

## Gamificación para el desarrollo de la inteligencia emocional en la resolución de problemas

### *Gamification for the development of emotional intelligence in problem solving*

Buestan Tigua Genesis Jaylinee<sup>1</sup>, Godoy Salazar Grace Tatiana<sup>2</sup>, Ponce Ramírez Naidelin Daniela<sup>3</sup>,  
Reyes Barreiro Ariana Noemi<sup>4</sup>

#### Resumen

La finalidad de este estudio fue explorar el impacto de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional para la resolución de problemas, específicamente en contextos educativos. Se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva utilizando un enfoque cualitativo, con la incorporación de investigaciones publicadas a partir de 2019. A través de la combinación de ecuaciones booleanas y operadores lógicos, se analizaron diversas fuentes académicas que abordan la relación entre gamificación, inteligencia emocional y la resolución de problemas. Los resultados muestran que la gamificación, a través de elementos como desafíos, recompensas y retroalimentación, fomenta habilidades emocionales clave, tales como la autorregulación, la empatía y la toma de decisiones bajo presión. Además, se identificó que el uso de plataformas tecnológicas y metodologías interactivas permite a los estudiantes desarrollar competencias emocionales de forma significativa, mejorando tanto su bienestar emocional como su desempeño académico. En conclusión, la gamificación se presenta como una herramienta eficaz para integrar la inteligencia emocional en el proceso educativo, contribuyendo al desarrollo de habilidades esenciales para la resolución de problemas en contextos de alta presión.

**PALABRAS CLAVES:** Gamificación, inteligencia emocional, resolución de problemas, estrategias gamificadas emocionales, competencias emocionales.

#### Abstract

The purpose of this study is to explore the impact of gamification on the development of emotional intelligence for problem solving, specifically in educational contexts. A comprehensive literature review was conducted using a qualitative approach, incorporating research published since 2019. Through the combination of Boolean equations and logical operators, various academic sources addressing the relationship between gamification, emotional intelligence, and problem solving were analyzed. The results show that gamification, through elements such as challenges, rewards, and feedback, fosters key emotional skills, such as self-regulation, empathy, and decision making under pressure. In addition, it was identified that the use of technological platforms and interactive methodologies allows students to develop emotional competencies in a significant way, improving both their emotional well-being and their academic performance. In conclusion, gamification is presented as an effective tool to integrate emotional intelligence into the educational process, contributing to the development of essential skills for problem-solving in high-pressure contexts.

**KEYWORDS:** Gamification, emotional intelligence, problem solving, emotional gamified strategies, emotional competencies.

1. Universidad de Guayaquil, Ecuador. genesis.buestant@ug.edu.ec. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-3707-5851>
2. Universidad de Guayaquil, Ecuador. grace.godoys@ug.edu.ec. ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-4654-9631>
3. Universidad de Guayaquil, Ecuador. naidelin.poncer@ug.edu.ec. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-7152-4859>
4. Universidad de Guayaquil, Ecuador. ariana.reyesb@ug.edu.ec. ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-8284-0069>



## INTRODUCCIÓN

Actualmente, la inteligencia emocional (IE) se ha establecido como un elemento esencial en el desarrollo integral de las personas, permitiendo a estas adaptarse a cambios, enfrentar retos, fortalecer sus relaciones interpersonales y potenciar su desempeño académico. Desde el panorama educativo, se la considera como una habilidad esencial que contribuye al éxito y bienestar en la vida (Sánchez, 2024); cuya influencia se refleja en la mejora de la convivencia y el aprendizaje colaborativo dentro del entorno escolar.

Por otra parte, la gamificación ha surgido como una respuesta innovadora que transforma el proceso de aprendizaje y motiva a los estudiantes mediante dinámicas que fomentan la participación activa y el aprendizaje significativo. Por ende, la combinación de estas dos áreas ofrece una oportunidad novedosa para abordar la resolución de problemas de una manera práctica y significativa, con la finalidad de promover el desarrollo de habilidades claves en diferentes contextos.

Sin embargo, en el panorama ecuatoriano no se evidencia dicha promoción. De acuerdo con Vaca et al. (2024), el currículo oficial de los niveles de Educación General Básica y Bachillerato no cumple totalmente con el objetivo 11 del perfil de salida del bachiller, que establece que el educando será una persona equilibrada en cuerpo y mente, implementando su inteligencia emocional para ser positivo, flexible, cordial y autocrítico. De igual manera, Orozco (2023) destaca que el currículo de los niveles de educación obligatoria establecido en el 2016 prioriza los aspectos cognitivos sobre los emocionales, anteponiendo los conocimientos y las destrezas a desarrollar por encima del ámbito emocional dentro del aula.

En consecuencia, el Ministerio de Educación ha lanzado diversas inserciones curriculares que complementan el currículo priorizado y que responden a los desafíos contemporáneos de la sociedad ecuatoriana. Entre dichas inserciones

se encuentra la educación socioemocional cuyo objetivo es fortalecer las dimensiones cognitivas, interpersonales e intrapersonales bajo un enfoque integral y preventivo, basándose en el autoconocimiento profundo. (Ministerio de Educación, 2024)

No obstante, al realizar una revisión a esta inserción se pudo constatar la premisa expuesta por Orozco (2023). A lo largo de la esta incorporación curricular se aprecia como habilidades asociadas a la dimensión cognitiva tienen una mayor presencia respecto a las habilidades asociadas a las dimensiones interpersonales e intrapersonales. Resaltando un desequilibrio entre los aspectos que se desea potenciar, a la vez, podría existir una limitación al percibirse como una carga adicional en un currículo ya saturado.

En consecuencia, la poca atención a estas habilidades puede presentar serios perjuicios para los estudiantes. Según Álvarez (2024), la falta de la inteligencia emocional puede representar grandes problemáticas respecto a las dimensiones interpersonales e intrapersonales, incidiendo en las relaciones con sus pares y generando estrés, ansiedad y frustración. Dichas afectaciones traen repercusiones en el ámbito educativo provocando que el estudiante realice una toma de malas decisiones bajo presión y presente dificultades en las tareas académicas que requieren regulación emocional.

Recientes investigaciones (Trujillo et al., 2023; Sánchez, 2024; Redondo et al., 2023; Santos et al., 2021) han encontrado que en contextos educativos internacionales la gamificación ha demostrado potenciar habilidades emocionales fundamentales, ubicando a esta estrategia como una herramienta eficaz para el desarrollo de la inteligencia emocional. Por ejemplo, estudios realizados en Colombia y España resaltan la influencia de esta estrategia en competencias como la autorregulación, el manejo del estrés y la empatía, así como un impacto positivo en la motivación estudiantil.

Estas evidencias refuerzan la relevancia de explorar su implementación en contextos locales. Es así como, a partir de este escenario, resulta imprescindible establecer estrategias prácticas que integren la gamificación como herramienta pedagógica en Ecuador, con la finalidad de incentivar las habilidades emocionales fundamentales para la resolución de problemas y contribuir a una educación más equilibrada e integral.

### La gamificación dentro del entorno educativo

Para poder entender el impacto de la gamificación en la inteligencia emocional y su potencial para mejorar la resolución de problemas en el campo educativo, es fundamental analizar los conceptos claves que sustentan esta investigación. A lo largo de años, la terminología gamificación ha cobrado relevancia en las planificaciones curriculares, incluso la Real Academia Española brindó cierta atención a esta denominación, debido a que desaprobaba su implementación en el español al ser un híbrido de una adaptación del inglés gamification. (Vásquez, 2021)

Aunado a esto, se presentan varias definiciones de este concepto. Para Vaca et al., (2024), la gamificación es una estrategia que puede ser aplicada en contextos no relacionados con el juego, y que, dentro del ámbito educativo, buscan motivar al estudiante utilizando las herramientas que brinda el juego para promover el aprendizaje. En cambio, Reyes (2022) señala que la gamificación es la implementación de los elementos de diseño de juego en contextos no lúdicos, los cuales deben estar orientados a la motivación del estudiante y, conjuntamente, generar un cambio en el comportamiento, reforzando el compromiso de los implicados. A su vez, Prieto et al. (2021) y Egas et al., (2023), indican que la gamificación aplica mecánicas y elementos del juego en contextos no lúdicos, destacándose como una técnica revolucionaria que promete innovar la enseñanza en múltiples disciplinas.

