

# INFLUENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS

INFLUENCE OF THE IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION AS  
A TEACHING METHOD FOR THE DEVELOPMENT OF SOCIAL  
SKILLS IN CHILDREN FROM 3 TO 4 YEARS OLD

---

*Recibido: 10/10/2023 – Aceptado: 13/11/2023*

---

**Carlos Fabián Naranjo Viteri**

Docente del Departamento de Ciencias Humanas y Sociales en la Universidad de  
las Fuerzas Armadas ESPE  
Sangolquí – Ecuador

Magíster en Innovación en Educación  
Pontificia Universidad Católica del Ecuador

cfnaranjo@espe.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0002-0010-258X>

---

**Daniela Gema Paguay Cano**

Estudiante de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE  
Sangolquí – Ecuador

Estudiante

dgpaguay1@espe.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0009-7637-9751>

---

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita* (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>



## Resumen

El artículo relaciona el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza a través de la gamificación, para impulsar habilidades sociales en infantes de 3 a 4 años. Se recolectaron diversos estudios observacionales y se llevó a cabo una revisión sistemática de acuerdo a la búsqueda en bases de datos como Scopus, Web of Science, ERIC, Dialnet y Google Académico, así como revistas científicas profesionales y referencias de investigación relevantes identificadas. En la búsqueda documental, se identificaron 1756 artículos científicos, de los cuales se definieron 47 trabajos investigativos, pero solo 15 artículos fueron aptos según los criterios de evaluación. Los resultados fueron favorables en cuanto a la creación de espacios o entornos de aprendizaje gamificados para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 3 a 4 años, mejorando su interacción social con su entorno. En conclusión, la gran mayoría de estudios coincidieron en que la gamificación era una herramienta eficaz como método de enseñanza y que permitía potenciar habilidades sociales en estudiantes, especialmente relacionadas con la mejora en el rendimiento académico y el fortalecimiento del desarrollo integral infantil.

**Palabras Clave:** gamificación; habilidades sociales; primera infancia; aprendizaje.

## Abstract

The article relates the use of technology in the teaching process through gamification, to promote social skills in children aged 3 to 4 years. Various observational studies were collected and a systematic review was carried out according to the search in databases such as Scopus, Web of Science, ERIC, Dialnet and Google Scholar, as well as professional scientific journals and relevant research references identified. In the documentary search, 1756 scientific articles were identified, of which 47 research works were defined, but only 15 articles were suitable according to the evaluation criteria. The results were favorable in terms of the creation of gamified learning spaces or environments to develop social skills in students aged 3 to 4 years, improving their social interaction with their environment. In conclusion, the vast majority of studies agreed that gamification was an effective tool as a teaching method and that it allowed for enhancing social skills in students, especially related to improving academic performance and strengthening comprehensive child development.

**Keywords:** gamification; social skills; early childhood; learning.

---

**Cómo citar este artículo:**

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita* (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>

## Introducción

Las relaciones interpersonales se instauran como un aspecto primordial en la vida de los individuos, pero no todas las personas pueden relacionarse adecuadamente con los demás, siendo este apartado una problemática, puesto que el relacionarse con otras personas, no es algo innato (Ballena Gómez, 2010). Varios autores coinciden en que una de las técnicas que aporta al fortalecimiento de habilidades sociales es la incorporación de la lúdica mediante actividades gamificadas, sobre todo en infantes (Beleño Bassa, 2022; Jamebozorg y Mehdi Sarkeshikiyan, 2023; Morales-Escareño et al., 2022); por lo que se recomienda implementar la gamificación en el proceso de enseñanza.

La conceptualización de la gamificación está estrechamente relacionada con varias teorías educativas, en las que se pueden mencionar a autores como Rousseau, Skinner o Pestalozzi, quienes ya abordaban aspectos vinculados al juego (Valero Martínez, 2018). Con el transcurso del tiempo, la sociedad ha experimentado cambios significativos. En el año 2011, surgió el término “gamificación”, un anglicismo derivado de la palabra “gamification”, originado en el ámbito empresarial con el propósito de fidelizar a los clientes (Brasó, 2018).

En este contexto, es esencial comprender la conceptualización de la gamificación. Según Iquise Aroni y Rivera Rojas (2020), la gamificación se define como la utilización de la psicología del juego en diversas áreas a través del entretenimiento. Este enfoque permite la apropiación del conocimiento, ya que implica un proceso de aprendizaje dentro del ámbito educativo que conduce a la mejora de habilidades.

