipo descriptiva, porque se orienta con la creación de preguntas y análisis de datos que se llevarán a cabo en sobre el tema en estudio; siendo esta la que describe los hechos que conforman el problema de investigación en un periodo de tiempo establecido, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento. De igual manera, se utilizó la investigación de tipo exploratoria, que permitió dar una visión general de las variables estudiadas como lo son la gamificación como estrategia didáctica y el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

La investigación descriptiva, es la que tiene como fin explicar varias propiedades primordiales de conjuntos homogéneos de fenómenos, usa criterios sistemáticos que permiten entablar la composición o la conducta de aquellos fenómenos de estudio, suministrando información sistemática y comparable con la de otras fuentes, además se conoce que la investigación de tipo transversal es la que analiza los datos recopilados en un periodo de tiempo sobre una población dada (Guevara, 2020, p. 166).

La población de este estudio fue de 21 niñas y niños de 24 a 36 meses y 21 padres y madres de familia del CNH “Ternuritas San José”, este CNH se encuentra ubicado en la parroquia 12 de marzo, del cantón Portoviejo, de la provincia de Manabí. No se consideró una muestra representativa porque se trabajó con toda la población.

Métodos, Técnicas e instrumentos utilizados

Los métodos utilizados está el tipo teórico-documental, específicamente se enfocó en la recolección de datos ya sean estos primarios o secundarios de varias fuentes bibliográficas; por otra parte, se aplicó el método de análisis-síntesis porque permitió recolectar toda la información teórica – científica sobre las variables de estudio, además se contribuyó en establecer la importancia de la gamificación en las habilidades socioemocionales, permitiendo descubrir la información más relevante sobre el tema y las variables investigadas, para una mejor interpretación de la información y llegar a conclusiones relevantes.

El método empírico, se basó en la observación y la argumentación que contribuyó al descubrimiento, la redacción de sucesos y su comprensión. Del Sol Fabregat, et al. (2017) mencionan que:

los métodos empírico y teórico están dialécticamente relacionados, ya que permiten encontrar las relaciones esenciales del objeto de investigación no observables directamente, cumpliendo así una función gnoseológica al posibilitar la interpretación de los conceptos de los datos empíricos encontrados, la construcción y desarrollo de varias teorías, creando las condiciones para la caracterización de los fenómenos. (p. 252)

Entre las técnicas que se utilizaron en esta investigación, está la encuesta a los padres y/o madres de familia, donde se estructuró un cuestionario de 14 preguntas mediante el cual se permitió concretar el conocimiento de los padres sobre gamificación y la pertinencia de esta como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades socioemocionales de sus hijos, logrando alcanzar un mejor desempeño en las actividades y adquirir nuevos aprendizajes mediante juegos didácticos.

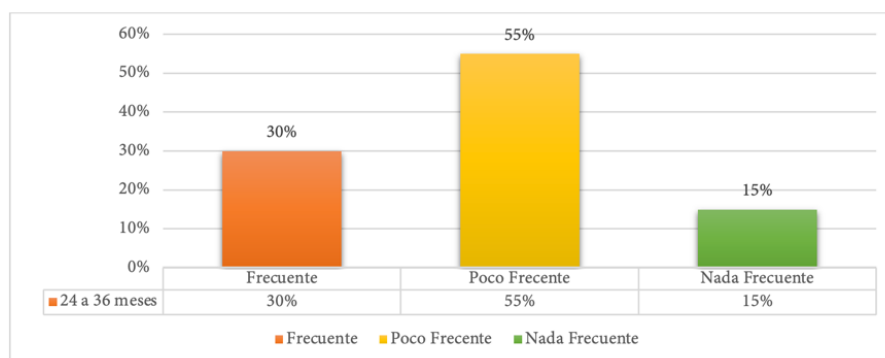
Por último, se aplicó una ficha de observación a las niñas y los niños con el objetivo de evaluar el nivel de logro de desarrollo de las destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, dentro del ámbito vinculación social y emocional, tomando como base el Currículo de Educación Inicial (Ministerio de Educación, 2014). De esta manera, se plantearon actividades que permitió la aplicación de este instrumento, para posterior realizar la tabulación respectiva de las actividades evaluadas.

Resultados

Para el desarrollo de los resultados, se presentan los obtenidos de la encuesta aplicada a los padres/madres de familia, se lograron concretar los siguientes hallazgos:

Para conocer la apreciación de los padres/madres de familia respecto a la conducta de sus hijos e hijas se obtuvieron estos resultados:

Figura 1. Frecuencia con la que presenta actitudes agresivas

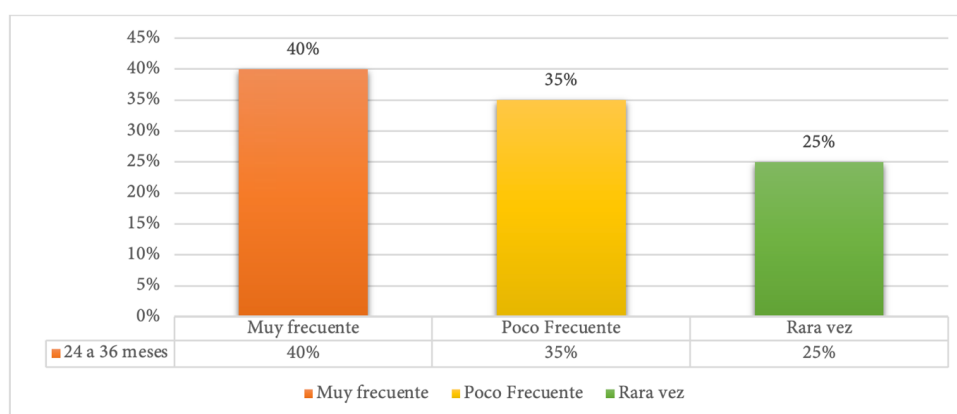


Fuente: elaboración propia

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada con Google Forms a padres de familia del CNH “Ternurita San José” (2024).