A partir de las distintas conceptualizaciones, se pueden identificar varios elementos claves

que conforman este concepto y permiten su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Egas et al. (2023), en su investigación menciona algunos de los elementos de la gamificación en los que figura las competencias, recompensas, desafíos, historias, evaluaciones y comentarios. Sin embargo, Garone y Nesteriuk (2019) en su estudio exponen que los elementos dependerán del tipo de gamificación a emplear.

De acuerdo con Kapp, Blair y Mesch (2014), existen dos tipos de gamificación: la gamificación estructural y la gamificación de contenidos. Se describe a la gamificación estructural o profunda como aquella que implementa los elementos de diseño de juegos con la finalidad de motivar al estudiante, sin modificar el contenido didáctico, en otras palabras, es un tipo de gamificación que se aplica a todo el curso mediante el uso de objetivos claros, recompensas por logros, sistema de progresión y estatus, desafíos y retroalimentación (citados en Garone & Nesteriuk, 2019).

En contraste, la gamificación de contenido o superficial es aquella que emplea en momentos breves y de manera puntual (Gaspar, 2021), a partir de la aplicación de elementos, mecánicas y pensamiento lúdico para hacer que el contenido sea lo más parecido a un juego utilizando elementos como la historia y la narrativa; el desafío, la curiosidad y la exploración; los personajes y avatares; la interactividad, la retroalimentación y la libertad de fallar. (Garone & Nesteriuk, 2019)

Bajo esta óptica, el uso de la gamificación en espacios educativos requiere de una planificación cuidadosa. Vásquez (2021), destaca que el éxito de una intervención a través de la gamificación dependerá del marco de diseño que se utilice para su construcción. De acuerdo con este autor, existen más de 50 marcos de diseño en la actualidad, de los cuales nos centraremos en tres: Marco MDA, Elemental Tetrad y Tríada BPL.

El marco de diseño MDA de Hunicke, Leblanc y Zubek (2004), ofrece un enfoque formal para comprender los juegos; desglosándolos en tres

componentes claves: mecánicas (Mechanics), dinámicas (Dynamics) y estéticas (Aesthetics), de los cuales proviene su nombre. Cada uno de estos componentes desempeña un papel fundamental en la configuración de la experiencia de juego. Las mecánicas hacen referencia a las reglas que rigen el juego, mientras que las dinámicas definen las interacciones entre los jugadores y su entorno. Por último, las estéticas aluden a la experiencia emocional del jugador dentro del juego (citado en Vásquez, 2021).

Este protocolo de diseño se enfoca en la perspectiva del jugador, implicando que el diseñador, durante el proceso de creación, dé prioridad al punto de vista de las estéticas sobre las mecánicas. Esto se lleva a cabo con la finalidad de abordar la primera experiencia del jugador al ingresar al juego, es decir, aquellas sensaciones y vivencias que se logran por medio de las estéticas.

De igual manera, el marco de diseño Elemental Tetrad propuesto por Schell (2014), engloba componentes similares, pero con la diferencia que incluye a la tecnología dentro de este diseño, considerándolo como un componente que limita las posibilidades del juego. Según Schell, este marco se basa en la premisa de que el juego funciona como una herramienta para generar una experiencia a través de sus cuatro componentes: la estética, que alude a la apariencia y sensaciones que produce el juego; la narrativa, que involucra la secuencia de eventos y cómo este relato contribuye a la experiencia; la mecánica, que hace referencia a las reglas del juego; y la tecnología, que hace que el juego funcione (citado en Vásquez, 2021).

Por último, la tríada PBL [Points, Badges and LeaderBoards] o en español, PET: Puntos, Emblemas y Tablas de Clasificación que, de acuerdo con las palabras de Reyes (2022), es una de las estrategias más utilizadas en la gamificación.

La PBL consiste en la implementación de tres mecánicas: un sistema de puntos para los participantes por ejecutar con éxito alguna actividad; premios o reconocimientos a través

de los emblemas o insignias; y una tabla de clasificación, interpretadas como un ranking, la cual se genera de acuerdo con el puntaje y las insignias conseguidas.

Cabe resaltar, que, en la práctica educativa, diversas herramientas y plataformas tecnológicas se han convertido en aliados claves para facilitar la implementación de la gamificación en el aula. ¡Herramientas como Kahoot!, Classcraft, Duolingo, son algunas entre una gran variedad que permiten transformar el contenido didáctico en una experiencia agradable y atractiva para el estudiante a través de elementos de la gamificación como puntos, insignias, avatares, mecánicas, niveles, entre otros. Permitiendo así, a partir de estas herramientas, potenciar el aprendizaje de una forma divertida y, simultáneamente, incrementar la motivación el compromiso y la competencia saludable entre los educandos.

### **Inteligencia emocional y su impacto en el aprendizaje**

En el campo educativo, el objetivo principal trasciende más allá de lo académico, orientándose al desarrollo integral del individuo, con el fin de convertirse en ciudadanos emancipados y empoderados. Para ello, es vital cultivar habilidades que permitan afrontar los contratiempos de la vida con resiliencia, empatía y las estrategias más efectivas para sobrellevar dichos desafíos (Sánchez, 2024). Así, la inteligencia emocional se presenta como un elemento esencial para el logro de este objetivo. A lo largo del tiempo, múltiples investigadores han abordado la definición de esta variable. Sánchez (2024), en su estudio expone algunas conceptualizaciones acerca de la inteligencia emocional. Por ejemplo, Salovey y Mayer (1990) junto a Martineaud et al. (1998) en su constructo comparten la idea que la inteligencia emocional es una capacidad que permite al individuo autorregularse emocionalmente ante ciertas pruebas o escenarios, con la finalidad de utilizar la información como una guía en nuestras interacciones interpersonales. (Citados en Sánchez, 2024)

Por otro lado, Goleman (1998); Mayer y Cobb (2000); Bar-On (2000); Cherniss y Adler (2000); y Mayer, Caruso y Salovey (2000), comparten la perspectiva de que la inteligencia emocional es una habilidad que permite procesar la información emocional con el propósito de reconocerla, comprenderla y afrontar las propias emociones y la de los demás. Por su parte, Gardner (1993) define a la inteligencia emocional como un potencial biopsicológico que facilita el procesamiento de la información que se genera en un contexto general con el objetivo de abordar y resolver problemas. (Citados en Sánchez, 2024)

En línea con estas definiciones, y a partir de un análisis integrador, la inteligencia emocional se destaca como una competencia clave en el transcurso de la vida, cuya incidencia en el contexto educativo será determinante para el aprendizaje efectivo, permitiendo el manejo de sus emociones de una forma constructiva, mejorar su capacidad de concentración y tomar decisiones más adaptables en situaciones de estudio, incrementando así su desempeño académico y bienestar general. (Durlak et al., 2011; MacCann et al., 2020)

Así, Orozco (2024), en su trabajo resalta como los estudiantes con mayor grado de inteligencia emocional tienen mayor capacidad para concentrarse, aprender y retener información, así como establecer relaciones positivas con sus pares, por ende, están preparados para enfrentar retos académicos y las adversidades escolares. Sin embargo, Vaca et al. (2024) subraya que “hoy por hoy, la inteligencia emocional no es considerada un tema importante en la educación, ya que a nivel académico se piensa que el coeficiente intelectual determina el éxito de una persona” (p. 13).

A pesar de los datos porcentuales plateados en el libro *La inteligencia Emocional* de Daniel Goleman en donde se establece que el coeficiente intelectual (CI) aporta tan solo un 20% de factores que definen el éxito de una persona y el 80% restante se debe a otros factores entre ellos la situación emocional (Goleman, 2016; citado en Vaca et al., 2024).

Para comprender de manera integral este constructo, es necesario analizar las dimensiones clave de la inteligencia emocional. Sánchez (2024), en su estudio, identifica modelos que surgieron, de manera independiente, a partir de la necesidad de adoptar el constructo de la inteligencia emocional, lo que resultó en la existencia de varios enfoques que competían entre sí. De acuerdo con este autor, los modelos más reconocidos en la comunidad científica se basan en dos pilares esenciales: la inteligencia intrapersonal y la inteligencia interpersonal.

Por ejemplo, el modelo de habilidad de Salovey y Mayer (1990), también conocido como el Modelo de Cuatro Fases, presenta cuatro etapas de habilidades emocionales: percepción emocional, manejo emocional, comprensión emocional, y gestión emocional. Estas habilidades se construyen de manera secuencial, cada una sobre la anterior. Por otro lado, el modelo de Goleman (1995) identifica cinco componentes principales de esta inteligencia: autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales.