Según diversos autores, la gamificación se ha vuelto indispensable en las relaciones interpersonales y la interacción con el entorno debido a su dinámica metodológica, que incluye el reconocimiento de logros y reglas establecidas (Cabrera Quiroz et al., 2020; Iquise Aroni y Rivera Rojas, 2020; Reina et al., 2023). Además, consideran que el utilizar recursos de entretenimiento o lúdicos permite desenvolver diferentes habilidades sociales (García Hernández et al., 2021; Jamebozorg y Mehdi Sarkeshikiyan, 2023a; Ramos Morales, 2022), mejora la cognición (Park y Kim, 2021) y facilita un aprendizaje significativo (Macey y Hamari, 2022; Reina et al., 2023).

A su vez, es importante conceptualizar a las habilidades sociales, Cevallos (2015) lo describe como la agrupación de comportamientos aprendidos y adquiridos, que le ayudan al sujeto a interactuar en un entorno individual, como también en un interpersonal, en donde puede expresar de acuerdo a la situación, opiniones, sentimientos, actitudes, deseos, entre otros. Se puede citar unos ejemplos claros sobre las habilidades de interacción social, son acciones como: sonreír, saludar, ser cortés y ser amable (Flores Mamani, E., García Tejada, M., Calsina Ponce, W., y Yapucura Cayco, A. 2016). El establecer las habilidades sociales permite a las personas crear relaciones humanas mediante la interacción del contexto en el que se desarrolle, la infancia corresponde a la etapa más importante en el desarrollo de capacidades interpersonales, este proceso vinculativo y afectivo, les permite aprender, y así logran definir la personalidad, desarrollándose de manera armónica e integral (Ballena Gómez, 2010).

Se han llevado a cabo numerosos estudios sobre el tema propuesto, de los cuales se destacan los más relevantes. En Colombia, Beleño Bassa (2022) demostró en su investigación que la creación de entornos de aprendizaje gamificados fortalece habilidades y competencias socioemocionales. Esta mejora en las habilidades socioemocionales se traduce en un mejor

---

### Cómo citar este artículo:

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita* (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>

desempeño académico y vivencial para los estudiantes. En España, Fernández Arias et al. (2020) se ha vuelto muy útil para la actual sociedad, apoyar la efectividad del uso de la gamificación como medio para adquirir habilidades sociales, enfatizando su flexibilidad a cualquier persona gracias a la experimentación.

En Irán, Jamebozorg y Mehdi Sarkeshikiyan (2023) su estudio concluyó que el uso de la gamificación brinda más oportunidades de motivación a los alumnos, promoviendo comportamientos efectivos y brindando oportunidades para desarrollar conductas sociales y de aprendizaje.

Así mismo, En la publicación de Anacona Samboni (2020), se cita la idea de Medina (2015) describe que la gamificación genera diferentes beneficios, como: la felicidad, la autonomía, el entretenimiento, automotivación, la resolución de problemas, entre otras. Según Inocencio (2018) en los últimos años se ha incrementado mucho la utilización de la gamificación en el entorno educativo como actividad pedagógica para favorecer el rendimiento académico.

En diferentes naciones como Perú, la investigación de Iquise Aroni y Rivera Rojas (2020) ha señalado que la integración de elementos lúdicos desempeña una función esencial en el ámbito educativo al generar un estímulo considerable, convirtiéndola en una estrategia efectiva para impulsar el proceso de aprendizaje. En Ecuador, Reina y su equipo (2023) destacaron que la integración de elementos lúdicos permite a los estudiantes fortalecer habilidades sociales, incrementar la motivación y el compromiso, así como facilitar la interacción con su entorno mediante la gamificación. Todo esto se puede lograr siempre y cuando, se implemente en el entorno escolar actividades estimulantes.

De estas circunstancias nace la problemática de que la Gamificación es una idea innovadora de las nuevas pedagogías experimentales y didácticas, siendo una técnica que requiere de gran avance tecnológico, que no suele ser utilizada en la práctica educativa con infantes (Iquise Aroni y Rivera Rojas, 2020; Ramos Morales, 2022). Diversos estudios coinciden en que las actividades de gamificación son acciones que requieren mucha planificación, lo que se traduce en una mayor intensidad de trabajo y falta de tiempo en la jornada laboral para coordinarse con los pares o compañeros de profesión (Maleki et al., 2019; Reina et al., 2023; Sáez López et al., 2022).