De estos datos se logra determinar que las niñas y los niños presentan en gran medida una conducta agresiva de manera frecuente y poco frecuente en casa, mostrando datos que conllevan a considerar que el comportamiento de las niñas y los niños debe ser controlado con acciones y estrategias adecuadas para aportar con estas actitudes de manera significativa y positiva, siendo necesario que los padres/madres de familia conozcan cómo aplicarlas de manera efectiva.

Figura 2. Recompensa a su hijo/a al realizar una tarea o actividad diaria



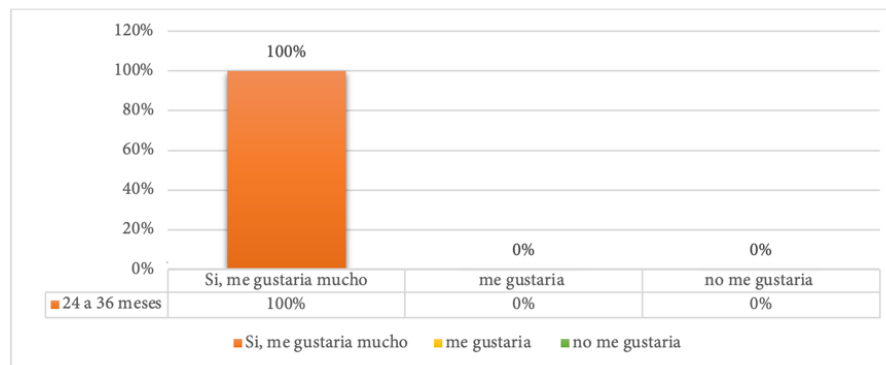
Fuente: elaboración propia

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada con Google Forms a padres de familia del CNH “Ternurita San José” (2024).

Según el gráfico presentado, se logra deducir que es necesario que se conozca que las recompensas dadas a las niñas y los niños no siempre son buenas y estas deben ser dadas cuando realmente estos presentan conductas muy buenas y haciéndoles ver que es responsabilidad de ellos mantener un buen comportamiento. Según García (2020), indica que las niñas y los niños que tienen motivación hacen su tarea solos, la comienzan y completan a tiempo, participan en

las revisiones, responden favorablemente cuando son corregidos, ponen atención, y la terminan aunque se haga más difícil.

Figura 3. Utilización de una herramienta de gamificación para poder expresar sus emociones a través del juego didáctico

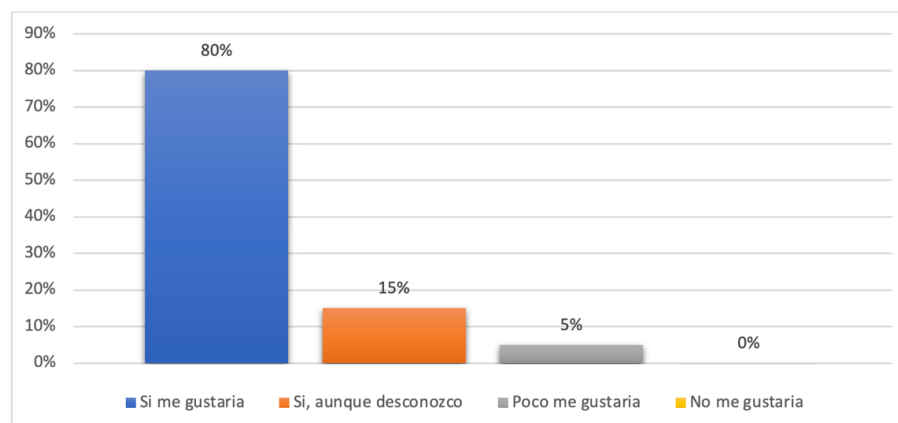


Fuente: elaboración propia

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada con Google Forms a padres de familia del CNH “Ternurita San José” (2024).

Los padres/madres de familia en su totalidad han indicado que les gustaría utilizar la gamificación como herramienta y estrategia que aporta al proceso de aprendizaje de las niñas y los niños en casa; por ende, es recomendable que se utilice para fortalecer el desarrollo de las emociones mediante la aplicación de actividades gamificadas, lo cual mejora las habilidades y destrezas en los infantes.