De forma similar, aunque con una terminología diferente, el modelo de inteligencia emocional-social de Bar-On (2006) destaca cinco componentes: habilidad intrapersonal, habilidad interpersonal, manejo del estrés, adaptabilidad y estado de ánimo en general. Según este autor, el cuarto y quinto componente están estrechamente relacionados, ya que se centran en la capacidad para regular los estados de ánimo.

Finalmente, el psicólogo y educador español Bisquerra (2000) propone el modelo de competencia emocional, compuesto por cinco componentes: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencia social y competencias para la vida y el bienestar. Como se puede evidenciar, cada uno de estos compuestos se basa en los pilares ya mencionados, presentando variaciones en su estructura y terminología, pero compartiendo un postulado común de crecimiento interno reflejado en la percepción y comprensión de un individuo hacia los demás.

Un estudio de Frago (2019), titulado “Importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en la formación de personas investigadoras”, resalta cómo algunos modelos de inteligencia emocional inciden en el desarrollo de las habilidades para la resolución de problemas. Según la autora, el modelo mixto de Goleman destaca por su capacidad para ayudar a manejar y regular las emociones en escenarios problemáticos. A través de componentes como la autorregulación, el optimismo y la empatía, este modelo permite afrontar de manera efectiva los desafíos emocionales y técnicos que se surgen durante los procesos de investigación.

Frago también señala que el modelo de habilidad de Mayer y Salovey se enfoca en aquellas emociones que facilitan el razonamiento y la creatividad, aspectos fundamentales para abordar problemas complejos. Componentes como la facilitación emocional del pensamiento permiten a los investigadores aprovechar sus emociones para inspirarse, generar ideas innovadoras y tomar decisiones informadas. Además, la regulación reflexiva de las emociones contribuye a mantener un equilibrio emocional, lo que incrementa la productividad en el trabajo. En este sentido, ambos modelos subrayan que la integración de las emociones con procesos cognitivos superiores mejora significativamente la capacidad de resolver problemas, al fomentar un razonamiento más creativo, adaptable y enfocado.

Este fenómeno también se refleja en el contexto educativo. Según Puertas (2020), su aplicación en la educación ha generado diversos beneficios, como la mejora en la capacidad de los estudiantes para comprender su entorno y tomar decisiones acertadas frente a conflictos cotidianos, una mayor habilidad para manejar el estrés y la ansiedad, y un aumento en la autoestima, satisfacción personal y habilidades para manejar estados de ánimo negativos. Además, se destaca el impacto positivo en el proceso de aprendizaje, mejorando la concentración, la automotivación y el control emocional, elementos clave para el desempeño académico.

## **La gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional**

Como se ha expuesto a lo largo del estudio, la gamificación es una estrategia innovadora que permite integrar el contenido didáctico con los intereses de los estudiantes, especialmente al dirigirse a una población considerada como “nativos digitales”, que crece rodeada de videojuegos, ya sea a través de consolas o redes sociales (Vásquez, 2021). El docente contemporáneo, en su búsqueda constante por brindar una educación de calidad y calidez, se ha embarcado en la tarea de innovar continuamente para encontrar, validar y compartir estrategias que favorezcan un proceso de aprendizaje estimulante, que, simultáneamente, fomente el rol del estudiante como protagonista, tal como se plantea en la teoría del constructivismo. (Paz et al., 2022; Bermejo et al., 2020)

A lo largo de la historia, la gamificación ha adquirido gran relevancia, pasando de ser vista como una moda pasajera o una tendencia que desaparecería, a ser implementada con éxito en diversos ámbitos. Un claro ejemplo de su efectividad son los resultados que presenta Werbach (2019), donde se evidencia que el 75% de los estudios experimentales controlados realizados arrojaron resultados positivos o mayormente positivos al implementar la gamificación (citado en Vásquez, 2021).

Lejos de ser una simple suposición, esta afirmación se evidencia claramente en estudios recientes, cuyos resultados respaldan su validez y aplicabilidad en diversos contextos educativos. De hecho, una investigación realizada en Colombia por Trujillo et al. (2023), titulada “Desarrollo de la inteligencia emocional para mejorar la convivencia escolar a través de la Gamificación mediado por un recurso educativo digital Neo LMS para los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa María Doraliza López de Mejía, Riohacha, La Guajira”, destaca como el uso de recursos educativos digitales gamificados en la plataforma Neo LMS sirven como una estrategia efectiva para el desarrollo de la inteligencia emocional.

Según los hallazgos de esta investigación, los estudiantes experimentaron una mejora significativa en sus relaciones interpersonales, lo que contribuyó a una convivencia escolar más armoniosa tanto dentro como fuera del aula. Este proceso fomentó una cultura de convivencia escolar pacífica, facilitando el reconocimiento mutuo de los estados de ánimo de los demás miembros y la práctica de la empatía. Además, se observó un mejor manejo del miedo y del enojo. Cabe resaltar, que los estudiantes expresaron que, ante circunstancias de angustia y tristeza, es fundamental expresar y gestionar estas emociones, buscando soluciones para superar las causas que la generan.

De igual forma, Sánchez (2024) en su investigación “Encoding Emotions: gamificación y pensamiento computacional para trabajar la inteligencia emocional en educación primaria” llevada a cabo en España, exploró la implementación de programas de inteligencia emocional utilizando herramientas gamificadas como Scratch. Los resultados de este estudio demostraron la eficacia de estas estrategias para mejorar diversas dimensiones de la inteligencia emocional, como las habilidades interpersonales y el manejo del estrés, destacando múltiples aspectos claves que contribuyen significativamente al desarrollo de las competencias interpersonales.

Entre esos aspectos se encuentran la estructura de las sesiones, el trabajo en grupos pequeños de iguales y la práctica regular. Asimismo, subraya la importancia de incluir actividades puntuales que potencien las competencias emocionales de los estudiantes. También conviene señalar que el autor resalta que un mayor número de sesiones puede resultar en mejoras más significativas. En resumen, estos hallazgos destacan la importancia de incorporar el pensamiento computacional y la inteligencia emocional en los planes de estudio, así como de desarrollar recursos y estrategias eficaces para su aplicación.

A su vez, Redondo et al. (2023) en su investigación desarrollada en España, titulada *Influence of Gamification and Cooperative Work in Peer, Mixed and Interdisciplinary Teams on*

*Emotional Intelligence, Learning Strategies and Life Goals That Motivate University Students to Study*, destacan a la gamificación como una herramienta eficaz para aumentar la inteligencia emocional, al implementarla en una asignatura basada en el modelo MDE, lo que facilita el desarrollo de habilidades claves en los entornos educativo y laboral.

Los resultados de su estudio evidencian una mejora significativa en la inteligencia emocional de los estudiantes, especialmente en áreas fundamentales como la claridad emocional, la regulación emocional y el equilibrio de la atención emocional. Estos avances contribuyeron al incremento de las metas vitales de los estudiantes, como la autoafirmación y afectividad, y, a su vez, elevaron su motivación para estudiar, gracias a la intervención gamificada.

Por último, Santos et al. (2021), en su artículo denominado *Developing Emotional Intelligence with a Game: The League of Emotions Learners Approach*, ejecutado en varios países europeos, incluyendo España, Portugal, Italia, Reino Unido y Estonia, exploraron cómo los jóvenes comprenden, afrontan e interpretan las emociones en contextos profesionales, donde la interacción emocional efectiva y la resolución de problemas resultan esenciales. En respuesta a esta necesidad, los autores diseñaron y desarrollaron el proyecto *League of Emotions Learners (LoEL)*, una iniciativa innovadora que utiliza una aplicación gamificada para fomentar el desarrollo de la inteligencia emocional y sus competencias.

Los resultados de la investigación evidenciaron un impacto positivo del proyecto, con valoraciones promedio superiores a 4.3 en una escala de 5. Este éxito se atribuye, en gran medida, a la retroalimentación constante y consistente de los usuarios finales, tanto jóvenes como trabajadores juveniles, durante las distintas etapas del proyecto. Esta interacción activa ayudó a ajustar y mejorar la herramienta, a fin de garantizar que fuera eficaz y relevante para el desarrollo de habilidades emocionales críticas.