Dado que pocos maestros utilizan la gamificación como técnica para mejorar la instrucción, rara vez utilizan desafíos interactivos y no consideran la fase de desarrollo del diseño de juegos virtuales (Morales Escareño et al., 2022). En otras palabras, los maestros no suelen manejar continuamente la gamificación, ya sea por deficiencia de preparación y falta de ejecución en centros educativos. Siendo esta una buena razón para indagar en profundidad en el país, de manera que no hay suficientes investigaciones de esta índole en Ecuador, por este motivo se considera que sería muy innovador aplicar ambientes gamificados para desarrollar habilidades sociales.

Otra problemática, sería que las investigaciones carecen de muestras o poblaciones en la edad etaria de Educación Infantil, la cual parte de los 0 a 6 años de edad. Es decir, no hay suficientes fuentes bibliográficas en las que se haya realizado investigación a infantes, de acuerdo a la Gamificación sobre el desarrollo de habilidades sociales.

---

**Cómo citar este artículo:**

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita* (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>

De acuerdo a los planteamientos antes mencionados, este trabajo se basa en estas preguntas de investigación:

1. ¿Cómo se complementa la enseñanza mediante la metodología de la Gamificación al desarrollo de habilidades sociales?
2. ¿Qué métodos de investigación son los más utilizados por estudios que utilizan la Gamificación para adquirir habilidades sociales?
3. ¿En qué países se emplea la metodología de la Gamificación para el desarrollo de habilidades sociales?

La presente propuesta pretende responder a la necesidad de reforzar las habilidades sociales de los niños de 3 a 4 años, haciendo uso de ambientes mediados por la gamificación, motivo por el cual se exponen estrategias útiles, para la aplicación en la formación integral infantil. Para ello, se establece una revisión de la literatura. Esta innovación educativa es muy importante para producir espacios interactivos con el propósito de causar cambios en los alumnos, incentivando la interacción con sus pares, el proceso de socialización en infantes a temprana edad, contribuyendo y fortaleciendo el desarrollo integral, con la ayuda de desarrollo de habilidades como: el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la comunicación (Beleño Bassa, 2022). Todo esto permitirá evaluar el aprendizaje social, detectando posibles falencias sobre las destrezas sociales, para ejecutar a una intervención temprana y evitar complicaciones futuras.

## Material y Métodos

### Diseño

En este contexto, las conclusiones se fundamentan en una revisión sistemática de estudios relacionados con la implementación de la gamificación como herramienta educativa para fomentar el desarrollo de habilidades sociales. Estos estudios forman parte de la recopilación realizada.

#### Criterios de selección de los estudios

Conforme a la revisión de bibliografía, se decretó los siguientes criterios de selección, permitiendo incluir y excluir ciertos estudios que: a) estudios que estimaron el vínculo de la gamificación con el desarrollo de habilidades sociales; b) los sujetos deben estar en la edad por debajo de los 18 años; c) el diseño del estudio puede ser cualitativo o cuantitativo; d) Se toma en cuenta los años de publicación inferior a los 10 años.

Se ejecutó una búsqueda bibliográfica en diferentes bases de datos: Scopus, Web of Science, a su vez se indagó en bases de datos especializados mediante ERIC, Dialnet y finalmente en el motor de búsqueda Google Académico, haciendo uso de las siguientes cadenas de búsqueda: gamification AND “social skills“; gamification AND interpersonal; gamification AND interpersonal AND child\*; gamification AND (“conflict resolution” OR assertiveness OR “self control”) AND child\*.

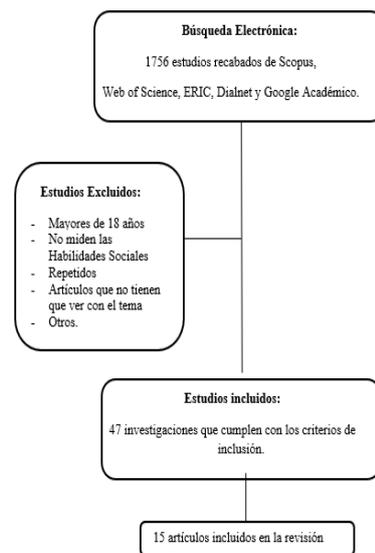
---

#### Cómo citar este artículo:

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita* (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>

La búsqueda se integró con la consulta de revistas digitales especializadas: Revista Internacional del Aprendizaje: Enseñanza e Investigación Educativa, Behavioral Psychology, European Journal of Education Studies, Revista Educativa Hekademos, Rooyesh-e Ravanshenasi Journal, Revista Internacional de Humanidades y Ciencias Sociales, entre otras.