Figura 4. Blog o página con actividades de gamificación para el desarrollo socioemocional de su hijo/a



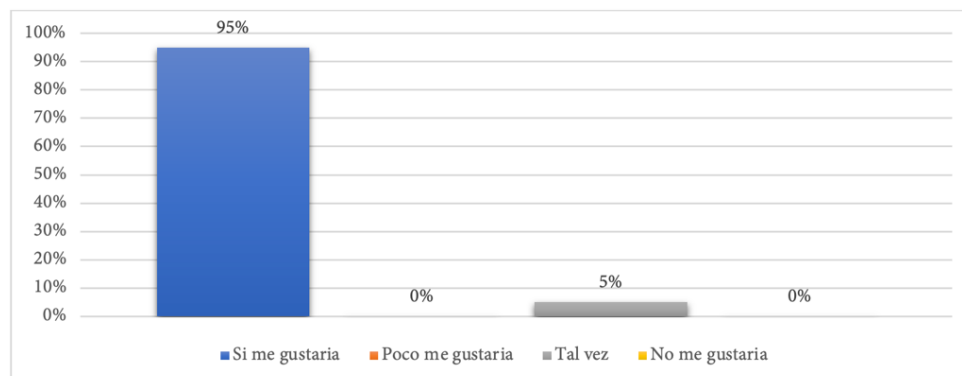
Fuente: elaboración propia

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada con Google Forms a padres de familia del CNH “Ternurita San José” (2024).

Se logra determinar que los padres/madres de familia en relación a las respuestas dadas en su mayoría están de acuerdo en utilizar un blog o página donde se logre acceder de forma inmediata a las actividades de gamificación, conociendo además la necesidad de capacitarlos acerca de cómo y el tiempo de aplicación, lo que aportará de manera significativa en el aprendizaje y en el desarrollo

socioemocional de las niñas y los niños, siendo esta una herramienta que genera interés por desarrollar las habilidades y destrezas de las niñas y los niños de esta unidad de atención.

Figura 5. Capacitación sobre la gamificación y cómo aplicarla con su niño/a

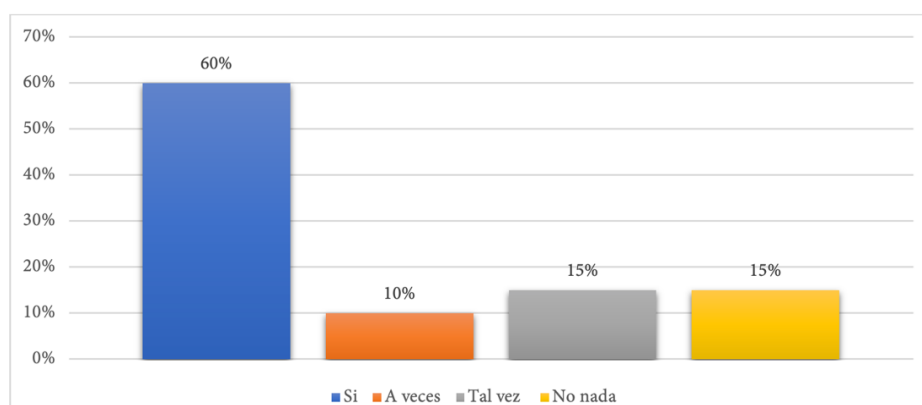


Fuente: elaboración propia

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada con Google Forms a padres de familia del CNH “Ternurita San José” (2024).

En este gráfico se concreta que los padres/madres de familia indican que sí les gustaría ser capacitados en estos temas de gamificación porque reflejan mucha importancia para brindarles grandes beneficios a sus hijos e hijas y así logren aprender cómo aplicarlas de manera efectiva, en donde los beneficiados serán de manera directa ellos y los infantes, de esta manera se logra un aprendizaje mucho más significativo y logren alcanzar grandes mejoras en el desarrollo de las habilidades y destrezas socioafectivas.

Figura 6. Uso de una herramienta de gamificación le ayuda a su hijo/a adquirir nuevos aprendizajes



Fuente: elaboración propia

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada con Google Forms a padres de familia del CNH “Ternurita San José” (2024).

Finalmente, se logra determinar que la herramienta de la gamificación al ser una estrategia didáctica aporta favorablemente en el desarrollo de las diversas cualidades educativas de las niñas

y los niños en edades tempranas, porque es allí donde ellos están con todas las oportunidades de contener y fortalecer los contenidos de una forma adecuada, siendo evidente que esta herramienta les ayudará en la adquisición de habilidades y destrezas por medio de las actividades lúdicas – didácticas propuestas y que los padres/madres de familia se muestran convencidos de sus beneficios.

Los resultados que se obtuvieron de la ficha de observación aplicada a las niñas y los niños del CNH CNH “Ternurita San José” para conocer el nivel de logro de las destrezas de las habilidades socio emocionales, se logró resumir los siguientes hallazgos:

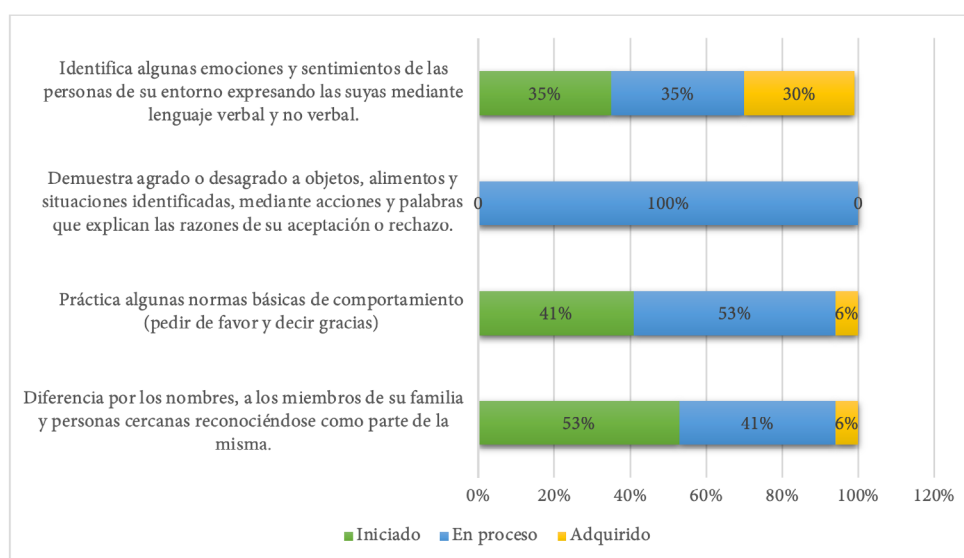
Tabla 1. Resultados obtenidos en la Ficha de Observación

Destrezas	Iniciada %	En Proceso %	Adquirida %	Total %
Diferencia por los nombres, a los miembros de su familia y personas cercanas reconociéndose como parte de la misma.	53%	41%	6%	100%
Práctica algunas normas básicas de comportamiento (pedir de favor y decir gracias)	41%	53%	6%	100%
Demuestra agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.	0%	100%	0%	100%
Identifica algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno expresando las suyas mediante lenguaje verbal y no verbal.	35%	35%	30%	100%

Fuente: elaboración propia

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada con Google Forms a padres de familia del CNH “Ternurita San José” (2024).

Figura 7. Ficha de observación aplicada a las niñas y los niños



Fuente: elaboración propia

Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada con Google Forms a padres de familia del CNH “Ternurita San José” (2024)

Con los datos recogidos en la ficha de observación, se logró comprobar que los niñas y niños muestran deficiencias en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, teniendo en cuenta que en la destreza sobre identificar algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno expresando las suyas mediante lenguaje verbal y no verbal, se concreta lo siguiente: 6 niñas y niños están en nivel iniciada lo que corresponde al 35%, 6 en proceso que equivale al 35% y 5 que corresponde al 30% adquirido, siendo notorio que el nivel de esta destreza está en un nivel intermedio de desarrollo lo cual permite emitir un juicio en relación a que al nivel de expresión de los sentimientos y emociones tanto verbal como no verbal, no han logrado desarrollar esta destreza satisfactoriamente.

Sobre la adquisición de la destreza que demuestra agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo se concreta de la siguiente manera: 17 niñas y niños en proceso iniciado, lo cual equivale al 100% de todos las niñas y los niños observados, teniendo en cuenta que no logran manifestar diversas acciones que muestran aspectos de su personalidad y de concreción en el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

En cuanto a la evaluación sobre las normas básicas de comportamiento (pedir de favor y decir gracias) 7 niñas y niños equivalente al 41%, 9 en proceso lo que corresponde al 53% y 1 lo cual equivale al 6%, cabe indicar que esta destreza alcanza un nivel de desarrollo intermedio con la colaboración desde casa, aportando significativamente en el proceso de adquisición de las habilidades socioemocionales, lo que de alguna manera se logrará reforzar con estrategias y acciones gamificadas desde la casa con la colaboración de los padres/madres de familia.

En la destreza evaluada sobre diferenciar por los nombres a los miembros de su familia y personas cercanas reconociéndose como parte de la misma 9 niñas y niños tienen iniciada esta destreza lo que corresponde al 53%, 7 en proceso lo que equivale al 41% y 1 adquirida correspondiente al 6% lo cual es relevante al momento de evidenciar que la mayoría de las niñas y los niños solo tienen iniciada esta destreza y un gran porcentaje solo se encuentra en proceso de lograrlo.

Desarrollo de la propuesta

Con los resultados obtenidos se logra establecer la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en las niñas y los niños de 24 a 36 meses de edad.

La gamificación es una herramienta aún desconocida para algunos docentes, actualmente está generando nuevas oportunidades de aprendizaje y es recomendable utilizarla para fortalecer el desarrollo de las habilidades socioemocionales, por lo que se logra involucrar de manera lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje, promoviendo la motivación y la participación activa a través de las reglas de juego establecidas.

De lo expuesto, se propone capacitar a los docentes y padres/madres sobre el uso de esta estrategia y su implicación didáctica por medio de las actividades propuestas. Es un desafío, tanto para docentes como padres aprovechar la tecnología y los beneficios que esta ofrece, ya que la enseñanza tradicional no genera cambios significativos, los aprendizajes que se adquieren de forma tradicional se olvidan fácilmente.

Proceso de desarrollo de las actividades gamificadas

Paso 1: Se elaboró una guía didáctica para la implementación de la gamificación como estrategia de gamificación aplicables a niñas y niños de 3 años de edad, la utilidad de esta guía es promover la colaboración y el trabajo en equipo, contribuyendo del desarrollo de facultades comunicacionales y psicológicas del infante para habilidades futuras.