Como se evidencia en los estudios revisados, la gamificación se ubica como herramienta clave para el desarrollo de la inteligencia emocional. Esta al ofrecer experiencias interactivas permite que el estudiantado gestione y exprese sus emociones de manera más asertiva, por medio de dinámicas que fomentan la colaboración, la empatía y la regulación emocional, mejorando sus competencias emocionales y estableciendo una conexión más significativa con el aprendizaje. Tal como exponen Trujillo et al. (2023), Sánchez (2024), Redondo et al. (2023) y Santos et al. (2021), estas estrategias no solo contribuyen a mejorar el desempeño académico, sino que ayudan a crear un entorno emocionalmente saludable, donde los educandos desarrollan habilidades interpersonales esenciales para su vida personal y profesional. Por ende, la gamificación no solo es una técnica pedagógica innovadora, sino un medio eficaz para cultivar la inteligencia emocional en diversos contextos educativos.

### **La gamificación y la inteligencia emocional para la resolución de problemas**

La resolución de problemas, especialmente en contextos académicos y profesionales, es una habilidad crucial para el éxito. Con frecuencia se la asocia con capacidades cognitivas como el razonamiento lógico y la toma de decisiones; no obstante, la inteligencia emocional juega un papel fundamental en este proceso. Asimismo, en la actualidad, la gamificación ha desempeñado un papel fundamental como herramienta mediadora en el desenvolvimiento de esta competencia.

Al hablar de resolución de problemas, hacemos referencia a aquella capacidad de buscar soluciones a problemas determinados, donde las emociones y sentimientos desempeñan un papel relevante, pudiendo influir en la decisión a tomar (Lloyd, 2022; Book & Stein, 2011). De acuerdo con el centro de aprendizaje Rich Learning Solutions (2018), las personas con un nivel bajo de inteligencia emocional tienden a evitar la resolución de problemas, ya sea saltándose la solución, eludiendo el problema o utilizando estrategias que ignoran la información

emocional. En cambio, aquellas con un alto nivel de inteligencia emocional, suelen recopilar la información, sopesar las ventajas y desventajas, e identificar y resolver el problema empleando un enfoque sistemático (citado en Lloyd, 2022).

En el marco educativo, la resolución de problemas se manifiesta en ciertas metodologías y aspectos puntuales. Lozano (2020), destaca que el abordaje de esta habilidad está relacionado con la estrategia de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), la cual fomenta el análisis, la reflexión crítica y creativa, así como la toma de decisiones para abordar y resolver situaciones concretas. Además de desarrollar habilidades cognitivas, personales y práctica, esta estrategia genera un impacto en el aprendizaje, posibilitando un aprendizaje con profundidad y relevancia, una transferencia de conocimientos aplicables en otros escenarios, y una formación integral que permite adquirir competencias transversales como la creatividad, la ética y la capacidad de adaptación.

Por otra parte, Ramos y Núñez (2024), indican que la resolución de problemas en contextos educativos implica el desarrollo de competencias que permiten abordar situaciones reales o simuladas mediante metodologías innovadoras, como el enfoque STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas). Este enfoque, al igual que el ABP, busca incentivar el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la capacidad de aplicación del conocimiento en la vida diaria. Asimismo, posiciona la resolución de problemas como un medio para transformar las prácticas educativas en procesos dinámicos e innovadores.

La gamificación, por su parte, se ha consolidado como una herramienta eficaz para enseñar la competencia. La motivación y la participación van de la mano con el aprendizaje activo y la práctica. Los estudiantes deben asumir misiones y niveles similares a los videojuegos y superar retos, que son, en realidad, solo problemas a resolver. De esta manera, aprenden a identificar problemas, considerar soluciones y trabajar juntos para superar todos los desafíos y cumplir “la misión”. Según Barreiro (2021), estas

estrategias no solo mejoran el clima del aula, sino que también fomentan la creatividad y el trabajo en equipo, fortaleciendo competencias clave para la resolución de problemas (citado en Ramos y Núñez, 2024).

En pocas palabras, la combinación de la inteligencia emocional y la gamificación en el sistema educativo no solo aumenta la capacidad de resolución de problemas, sino que también convierte la experiencia de aprendizaje en algo dinámico y fundamental, lo que puede equipar a los estudiantes orientándolos a situaciones del mundo real. Por ende, el propósito de esta investigación es explorar el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades emocionales para la resolución de problemas, mediante un análisis bibliográfico y sistemático, con el fin de proponer estrategias gamificadas para su integración en contextos educativos. Para ello, se han establecido los siguientes objetivos específicos:

- Identificar, a través de un análisis bibliográfico, las estrategias de gamificación más efectivas para desarrollar competencias relacionadas con la inteligencia emocional en contextos educativos.
- Analizar, a través de una revisión bibliográfica, cómo la gamificación influye en la toma de decisiones bajo presión en contextos académicos, con énfasis en su relación con la evaluación emocional.
- Proponer estrategias prácticas basadas en la gamificación para fomentar la inteligencia emocional y mejorar la toma de decisiones bajo presión en contextos educativos.

## METODOLOGÍA

El presente estudio se establece bajo el enfoque cualitativo de carácter descriptivo, fundamentado en una revisión y análisis bibliográfico, con el propósito de analizar y sintetizar el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades emocionales para la resolución de problemas. La elección de estos métodos se justifica a partir de la finalidad de la investigación. Para ello, se

realizó una búsqueda exhaustiva en diversas bases de datos como Google Académico, Scopus, Dialnet y otros repositorios de tesis indexados en estas plataformas, aplicando términos claves como “gamificación”, “inteligencia emocional”, “resolución de problemas”, “competencias emocionales”, “toma de decisiones” y “toma de decisiones bajo presión”.

Asimismo, se tomaron en cuenta los resultados de las publicaciones realizadas a partir de 2019, aplicando diversas ecuaciones booleanas con el fin de recuperar información relevante partiendo. Esto se logró a partir de la combinación de términos claves, mediante el uso de los siguientes operadores lógicos:

(“estrategias de gamificación” OR “gamification strategies”) AND (“inteligencia emocional” OR “emotional intelligence”) AND (“desarrollo de competencias” OR “competency development”) NOT (“actividades lúdicas” OR “playful activities”) NOT (“videojuegos” OR “video games”)

(“Gamificación” OR “Gamification”) AND (“Toma de decisiones” OR “Decision-making”) AND (“Bajo presión” OR “Under pressure”) AND (Emociones OR Emotions) AND (Educación OR Academic) -“videojuegos” -“Video games” -“Actividades lúdicas” -“Playful activities”

Concretamente, se obtuvieron 6 resultados en Scopus, 31 en Dialnet, 33 en Google Académico utilizando el primer operado y 417 resultados con el segundo operador. Del mismo modo, se definieron los criterios de exclusión en base a terminologías como videojuegos, juegos serios y enseñanza lúdicas. Se analizaron diversos artículos, de los cuales 9 cumplieron los criterios establecidos para el primer objetivo, y 5 cumplieron los criterios definidos para el segundo objetivo.

## RESULTADOS

Estrategias de gamificación efectivas para desarrollar competencias emocionales

**Tabla 1**  
*Matriz de estrategias de gamificación y competencias emocionales*

Título del trabajo	Estrategia de gamificación	Competencias Emocionales Desarrolladas	Evidencias/ Resultados Clave	Fuente bibliográfica
La gamificación como estrategia para el engagement en el aprendizaje de los estudiantes de una institución educativa Mocache, 2023	Desafíos y Niveles Puntos y Sistema de Recompensas Insignias y Logros Tableros de Líderes y Competencias Amistosas Narrativas y Aventuras Educativas	Resiliencia Motivación intrínseca	La implementación de estrategias de gamificación generó un efecto positivo en el fortalecimiento de la absorción del conocimiento por parte del estudiante, promoviendo el desarrollo de competencias como la resiliencia y la motivación intrínseca, relacionadas con las dimensiones de autoconocimiento y gestión emocional, respectivamente.	(Litardo, 2024)
Fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en el nivel de transición con mediación de estrategias de gamificación	Narrativas de juego Insignias y Logros	Conciencia emocional Regulación emocional, Autonomía emocional, Competencia social Competencias para la vida y el bienestar	La aplicación de la gamificación posibilitó un incremento de la motivación en los estudiantes, generando un mayor interés en las actividades. Como consecuencia, los niños adquirieron mejores estrategias para su gestión emocional, lográndose observar comportamientos más colaborativos y empáticos.	(Guzmán et al., 2024)
La gamificación como estrategia de enseñanza y las habilidades sociales en estudiantes del I semestre de la	Narrativas y retos Sistemas de recompensas de puntos	Habilidades comunicativas Asertividad Autoestima Toma de decisiones	Las estrategias gamificadas aplicadas posibilitaron un incremento en las habilidades sociales de los	(Ramos et al., 2021)