El período del proceso de búsqueda de los estudios fue de mayo a agosto de 2023, en los idiomas inglés, castellano y turco. La figura 1 muestra los resultados que cumplieron con los criterios de selección. El procedimiento de búsqueda nos permitió identificar 15 trabajos científicos que cumplieron con los criterios de selección.



**Figura 1.** Diagrama de Flujo y selección de criterios de los estudios.

## Resultados y Discusión

Fueron analizados 15 estudios: (Antonopoulou et al., 2022; Beleño Bassa, 2022; Cabrera Quiroz et al., 2020; Fernández Arias et al., 2020; Ibharim et al., 2018; Jamebozorg & Mehdi Sarkeshikiyan, 2023; Kouchaksaraei Ranjbar et al., 2021; Morales-Escareño et al., 2022; Park & Kim, 2021; Ramos Morales, 2022; Ratnawati et al., 2020; Reina et al., 2023; Salas Solis, 2022; Tan et al., 2016; Yang et al., 2023) los cuales fueron asignados según los criterios de selección, en los que se investigó la implementación de la gamificación en la adquisición de habilidades sociales de acuerdo a los siguientes factores: aprendizaje a través de métodos de gamificación para desarrollar habilidades sociales; métodos de investigación más utilizada en los estudios por estudios que utilizan la gamificación para adquirir habilidades sociales; países se emplea la metodología de la gamificación para el desarrollo de habilidades sociales.

De los estudios que fueron tomados en cuenta se dieron entre 2013 hasta el año actual 2023. De todos estos: uno se dio en Indonesia, uno en Malasia, uno en Singapur, uno en España, uno en Corea, uno en Ecuador, tres en Perú, uno en México, uno en Grecia, uno en Taiwán, uno en Colombia y finalmente dos en Irán. Como se puede evidenciar en la tabla 1.

### Cómo citar este artículo:

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. Tierra Infinita (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>

**Tabla 1.**  
Características de los estudios incluidos en esta revisión

Autor	Año publicación	País	Tipo de Estudio	Gamificación / habilidades sociales
Ratnawati, N., Sukamto, Ruja, I. N., y Wahyuningtyas, N.	2020	Indonesia	Transversal	Gamificación en la mejora de habilidades sociales
Ibharim, L. F., Mohamed Zain, N. Z., y Mohamad Yatim, M. H	2018	Malasia	Transversal	Habilidades sociales y gamificación
Tan, J. L., Goh, D. H. L., Ang, R. P., y Huan, V. S.	2016	Singapur	Transversal	Habilidades sociales basadas en juegos
Fernández Arias, P., Ordóñez Olmedo, E., Vergara Rodríguez, D., y Gómez Vallecillo, I	2020	España	Transversal	Gamificación como técnica de adquisición de habilidades sociales.
Park, S., y Kim, S.	2021	Corea	Transversal	Habilidades sociales mediadas por entornos gamificados
Reina E, Reina K, Reina C	2023	Ecuador	Transversal	La gamificación se muestra como un elemento favorecedor clave en la construcción y desarrollo de habilidades sociales.
Salas Solis, A. R.	2022	Perú	Transversal	Educación virtual y habilidades sociales
Morales-Escareño, C. A., Vences Esparza, A., Flores-Alanís, I. M., y Hernández Cueto, J. L.	2022	México	Transversal	Relación entre gamificación y competencias sociales y emocionales
Antonopoulou, H., Halkiopoulos, C., Gkintoni, E., y Katsimpelis, A.	2022	Grecia	Transversal	Gamificación para la identificación de neurocognitivos y sociales
Yang, J. T., Chen, C. I., y Zheng, M. C.	2023	Taiwán	Transversal	Juego de los niños para mejorar la interacción social

**Cómo citar este artículo:**

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita* (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>

Beleño Bassa, J	2022	Colombia	Longitudinal	Gamificación para el Fortalecimiento de Habilidades Socioemocionales
Cabrera Quiroz M, Falcón Urrutia P, Guevara Naranjo M, Saavedra Rossel K	2020	Perú	Transversal	Gamificación para el desarrollo de habilidades sociales
Kochksaraei S, Keshtkaran Z, Karimian Z	2021	Irán	Transversal	Método de gamificación en las habilidades sociales
Ramos Morales D	2022	Perú	Transversal	La gamificación como herramienta de enseñanza y competencias sociales
Jamebozorg, Z.	2023	Irán	Transversal	Diseño educativo basado en la gamificación en la motivación de los estudiantes, estrategias y habilidades sociales