Figura 8. Guía didáctica sobre estrategias de gamificación



Fuente: elaboración propia

Paso 2: Una vez estructurada la guía con las principales estrategias de gamificación, se procedió a la elaboración de las actividades gamificadas y se escogieron las siguientes plataformas:

Tabla 2. Aplicaciones utilizadas para la creación de las actividades gamificadas

Plataforma	Tipo	Tipo de actividades	Versiones	Recursos
Genially	Web	Gamificación, imágenes, infografías, videos, material formativo, etc.	Básico, estudiante, edu pro, máster	Variedad de recursos reutilizables a través de comunidad de Genially.

Plataforma	Tipo	Tipo de actividades	Versiones	Recursos
Educaplay	Web	Juegos de memoria, relacionar columnas, ordenar palabras, ruleta, adivinanzas, relacionar, sopa de letras, crucigramas, etc.	Básico, avanzado, académico, comercial.	6.089.090 de actividades en varios idiomas.
Wordwall	Web/De escritorio	Cuestionarios, búsqueda de pares, juegos de palabras, ordenar por grupo, ruedas al azar, sopa de letras, una la correspondencia, etc.	Básico, estándar y pro.	58.625.051 recursos creados.

Fuente: parcialmente tomado de la investigación de Macías & Zambrano (2023).

Actividades de gamificación elaboradas para fortalecer las habilidades socioemocionales

En Genially se elaboraron actividades que permiten fortalecer el desarrollo de las habilidades de las niñas y los niños desde la acción lúdica-didáctica, creando presentaciones interactivas y de desarrollo cognitivo, en donde podrán participar los estudiantes de una manera activa, fomentando así su inteligencia y el desarrollo de sus emociones. En la actualidad, la educación se ha vuelto más dinámica y participativa. Los métodos tradicionales de enseñanza están siendo reemplazados por enfoques más interactivos y atractivos para los estudiantes. En este contexto, Genially se ha convertido en una herramienta clave para mejorar la experiencia educativa. A continuación, se plantean las actividades y los beneficios de esta aplicación en el ámbito educativo y cómo utilizarlo de manera efectiva.

Figura 9. Reconociendo el color de los animales



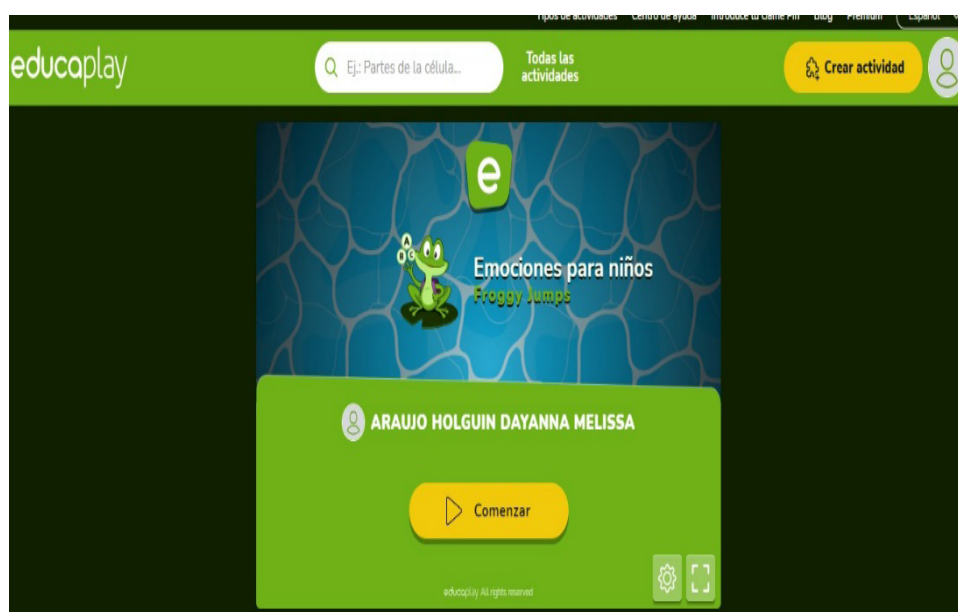
Fuente: recurso didáctico elaborado en Genially (2024).

El niño o niña aprenderá sobre los animales de la selva a medida que va avanzando de nivel se va encontrando con animales de más complejidad y algunos nuevos basado en un ambiente animado y pintoresco para poder llamar su atención visual y cognitiva, lo que permitirá promover

en gran medida su participación y sobre todo la atención en las actividades que se propongan realizar. Los padres/madres de familia podrán utilizar este tipo de actividades en casa, fortaleciendo de esta manera los vínculos emocionales y afectivo con sus hijos e hijas.

A través del juego, las niñas y los niños no solo aprenden y desarrollan habilidades de todo tipo, sino que también se sienten más conectados y comprendidos por sus padres y madres. A través de juegos y actividades creativas que utilicen las técnicas gamificadas, los padres ayudarán a sus hijos e hijas a desarrollar habilidades emocionales cruciales mientras construyen relaciones más fuertes y significativas.

Figura 10. Emociones para niñas y niños



Fuente: recurso didáctico elaborado en Educaplay (2024).