<p>carrera de Enfermería de una universidad privada de Lima, durante el 2021-I</p>			<p>educandos, fortaleciendo su interacción social y generando un mayor interés durante las clases. Asimismo, se evidenció como estas estrategias abarcaban múltiples dimensiones como autoconciencia, empatía, habilidades sociales, motivación, gestión emocional, autoconciencia, entre otras.</p>	
<p>Efectos de un programa de gamificación en mejora de las competencias de lectoescritura y socioemocionales en estudiantes de grado décimo</p>	<p>Narrativas y roles Sistema de puntos y recompensas Nivel o rango, y ranking</p>	<p>Autoconciencia Autogestión Conciencia social Habilidades de relación Toma de decisiones responsable</p>	<p>La aplicación de la gamificación en este escenario tuvo como propósito motivar y potenciar diversos aspectos, entre ello las competencias socioemocionales. El resultado de este trabajo conllevó a un aumento en la motivación y compromiso hacia su aprendizaje, en consecuencia, se consiguió el desarrollo de habilidades emocionales que favorecen el manejo del estrés y la interacción positiva en el aula.</p>	<p>(Gámez &amp; Ortiz, 2022)</p>
<p>El fomento de habilidades socioemocionales mediante una metodología gamificada en estudiantes de bachillerato</p>	<p>Narrativa, avatares y niveles Sistema de Recompensas, insignias y logros</p>	<p>Reconocimiento y manejo de emociones. Trabajo en equipo y comunicación. Resolución de problemas. Empatía y toma de decisiones responsables.</p>	<p>La gamificación en este objetivo permitió una mejora significativa en el desarrollo de habilidades socioemocionales, de acuerdo con los análisis estadísticos. Por lo tanto, aunque el enfoque principal</p>	<p>(Aranda, 2019)</p>

<p>Gamificación, desde la perspectiva del desarrollo humano, como herramienta para incorporar la educación socioemocional con enfoque de género en ambientes educativos</p>	<p>Narrativa contextualizada en islas Desafíos, puntos y niveles con restos personalizados</p>	<p>Autorregulación Empatía Resolución de problemas Conciencia social Toma de decisiones responsable:</p>	<p>se enmarca en dichas habilidades, estas se encuentran estrechamente relacionadas con los componentes de la inteligencia emocional, como la autorregulación y la conciencia social, haciendo que los hallazgos sean aplicables a este ámbito.</p> <p>La propuesta gamificada “El Desafío Insular” presenta un gran potencial para el desarrollo de competencias, permitiendo la estimulación de competencias a partir de retos, conflictos narrativos, interacciones desde diversos puntos de vista y la resolución de problemas.</p>	<p>(Guerra, 2024)</p>
<p>Encoding Emotions: gamificación y pensamiento computacional para trabajar la inteligencia emocional en educación primaria</p>	<p>Interacción con Avatares Narrativas Retroalimentación inmediata Sistema de recompensas, insignias y logros</p>	<p>Habilidades intrapersonales Habilidades interpersonales Manejo del estrés Adaptabilidad Estado de ánimo</p>	<p>Durante la aplicación de la gamificación, se puede visualizar un mayor nivel de participación por parte del estudiantado, reflejándose en resultados como: el 93.5% participaron exitosamente en la versión gamificada del cuestionario, y el 96.7% completó todas las preguntas en menos de 15 minutos. Asimismo, se constató mejoras significativas en las dimensiones de habilidades</p>	<p>(Sánchez, 2024)</p>

Diseño de una estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales y competencia pragmática apoyado en ambientes ludificados de aprendizaje y transmedia	Uso de mundos narrativos en classcraft Tareas colaborativas (misiones) y retos Sistema de recompensas, insignias y logros Avatares Narrativas interactivas	Comunicación efectiva y escucha activa Empatía y comprensión de emociones ajenas Resolución de conflictos interpersonales Regulación emocional y manejo de la frustración	interpersonales (p=0.018) y manejo del estrés (p=0.010) después de la implementación del programa.  A partir del diseño de esta estrategia gamificada, se evidenciaron diversos resultados relacionados con el desarrollo de competencias de inteligencia emocional, tales como: mejora en la regulación emocional en contextos de estrés, fortalecimiento de la empatía entre compañeros y avances en la comunicación efectiva. (Bernal et al., 2021)
--	--	--	--

#### Nota. Resumen de las fuentes de la investigación

Como resultado del análisis bibliográfico, se han identificado múltiples estrategias de gamificación que contribuyen al desarrollo de competencias relacionadas con la inteligencia emocional. Entre estas se destacan elementos como las narrativas y los mundos virtuales, los cuales proporcionan un entorno envolvente y estimulante, como es el caso de plataformas como "Classcraft". De igual manera, los sistemas de recompensas, como insignias, puntos, logros y niveles, evidenciaron ser herramientas esenciales para la motivación de los estudiantes. Además, las tareas colaborativas y los retos se presentan como componentes cruciales al incentivar el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la regulación emocional.

En este sentido, el impacto de estas estrategias en la inteligencia emocional se manifestó en mejoras significativas en competencias como la empatía y la comunicación efectiva, donde los

participantes lograron avances en la comprensión de emociones ajenas y en la escucha activa. Además, se apreció un fortalecimiento en el manejo de la frustración y la resolución de conflictos, permitiendo la gestión de emociones, por parte de los estudiantes, de un modo más efectivo en situaciones de presión. También se observó un avance en la autonomía emocional y social, favoreciendo la autogestión y el bienestar emocional.

Respecto a los resultados claves obtenidos en las investigaciones, se debe resaltar que se notó un incremento notable en la motivación intrínseca de los educandos en entorno gamificados. En esta misma línea, se reportaron mejoras significativas en el manejo del estrés al evidenciar una reducción de este, así como avances en las habilidades interpersonales, lo que fomentó relaciones colaborativas más efectivas y un aumento en la empatía.

Para concluir, y en relación con el primer objetivo, se destacan estrategias específicas como el uso de contextos transmedia, los cuales combinan narrativas y entornos digitales para potenciar el aprendizaje, y la personalización de retos, ajustados al nivel del estudiante, generaron un impacto más profundo en el desarrollo de competencias emocionales. De esta manera, los resultados de este análisis bibliográfico constatan como las estrategias de gamificación que incorporan elementos como la narrativa, los sistemas de recompensa y la colaboración son altamente efectivos para el desarrollo de competencias relacionadas con la inteligencia emocional en entornos educativos.

Influencia de la gamificación en la toma de decisiones bajo presión en contextos académicos  
A lo largo del tiempo, la toma de decisiones bajo presión se ha consolidado como un proceso

fundamental para afrontar desafíos significativos, especialmente en escenarios que exigen un rápido análisis y una regulación emocional. En el ámbito educativo, este enfoque resulta especialmente relevante, donde la habilidad para responder ante situaciones complejas es cada vez más apreciada.

En consecuencia, la gamificación emerge como una herramienta que, además de fomentar el aprendizaje activo, fortalece competencias emocionales indispensables para enfrentar retos complejos, a partir de la incorporación de elementos como recompensas, desafíos, y simulaciones. En este escenario, es relevante analizar cómo estas estrategias impactan en este proceso. Por ello, en la tabla 2 se presenta un resume de diversas investigaciones que abordan esta temática.

**Tabla 2**

*Matriz de impacto de la gamificación en la toma de decisiones y emociones*

Título de trabajo	Elementos de gamificación	Impacto en la toma de decisiones bajo presión	Emociones evaluadas	Resultados clave	Fuente bibliográfica
Estrategias mediadas por la gamificación, uso de TIC y ABP para fomentar la motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera	Escape Room Sistema de puntos y recompensas Tabla de clasificaciones	Durante el Escape Room, se observó que los estudiantes desarrollaron habilidades de resolución de problemas y colaboración al enfrentarse a retos que requerían decisiones rápidas y efectivas, especialmente porque presentaban restricciones	Interés y motivación Ansiedad positiva Satisfacción	La implementación de la gamificación permitió incrementar la motivación y mejorar la capacidad de toma de decisiones, por parte de los estudiantes. Contribuyendo al desarrollo de habilidades críticas,	(Vergel, 2022)

<p>Percepciones de docentes y estudiantes universitarios de octavo ciclo sobre el uso flipped classroom y gamificación en modalidad virtual en la facultad de educación de una universidad privada de Lima</p>	<p>Puntos, insignias, y clasificaciones Narrativas de juego</p>	<p>temporales al momento de colaborar.</p> <p>En la ejecución de esta propuesta se pudo visualizar como la gamificación mejoró la regulación emocional y la toma de decisiones en situaciones desafiantes; permitiendo el desarrollo de habilidades blandas, esenciales para el trabajo en equipo y la toma de decisiones efectiva.</p>	<p>Frustración Curiosidad Competitividad Emociones positivas</p>	<p>mejora del trabajo en equipo y un aumento a su confianza. Al aplicar la gamificación se visualizó una notable mejora en la capacidad de priorización del estudiantado, acompañada de un mayor desarrollo del pensamiento crítico. Esto se atribuye a presentación de múltiples tareas críticas bajo restricciones temporales, lo que impulso una evaluación rápida de la situación y la selección efectiva de soluciones. Como resultado, se evidenció un impacto positivo y duradero en su formación integral.</p>	<p>(Delgado &amp; Breña, 2022)</p>
<p>Aula invertida, aprendizaje basado en problemas y gamificación, como metodologías activas en aulas diversas</p>	<p>Sistemas de recompensas de puntos e insignias Avatares Simulación entornos de juegos</p>	<p>La implementación de la gamificación y el aprendizaje basado en problemas (ABP) lograron fortalecer las habilidades críticas como análisis, síntesis y autorregulación; a la vez, se fomentó el trabajo</p>	<p>Motivación Confianza y seguridad Empatía Control emocional</p>	<p>La combinación de diversas metodologías permitió fortalecer la toma de decisiones bajo presión al desarrollar habilidades críticas como análisis, síntesis y autorregulación en contextos</p>	<p>(Pinenla et al., 2024)</p>

<p>Gamificación para mejorar la gestión de la convivencia escolar en el nivel secundaria en una institución educativa de Huaraz</p>	<p>Sistemas de recompensas Niveles o rangos Barras de progreso</p>	<p>colaborativo bajo marcos de interdependencia positiva. Esto permitió el desenvolvimiento de aspectos esenciales para la toma de decisiones rápidas y acertadas en contextos desafiantes.</p> <p>A través de la gamificación, se fomentaron habilidades como la resolución de conflictos y la adaptación rápida a situaciones críticas. A la vez, las dinámicas de roles y cooperación permitieron experimentar, por parte de los estudiantes, escenarios simulados de alta presión, fortaleciendo su capacidad de respuesta.</p>	<p>Empatía y conciencia social Confianza y autoestima Control emocional</p>	<p>desafiantes. En consecuencia, los estudiantes presentaron mejoras en la autorregulación, la comunicación asertiva y la adaptabilidad; posibilitando la resolución de problemas y el afrontamiento a desafíos. Este trabajo destaca a la gamificación como una estrategia clave para mejorar la convivencia escolar y fortalecer habilidades sociales y emocionales. Resaltando dinámicas como los juegos cooperativos, el juego de roles, y sistemas de retroalimentación, que promueven la toma de decisiones bajo presión al exponer a los estudiantes a retos y escenarios simulados, fortaleciendo su capacidad de respuesta y resolución de conflictos.</p>	<p>(Julca, 2024)</p>
<p>Impacto de un programa basado en la</p>	<p>Sistemas de recompensas de puntos</p>	<p>El uso de la gamificación permitió a los</p>	<p>Frustración Ansiedad Alegría</p>	<p>Se visualizó un aumento de la</p>	<p>(Sarmiento y Rojas, 2024)</p>

gamificación para la gestión de emociones en niños en edad preescolar	Desafíos o retos Retroalimentación inmediata	estudiantes enfrentar situaciones desafiantes en un entorno controlado, mejorando su capacidad para gestionar emociones como la frustración y la ansiedad, facilitando la toma de decisiones más efectivas.	regulación emocional, donde el 48% de los estudiantes son capaces de identificar sus emociones al enfrentar molestias, destacando una de las competencias esenciales para la toma de decisiones. Cabe resaltar, que el porcentaje aumento en 16 puntos respecto a la cifra inicial.
---	--	---	---

#### Nota. Resumen de las fuentes de la investigación

El análisis de la revisión bibliográfica sobre la influencia de la gamificación en la toma de decisiones bajo presión en contextos académicos revela resultados significativos. Durante el análisis de la lectura, se encontraron diversos estudios que investigan el uso de elementos gamificados en entornos educativos, como sistemas de recompensas, narrativas de juego y desafíos interactivos, con la finalidad de potenciar el desarrollo de habilidades emocionales y cognitivas. Asimismo, se siguen evidenciando resultados donde se demuestra que la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar la capacidad de los estudiantes para tomar decisiones rápidas y efectivas en situaciones de presión, gracias a la incorporación estos elementos.

Por otra parte, esta estrategia también demuestra tener un impacto significativo en la toma de decisiones bajo presión, al fortalecer habilidades críticas como la priorización de tareas, el análisis rápido de situaciones complejas y la resolución de problemas. Las indagaciones revelan que los estudiantes que participan en actividades

gamificadas desarrollan una mayor capacidad para gestionar el estrés y la ansiedad. Además, las dinámicas de gamificación, como el trabajo en equipo y la colaboración, permitieron al educando tomar decisiones de una forma más eficiente y adaptativa, incluso bajo restricciones de tiempo.

Uno de los puntos clave a destacar en estas investigaciones es la evaluación emocional, donde se observó que la gamificación presenta influencia en la toma de decisiones y el manejo de las emociones asociadas a la presión. Según los estudios evaluados, los participantes experimentaron emociones como la frustración, la ansiedad y la ansiedad positiva, las cuales fueron gestionadas eficazmente gracias a la estructura y los incentivos ofrecidos por la gamificación. Este hallazgo resalta nuevamente cómo la gamificación se convierte en un elemento clave para desarrollar competencias emocionales como la autorregulación y la confianza, lo que facilita abordar situaciones de alta presión con mayor eficacia y estabilidad emocional.

En este contexto, se identifican resultados claves que muestran cómo la aplicación de estrategias gamificadas favoreció un ambiente en el que los estudiantes enfrentaron desafíos de manera más resiliente, mejorando su capacidad para adaptarse a diferentes situaciones y tomar decisiones bajo presión. Por ende, estos hallazgos indican que la incorporación de la evaluación emocional en la gamificación presenta un gran potencial para mejorar significativamente el desempeño académico de los estudiantes al abordar desafíos complejos.

En conclusión, se logra evidenciar como la gamificación influye de manera positiva en la toma de decisiones bajo presión, al fomentar el desarrollo de habilidades críticas y la regulación emocional; resaltando como las dinámicas gamificadas, no solo mejoran sus competencias cognitivas, sino también el manejo de emociones asociadas a situaciones de estrés y presión, dando como consecuencia una toma de decisiones más efectiva y en un mejor desempeño general en su formación académica.

Estrategias de gamificación para el desarrollo de la inteligencia emocional y la mejora en la toma de decisiones.

A raíz de todo lo expuesto y con el objetivo de potenciar el desarrollo de la inteligencia emocional y optimizar la toma de decisiones, se propone la implementación de estrategias de gamificación que permitan, mediante experiencias interactivas y desafiantes, trabajar la reflexión emocional, la gestión de la presión y la toma de decisiones bajo incertidumbre. Estas estrategias apuntan no solo a involucrar a los participantes en esta actividad de manera activa, sino también a brindarles herramientas que puedan ser implementadas de manera práctica en la vida cotidiana al enfrentar situaciones emocionales y decisionales en contextos de alta presión.

Simulación de escenarios de tensión y decisiones  
Objetivo: Ayudar a los estudiantes a practicar

la toma de decisiones bajo presión mientras gestionan emociones como la ansiedad o el miedo.

Para llevar a cabo esta estrategia, se necesita crear escenarios donde los educandos deban tomar decisiones que se presentan en situaciones inesperadas. Por lo tanto, se recomienda utilizar escenarios como un examen sorpresa, la crisis durante un proyecto o un conflicto entre sus compañeros, también la aplicación de elementos como puntos, insignias y narrativas.

La finalidad es observar la reacción del estudiante, y asignar diversos puntos en relación con las decisiones que toma y cómo gestionan las emociones. Si logra realizar dicha gestión se le asignaran puntos que, posterior a su acumulación, serán canjeados por una insignia con el lema “aunque tenga miedo, puedo decidir con calma”.

No debemos olvidar que la efectividad de esta estrategia se basa en la contextualización de escenarios de la vida real o que puedan ocurrir en el contexto educativo, como se ha planteado. Además, la implementación de plataformas como Classcraft, Kahoot! o Quizizz permitirán ajustar la dificultad acorde a las necesidades de la clase y brindar una retroalimentación emocional sobre las respuestas.