Un divertido juego de preguntas y selección de respuestas sobre emociones explicadas a un niño de 3 años de edad, en esta actividad las reglas establecidas son 4 vidas por toda la partida y en cada nivel 20 segundos de tiempo para seleccionar la respuesta con el objetivo de que la rana cruce todas las hojas para llegar al otro extremo con cada pregunta acertada. El manejo de emociones en los niñas y niños de 3 años de edad es fundamental para su desarrollo emocional y social. A esta edad, los pequeños están empezando a experimentar una amplia gama de emociones, están aprendiendo a expresar y regular sus sentimientos, por lo que la utilización de esta actividad es una manera lúdica de enseñar sobre las emociones de manera interactiva.

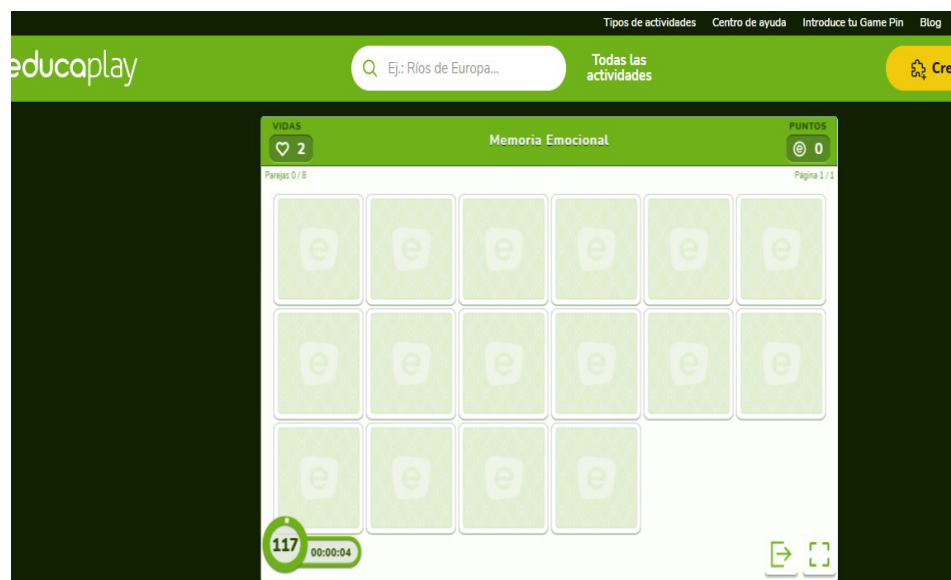
Figura 11. Ruleta de la calma



Fuente: recurso didáctico elaborado en Wordwall (2024).

En esta actividad, las reglas son de acuerdo al docente en espacio del aula ya que es una actividad grupal pero la participación de la ruleta de la calma es individual y resto acompañar ya sea en casa o en el hogar el objetivo es mejorar el autocontrol y la reflexividad al mismo tiempo adquieren habilidades emocionales y sociales que regulan sus comportamientos.

Figura 12. Memoria emocional



Fuente: recurso didáctico elaborado en Educaplay (2024).

En este juego de memoria para niñas y niños de 3 años de edad, se le permitirá explorar imágenes de contenido social y afectiva de forma divertida y educativa, ofreciendo numerosos

beneficios tanto para las niñas y los niños como para los padres, como es el desarrollo de la inteligencia emocional, reconociendo las emociones; mejorar la comunicación, desarrollando una escucha activa; fortalecer los vínculos familiares, estableciendo conexión emocional; desarrollo de las habilidades sociales, para la resolución de conflictos; la autorregulación emocional, en el manejo de estrés y autocontrol; y, fomento de la autoestima y seguridad, fomentará la confianza al momento de expresar sus sentimientos a los demás.

Cada una de las actividades propuestas contribuyen en el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades y destrezas socioemocionales en las niñas y los niños, mejora la comunicación entre educadores, padres, e hijos, fortalece los vínculos afectivos formando lazos afectivos, haciendo del aprendizaje un proceso mucho más lúdico, divertido, interactivo y participativo, en donde todos las niñas y los niños puedan acceder y tengan igualdad de oportunidades siendo los más beneficiados con cada una de las estrategias didácticas de gamificación implementadas. Es importante destacar que en estas actividades los docentes, padres y madres de familia juegan un papel importante en su aplicabilidad, la preparación de las actividades, explicar el desarrollo y las reglas del juego, establecer rutinas concretas, sobre todo la discusión y apoyo de las emociones al momento de ejecutar las actividades tanto en el aula como en casa.

Discusión

En los resultados de esta investigación se refleja que existe una problemática con las niñas y los niños a nivel del desarrollo de las habilidades socioemocionales, evidenciando la necesidad de desarrollar acciones e implementar estrategias innovadoras como es la gamificación y la implicación didáctica que esta representa. En simultáneo con lo planteado por Coronado & Vílchez (2020), destacan que la gamificación educativa es un conjunto de actividades lúdicas y contenidos que los docentes aplican en sus prácticas pedagógicas, permitiendo el desarrollo del aprendizaje activo y promoviendo la combinación de motivación y saberes para estimular la creatividad en las niñas y los niños.