### **Juegos de rol con Feedback emocional**

Objetivo: Practicar habilidades emocionales a través de la simulación de roles en situaciones de estrés.

En esta estrategia los estudiantes deberán participar en un juego de roles donde interpretarán diferentes personajes que enfrentan dilemas emocionales y toma de decisiones bajo presión. Para ello se deberá plantear una narrativa que describa, con exactitud, los antecedentes del dilema contextualizando en una época específica, la cual puede ser histórica, literaria, de cambio social o de movimientos culturales.

La dinámica de la estrategia consistirá que a medida que avanza el juego, los participantes deberán enfrentar nuevos desafíos o cambios en la trama que los orillen a ajustar su toma de decisiones y sus reacciones emocionales.

Se pueden aplicar recompensas como puntos por tomar decisiones emocionales inteligentes, como calmarse en una situación difícil o tomar la iniciativa para resolver un conflicto sin dejarse llevar por las emociones. A la vez, se pueden otorgar insignias con lemas como “mediador de soluciones” o “capitán de las emociones”, dependiendo de las habilidades emocionales mostradas en la interacción de juego de rol.

### Desafíos en equipos y colaboración

Objetivo: Fomentar la colaboración y la gestión emocional en situaciones de toma de decisiones grupales bajo presión.

Para ejecutar esta estrategia se necesitará crear diversos desafíos donde los estudiantes deberán trabajar en equipo para resolver problemas complejos. Para ello, se puede implementar una narrativa situada en la elaboración de un proyecto escolar cuya fecha límite sea ese día o un evento inesperado que afecte al equipo.

Durante el transcurso de la estrategia se le asignarán diversas recompensas como puntos e insignias, según como logren llevar las emociones dentro del grupo. Asimismo, las insignias contendrán frases como "equipo calmado" o "colaboradores empáticos". Se sugiere que se solicite una denominación al grupo para fomentar el sentido de pertenencia con la actividad.

También, la aplicación de barras de progreso será esencial para reflejar el progreso respecto a la resolución del problema y en la mejora de sus habilidades emocionales colectivas. En conjunto, el establecimiento de niveles o rangos permitirá equilibrar la emoción del ejercicio con la lógica.

### Evaluación de la gestión emocional

Objetivo: Reflexionar sobre cómo las emociones afectan la toma de decisiones y proporcionar retroalimentación sobre cómo mejorar esta habilidad.

Después de cada actividad gamificada, los estudiantes procederán a realizar una evaluación reflexiva donde puedan calificar su experiencia emocional, identificar qué emociones afectaron su decisión y discutir cómo podrían mejorar en futuras situaciones. Para tal propósito, se utilizarán puntos como recompensa por realizar autoevaluaciones honestas sobre su gestión emocional, en conjunto, se visualizará la barra de progreso que mostrará su habilidad para regular las emociones y tomar decisiones efectivas bajo presión.

Como reconocimiento se puede otorgar insignias con lemas como: “cuando soy sincero conmigo, soy más fuerte”, “sé quién soy, y eso me hace ganar”, “acepto lo que siento y salgo triunfante”, entre otros. Se debe mencionar que los lemas van de acuerdo con la actividad y el contexto de la situación. Se recomienda la utilización de plataformas como Google Forms o Padlet para compartir los hallazgos.

## DISCUSIÓN

El presente estudio subraya la efectividad de la gamificación para potenciar habilidades emocionales como la autorregulación, la empatía y el manejo del estrés. Estos hallazgos concuerdan con investigaciones internacionales. Por ejemplo, en Colombia y España, se ha demostrado cómo herramientas gamificadas incrementan la motivación y la regulación emocional de estudiantes en diversos niveles educativos (Trujillo et al., 2023; Sánchez, 2024). Además, estudios europeos, como el de Santos et al. (2021), resaltan la aplicación de la gamificación para mejorar la resolución de problemas en contextos juveniles.

En el caso ecuatoriano, aunque el Ministerio de Educación ha lanzado inserciones curriculares que buscan fortalecer las competencias socioemocionales, el desequilibrio entre los aspectos cognitivos y emocionales sigue siendo evidente (Orozco, 2023). Por ende, los hallazgos de este estudio refuerzan a necesidad de implementar estrategias gamificadas que complementen dichas iniciativas, alineándose con los objetivos de la educación integral.

Por otra parte, se constata diversas relaciones entre los componentes de la gamificación e inteligencia emocional. Tal como las recompensas y la retroalimentación, las cuales presentan una relación directa con la autorregulación, basadas en la estimulación de la motivación intrínseca y el refuerzo de comportamientos positivos. En especial, mecanismos como sistemas de puntos y clasificaciones han demostrado ser herramientas eficaces para aliviar el estrés en contextos de alta presión (Vergel, 2022).

De igual forma la incorporación de narrativas inmersivas posibilitan el desarrollo de la empatía al involucrar emocionalmente a los participantes con el contenido, fomentando así la conciencia y la regulación emocional (Sánchez, 2024).

Finalmente, los niveles y desafíos se encuentran estrechamente vinculados a la toma de decisiones responsables y al manejo de emociones como la frustración, debido a que estos incentivan la reflexión crítica en entornos controlado, permitiendo a los implicados enfrentar situaciones de presión de una forma más estructurada (Guzmán et al., 2024).

Cabe destacar que, en el contexto ecuatoriano, la implementación de estrategias gamificadas enfrenta barreras como la falta de acceso a tecnologías, especialmente en comunidades menos favorecidas, y la resistencia cultural hacia estos enfoques innovadores. Estas limitaciones podrían restringir su aplicabilidad, especialmente en zonas rurales (Vaca et al., 2024).

A pesar de lo anterior, los resultados iniciales son prometedores, pero la literatura existente carece de investigaciones longitudinales que evalúen el impacto sostenido de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional. Esto limita la capacidad de proyectar efectos a largo plazo en contextos educativos.

## CONCLUSIONES

Como se ha mencionado, la gamificación se ha posicionado como una herramienta innovadora, permitiendo el desarrollo de la inteligencia emocional en múltiples contextos. Además, los beneficios que genera presentan un impacto positivo en el individuo, permitiendo un desarrollo integral que aportará a su éxito en el ámbito escolar, profesional y personal, dependiendo del nivel de compromiso por parte de este y del acompañamiento del docente.

No está de más resaltar que incorporar estas estrategias en las planificaciones curriculares permitirá transformar el aprendizaje tradicional, que predomina en gran parte de las instituciones educativas, aumentando la motivación del estudiantado y promoviendo competencias emocionales fundamentales, como la autorregulación y la empatía.

Asimismo, se evidencian áreas de investigación como un estudio longitudinal que evalúe los efectos sostenidos de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional y su aplicabilidad en diferentes etapas de la vida.

Además, de la posibilidad de estudiar el diseño de experiencias gamificadas adaptadas a perfiles emocionales específicos, lo que incluiría la creación de retos y recompensas alienados con las necesidades individuales de cada sujeto.

En conclusión, la gamificación ofrece un enfoque alentador para el desarrollo de la inteligencia emocional en el ámbito educativo. No obstante, para alcanzar su potencial máximo, es necesario superar barreras tecnológicas y culturales, así

como profundizar en la investigación sobre su aplicación y efectos a largo plazo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, J. (2024, August 23). Consecuencias de la falta de inteligencia emocional. Gabinete de Psicología Málaga. <https://gabinetedepsicologiamalaga.com/consecuencias-de-la-falta-de-inteligencia-emocional/>

Aranda Romo, M. G. (2019). El fomento de habilidades socioemocionales mediante una metodología gamificada en estudiantes de bachillerato [Tesis de maestría, Universidad de Guadalajara]. <https://www.riudg.udg.mx/handle/20.500.12104/82310>

Bermejo V, Ester P and Morales I (2021) A Constructivist Intervention Program for the Improvement of Mathematical Performance Based on Empiric Developmental Results (PEIM). *Front. Psychol.* 11:582805. doi: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.582805>

Bernal Celis, M., Díaz Torres, J. A., & López Romero, L. P. (2021). Diseño de una estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales y competencia pragmática apoyado en ambientes ludificados de aprendizaje y transmedia [Tesis de maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. In Repositorio Institucional Universidad Cooperativa de Colombia. <https://repository.ucc.edu.co/entities/publication/29b80d3d-e052-4207-9de9-ccaa90f15db2>