Los problemas asociados a las manifestaciones socioafectivas conllevan a mantener una serie de problemas en el desenvolvimiento en el aula de clases y esto afecta seriamente la evolución de sus emociones; por ende, la gamificación es una estrategia valiosa para fomentar las habilidades socioemocionales, ya que mejora la participación y las experiencias de aprendizaje. Por lo que, de acuerdo al criterio de Tenesaca (2020), destaca que la gamificación transforma los espacios ordinarios en entornos interactivos, haciendo que el aprendizaje sea agradable y aumentando la productividad.

El poco conocimiento que poseen los padres y madres de familia sobre la gamificación subraya la importancia de capacitar tanto a padres como educadores, al mismo tiempo se establece la necesidad de darle la atención necesaria porque es una acción que favorece el aprendizaje de las niñas y los niños desde la perspectiva lúdica, fortaleciendo la parte emocional y cognitiva. Esto se alinea con lo propuesto por Manzano y Sánchez (2019), quienes matizan que la utilización de la gamificación provoca cambios significativos en los comportamientos y emociones de los participantes, donde se

involucra experiencias enriquecedoras y emocionantes. Por tanto, como destaca Barrio (2021), la capacidad didáctica que posee la gamificación se ve reflejada en la forma como enseña, refuerzan e implementan las competencias curriculares.

En lo señalado por Hernández, et al. (2020), quien enfatiza que la inteligencia emocional es una habilidad necesaria para cualquier ámbito de la vida, permitiendo a las personas conocer sus estados emocionales, pensar las emociones, comprender y controlar sus respuestas emocionales y de comportamiento. El desarrollo de las emociones y las destrezas relacionadas las habilidades socioemocionales desde edades tempranas desempeñan un papel fundamental en el crecimiento, el aprendizaje, el bienestar y el desarrollo general de las personas; por lo que, en lo expuesto por Rahman (2021), el abordaje de estas situaciones desde edad temprana permitirá fomentar las habilidades sociales y la regulación de las emociones, proporcionando las bases necesarias que todo adulto requiere en su vida.

La propuesta de actividades gamificadas desarrolladas se alinea con lo expuesto por Boillos (2023), quien destaca que la gamificación es una técnica de aprendizaje para fomentar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en el aula. Estas actividades no solo promueven el aprendizaje, sino que también fortalecen los vínculos afectivos entre educadores, padres e hijos, como lo sugiere Sarabia (2023), quien afirma que la gamificación aumenta la motivación y hace que la participación en el trabajo escolar se vuelva más efectiva y significativa.

De igual manera, la implementación de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades socioemocionales se sustenta en lo propuesto por Barrio (2021), quien considera que la gamificación favorece un aprendizaje motivador, permitiendo a las niñas y los niños experimentar y descubrir cosas nuevas, destacando como señala Ordóñez (2022), que la gamificación en la educación puede favorecer el desarrollo de la creatividad al poner en valor actividades donde los estudiantes se ven inmersos en experiencias que requieren aportar diferentes soluciones.

La inteligencia emocional puede ser mejorada a través de la educación; no obstante, la base de la que cada niño parte es diferente y ello hace que el aprendizaje emocional no sea el mismo para todos, el primer lugar donde el niño desarrolla su inteligencia emocional es en el seno familiar, ya que no se trata de un simple aprendizaje cognoscitivo, sino que está lleno de emocionalidad al producirse en un ambiente tan afectivo como es el hogar. Desde esta perspectiva se entiende que las emociones están presente en el día a día y tienen una función fundamental en el crecimiento, en los aprendizajes, así como, en el bienestar y el desarrollo integral de las personas, por lo que es vital trabajarlas desde edades tempranas.

Conclusión

La implementación de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades socioemocionales se presenta como una alternativa innovadora y efectiva, tiene un

impacto significativo y es capaz de abordar las deficiencias observadas en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en las niñas y los niños desde edades tempranas. Es posible crear un entorno didáctico donde se pueda explorar, experimentar, desarrollar sus habilidades sociales y emocionales de manera efectiva y divertida, por lo que debe plantearse que la gamificación se combine con otras estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo integral de las niñas y los niños en edad preescolar.

La integración de la gamificación en el proceso educativo no solo beneficia el desarrollo de habilidades socioemocionales, sino que también fortalece los vínculos afectivos entre educadores, padres e hijos, creando un ambiente de aprendizaje más positivo y significativo; por lo que, existe la necesidad de desarrollar programas de capacitación que permitan aprovechar al máximo estas herramientas en beneficio del desarrollo integral de las niñas y los niños, ya que los recursos propuestos ayudan a promover el desarrollo de habilidades socioemocionales de manera lúdica y atractiva.

Es esencial continuar investigando y desarrollando estrategias gamificadas adaptadas a las necesidades específicas de las niñas y los niños en edad preescolar, con el fin de optimizar su efectividad en el desarrollo de habilidades socioemocionales. La colaboración entre educadores, psicólogos y diseñadores de juegos para seguir explorando el potencial de la gamificación a la hora de mejorar las habilidades socioemocionales en los entornos educativos. De igual manera, se deberá evaluar a largo plazo el impacto de las estrategias de gamificación en el desarrollo socioemocional.

Entre las limitaciones del presente estudio se destaca la dependencia de la tecnología para implementar las actividades gamificadas, lo que puede darse como un obstáculo en entornos con recursos limitados, además del poco conocimiento de los educadores que consideran como negativo el uso de la tecnología.