Delgado Oliva, G. F., & Breña Vicuña, L. Y. (2022). Percepciones de docentes y estudiantes universitarios de octavo ciclo sobre el uso flipped classroom y gamificación en modalidad virtual en la facultad de educación de una universidad privada de Lima [Tesis de maestría, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/660954>

Egas Villafuerte, V., Pazmiño Arcos, W., Vinueza Morán, O., & Alfaro Rodas, G. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 8(12), 875-894. doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319>

Fragoso-Luzuriaga, R. (2019). Importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en la formación de personas investigadoras. *Actualidades Investigativas En Educación*, 19(1), 23. <https://doi.org/10.15517/aie.v19i1.35410>

Gámez Vargas, L. B., & Ortiz Gutiérrez, Y. L. (2022). Efectos de un Programa de Gamificación en Mejora de las Competencias de Lectoescritura y Socioemocionales en Estudiantes de Grado Décimo [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/b8b63897-23ee-4adc-8e66-cfea3d65aded>

Garone, P., & Nesteriuk, S. (2019). Gamification and Learning: A Comparative Study of Design Frameworks. [Conference]. In *Lecture Notes in Computer Science* (11582nd ed., Vols. 473–487). Digital Human Modeling and Applications in Health, Safety, Ergonomics and Risk Management. Healthcare Applications. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-22219-2\\_35](https://doi.org/10.1007/978-3-030-22219-2_35)

Gaspar Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33–40. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>

Guerra Torres, L. M. (2024). Gamificación, desde la perspectiva del desarrollo humano, como herramienta para incorporar la educación socioemocional con enfoque de género en ambientes educativos. [Monografía, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. <https://repositorio.udistrital.edu.co/items/b9c21230-96d8-489d-b1c4-206b0315ce1a>

- Guzmán Torres, O. Y., Higuera Guisao, A. M., & Prieto Martínez, A. A. (2024). Fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en el nivel de transición con mediación de estrategias de gamificación [Tesis de maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/items/de4369ea-349e-4aff-95be-e69121f1b10a>
- Huaranca Ramírez, D., & Villafuerte Álvarez, C. A. (2025). Importancia de la inteligencia emocional en la resiliencia de estudiantes y docentes. *Revista De Climatología*, 23, 2930–2938. <https://doi.org/10.59427/rcli/2023/v23cs.2930-2938>
- Julca Rurush, N. P. (2024). Gamificación para mejorar la gestión de la convivencia escolar en el nivel secundaria en una institución educativa de Huaraz [Universidad San Ignacio de Loyola]. In *Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola*. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/09ad0b0a-b3e5-4b5b-920b-b17dd3b7b2af>
- Litardo Chacón, E. D. (2024). La gamificación como estrategia para el engagement en el aprendizaje de los estudiantes de una institución educativa Mocache, 2023 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/132817>
- Lloyd Suche T. Baltazar. (Volumen. 7 Iseo. , April 4 - 2022) "Emotional Intelligence and Analítica ProblemSolving Skills of Students in General Matemáticas.", *International Journal of Innovative Science and Research Tecnología (IJISRT)*, [www.ijisrt.com](http://www.ijisrt.com). ISSN - 2456-2165, PP :- 981-996. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6555356>
- Lozano-Ramírez, M. C. (2020). El aprendizaje basado en problemas en estudiantes universitarios. *Tendencias Pedagógicas*, 37, 90–103. <https://doi.org/10.15366/tp2021.37.008>
- MacCann, C., Jing, Y., Brown, LER, Doublé, KS, Bucich, M. y Minbashian, A. (2020). La inteligencia emocional predice el rendimiento académico: un metaanálisis. *Psychological Bulletin*, 146 (2), 150–186. <https://doi.org/10.1037/bul0000219>
- Ministerio de Educación. (2024). Inserciones curriculares. <https://educacion.gob.ec/inserciones-curriculares/>
- Paz Enrique, L. E., Rubí Velasco, A., & Hernández Alfonso, E. A. (2022). Constructivismo y fomento del aprendizaje autónomo para la enseñanza a distancia en el bachillerato. *Revista Mexicana De Bachillerato a Distancia*, 14(28). <https://doi.org/10.22201/cuaieed.20074751e.2022.28.83383>
- Pinenla-Palaguaray, J. C., Saransig-Ramos, G. N., Allauca-Tinajero, D. V., Vega-Cárdenas, M. E., & Lanchimba-Pineida, F. A. (2024). Aula invertida, aprendizaje basado en problemas y gamificación, como metodologías activas en aulas diversas. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 1(4), 61–72. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.6>
- Prieto, J. M., Gómez, J. D., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática Gamification. *Revista Educare*, 26(1), 1–23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Puertas-Molero, Pilar, Zurita-Ortega, Félix, Chacón-Cuberos, Ramón, Castro-Sánchez, Manuel, Ramírez-Granizo, Irwin, & González-Valero, Gabriel. (2020). La inteligencia emocional en el ámbito educativo: un meta-análisis. *Anales de Psicología*, 36(1), 84-91. Epub 07 de diciembre de 2020. <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.36.1.345901>
- Orozco Curco, A. S. (2023). El desarrollo de la inteligencia emocional y sus efectos en el rendimiento académico de los estudiantes en quinto año de educación general básica. Estudio de caso [Trabajo de titulación previa a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26189>

- Ramos Doria, J. A. ., & Núñez Urueta, L. E. . (2024). Enfoque STEM para desarrollar habilidades de resolución de problemas y su impacto en la gestión académica. *Revista InveCom / ISSN En línea: 2739-0063*, 4(2), 1–20. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10642059>
- Ramos Morales, D. V., Ríos Sánchez, G. O., Rivas Carrasco, L. I., Salazar Cabana, J. I., & Pablo Huamani, R. (2021). 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 [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica del Perú]. <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/4931>
- Redondo-Rodríguez, C., Becerra-Mejías, J. A., Gil-Fernández, G., & Rodríguez-Velasco, F. J. (2023). Influence of Gamification and Cooperative Work in Peer, Mixed and Interdisciplinary Teams on Emotional Intelligence, Learning Strategies and Life Goals That Motivate University Students to Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(1), 547. <https://doi.org/10.3390/ijerph20010547>
- Reyes-Cabrera, W. (2022). Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una universidad mexicana. *Alteridad*, (17)1, 24-35. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.02>
- Sáez Hernández, S. (2021). Entre la inteligencia emocional y el rendimiento académico: una revisión sistemática [Tesis de maestría, Universidad de Almería]. Universidad de Almería. <https://repositorio.ual.es/handle/10835/13764>
- Sánchez Camacho, R. (2024). Encoding Emotions: gamificación y pensamiento computacional para trabajar la inteligencia emocional en educación primaria [Tesis doctoral, Universitat de Barcelona]. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/216296>
- Santos, J., Jesmin, T., Martis, A., Maunder, M., Cruz, S., Novo, C., Schiff, H., Bessa, P., Costa, R., & Carvalho, C. V. d. (2021). Developing Emotional Intelligence with a Game: The League of Emotions Learners Approach. *Computers*, 10(8), 97. <https://doi.org/10.3390/computers10080097>
- Sarmiento Mancipe, N., & Rojas Cárdenas, O. P. (2024). Impacto de un programa basado en la gamificación para la gestión de emociones en niños en edad preescolar [Tesis de maestría, Universidad El Bosque]. <https://repositorio.unbosque.edu.co/items/09908451-1bb6-4702-950f-aa9a87b5b94a>
- Trujillo Solano, Y, Restrepo Mesa, L, Pedrozo Navarro, J y Trujillo Solano, Y. (2023). Desarrollo de la inteligencia emocional para mejorar la convivencia escolar a través de la Gamificación mediado por un recurso educativo digital Neo LMS para los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa María Doraliza López de Mejía, Riohacha, La Guajira. Universidad de Cartagena. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.57799/11227/12194>
- Vaca Pucachaqui, N. M., Paucar Ñacata , T. A., & Aguilar Enríquez, F. D. (2024). Gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional en el área de matemática en Educación General Básica. *GADE: Revista Científica*, 4(3), 40-52. Recuperado a partir de <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/376>
- Vásquez González, J. M. (2021). Gamificación en educación: una revisión del estado actual de la disciplina [Gamification in education: a review of the current state of the discipline]. *Areté, Revista Digital Del Doctorado En Educación*, 7(13), 117–139. Recuperado a partir de [http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev\\_arete/article/view/21331](http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_arete/article/view/21331)
- Vergel Álvarez, L. M. (2022). Estrategias mediadas por la gamificación, uso de TIC y ABP para fomentar la motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/18344>