Referencias

- Acosta, S. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 82-95.
- American Psychiatric Association. (2018). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. American Psychiatric Association.
- Barrio, I. (2021). *Una propuesta educativa gamificada para fomentar la motivación del alumnado en educación infantil* [Trabajo de grado, Universidad de Valladolid].
- Benavent Z. (2021). *La importancia de las emociones en educación infantil: una propuesta de intervención* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Valencia].
- Boillos, A. (2023). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis* [Tesis doctoral, Universidad de la Rioja].
- Carpena, J., & Esteve, F. (2022). Aula invertida gamificada como estrategia pedagógica en la educación. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 2(80), 84-98. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.80.2435>

- Carreño M, & Rozo, H. (2020). Estrategias para desarrollar la convivencia y la paz desde la educación. *Revista Unimilitar*, 5(2), 3. <http://dx.doi.org/10.18359/ravi.4501>
- Colichón, M. (2020). Inteligencia emocional y habilidades sociales en la conducta disruptiva de estudiantes del nivel secundario. *Revista Multidisciplinar del profesorado*, 13(26), 29-40.
- Coronado, T., & Vilchez, M. (2020). La Gamificación en el Desarrollo de la Competencia Histórica. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 66-78.
- Del Sol L, Tejeda E., & Mirabal J. (2017). Los métodos teóricos: una necesidad de conocimiento en la investigación científico-pedagógica. *Revista Educentro*, 9(4), 250-253.
- Fernández M. (2022). Habilidades socioemocionales y su incidencia en las relaciones interpersonales entre estudiantes. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(4), 466-474.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2019). Identificar las desigualdades para actuar: El Desarrollo de la Primera Infancia en América Latina y el Caribe: <https://lc.cx/P5gEMR>
- García M. (2020). Cómo motivar a su hijo para realizar la tarea. Fundación Belén. <https://lc.cx/k4rXsW>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. <https://doi.org/10.26820/recimundo/4>.
- Hernández, M., Ortega, A., & Tafur, Y. (2020). *La inteligencia emocional y su relación con el rendimiento académico* [Trabajo de licenciatura, Universidad de la Costa].
- Macías, A., & Zambrano, J. (2023). Recursos didácticos tecnológicos en el desarrollo óculo manual en las niñas y niños de 3 a 4 años. *Runas*, 4(8), 1-23.
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial*. <https://lc.cx/1U5RCz>
- OCDE. (2019, 12 de noviembre). Educación y habilidades. <https://lc.cx/DqdPIf>
- Ordóñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Pérez, N. (2019). Educación emocional para el desarrollo de competencias emocionales en niños y adolescentes. *Revista Praxis-Saber*, 10(24), 23-44.
- Pinar, R. (2022). La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educación Física universitaria. *Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 17(2), 796-809.
- Prieto, M. (2016). *Eficacia de la terapia cognitivo conductual (TCC) y de la TCC-focalizada en el trauma en infancia maltratada* [Tesis doctoral, Universidad de Murcia]. <http://hdl.handle.net/10201/48124>
- Rahman, A. (2021). Problems Of Children's Social Emotional Development. *Tajdid Al-Athfal*, 1(1), 30-34.
- Salas, N. (2022). Desarrollo de las habilidades socio-emocionales en el alumnado de educación infantil. *Revista Prisma Social*, 5(37), 82-89.

- Sarabia-Guevara, D. A., & Bowen-Mendoza, L. E. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Episteme Koinonia*, 6(12), 20–60. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>
- Tenesenaca, M. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB*. Universidad Nacional de Educación UNAE.
- Torres, A., & Romero, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2012, 18 de mayo). La infancia en España 2012-2013: El impacto de la crisis en los niños. <https://lc.cx/00LtEF>
- Vilchez, F. (2024, 21 de mayo). Abordando el desafío del comportamiento violento en niños y adolescentes. *Cronicas seguridad*. https://lc.cx/P-jj_V
- Wilkinson, S., & Dejong, M. (2021). Dissociative identity disorder: a developmental perspective. *BJPsych Advances*, 27(2), 96-98.
- Zambrano, A. (2020). La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

Autoras

Dayanna Melissa Araujo Holguín. Estudiante de la carrera de Tecnología Superior en Desarrollo Infantil Integral del Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías.

Noelia Jahaira Cedeño Ponce. Estudiante de la carrera de Tecnología Superior en Desarrollo Infantil Integral del Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías.

Johanna Isabel Zambrano Alcívar. Magíster en educación por la Universidad Técnica de Manabí. Ingeniera en Sistemas por la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Docente a tiempo completo del Instituto Superior Paulo Emilio Macías. Coordinadora de Aseguramiento de la Calidad Institucional. Estudiante de la carrera de Psicología por la Universidad Técnica de Manabí.

Jéssica Alexandra Bermúdez Barcia. Magister en educación mención creatividad por la Universidad San Gregorio de Portoviejo. Docente a tiempo completo en el Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías. Coordinadora de carrera de Desarrollo Infantil Integral

Declaración

Conflicto de interés

No tenemos ningún conflicto de interés que declarar.

Financiamiento

Sin ayuda financiera de partes externas a este artículo.

Nota

El artículo es original y no ha sido publicado previamente.