### **Gamificación como herramienta de enseñanza para impulsar el desarrollo de habilidades sociales**

Como se demuestra en la Tabla 1, de todo esto resultan tanto datos cualitativos como cuantitativos, los cuales se describirán de manera ordenada, empezaré por considerar datos cualitativos: Basándose en una revisión sistemática Reina et al. (2023) investigó 30 artículos cualitativos, revisados entre 2019 y 2023, de todos estos solamente 5 fueron estudios revisados a profundidad, relacionados a ciertos beneficios de la utilización de la gamificación para la mejora de habilidades sociales. En donde concluyeron que, en la educación infantil, se perfecciona la interacción social, mejorando las calificaciones, y logrando un adecuado ajuste social en los individuos.

En el estudio de Cabrera Quiroz et al. (2020), se descubrió que la aplicación de la gamificación es una estrategia que brinda a las participantes habilidades para socializar directamente, enfocándose principalmente en fortalecer la comunicación asertiva y mejorar la resolución de conflictos. Asimismo, se destacó que esta estrategia desempeña un papel fundamental en la mejora de la comunicación asertiva y la efectiva resolución de conflictos.. En la investigación de Beleño Bassa (2022) se demostró que la gamificación como método de enseñanza se valoraba más en las primeras etapas, mientras que los participantes mayores valoraban más el enfoque de aprendizaje invertido.

Continuando con la investigación de Kochksaraei S, Keshtkaran Z, Karimian Z (2021) se basaron en el contenido educativo de este estudio mediante un software educativo como juegos de preguntas basados en gamificación, generando resultados favorables en cuanto al aumento de la conciencia de proveedores de atención médica, el mismo que mostró que este método tiene un papel importante en la implementación de la capacitación en habilidades sociales para los niños.

#### **Cómo citar este artículo:**

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita* (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>

Por otro lado, Jamebozorg y Mehdi Sarkeshikiyan (2023) quisieron demostrar que los juegos pueden crear muchas oportunidades de motivación para los estudiantes, creando y reforzando los comportamientos deseados y sumergiéndolos a las personas en la experiencia de aprendizaje. Esto puede facilitar las oportunidades de aprendizaje y las habilidades mientras se mantiene la motivación suficiente.

Ahora, se considerarán ciertos datos cuantitativos: En el estudio de Morales-Escareño et al. (2022) analiza que partir del alfa de Cronbach, basados en la confiabilidad, el uso de la gamificación va más allá de la existencia de diferentes estrategias didácticas implementadas por los docentes, algunos de ellos utilizan elementos de juego en la práctica para desarrollar competencias socioemocionales en el ámbito educativo.

Por otro lado, busca determinar en qué medida el juego como estrategia de aprendizaje se relaciona con las habilidades sociales de los estudiantes universitarios, según un estudio de Ramos Morales (2022), demostró que cuando se trata de las dimensiones del juego y las habilidades sociales, solo la comunicación y la toma de decisiones son importantes. Antonopoulou et al. (2022) considera una necesidad ineludible la aplicación de técnicas innovadoras de educación a distancia que promuevan una mayor competencia cognitiva, social y emocional la cual se traduce en una mayor competencia académica. Finalmente, las intervenciones educativas a través de la gamificación mejoran la confianza en uno mismo/liderazgo, significativamente mejoran las interacciones interpersonales de los escolares, sus relaciones sociales y su autoconciencia, además, la motivación parece aumentar con la integración.

Por otra parte, el autor Salas Solis (2022) determinó que en su estudio obtuvo una puntuación muy alta en la dimensión de toma de decisiones, lo que demuestra que esta estrategia permite a los estudiantes obtener nuevas perspectivas y puntos de vista y aplicar de manera práctica las habilidades sociales y los contenidos teóricos que serán esenciales en su futura vida futura.

## Métodos de investigación más manejados por estudios que manejan la gamificación para adquirir habilidades sociales



Figura 2. Enfoques de las investigaciones recabadas.

### Cómo citar este artículo:

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. Tierra Infinita (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>

De todos los estudios, se evidenció que 6 investigaciones (Cabrera Quiroz et al., 2020; Fernández Arias et al., 2020; Park y Kim, 2021; Ramos Morales, 2022; Reina et al., 2023; Yang et al., 2023) tienen un enfoque cualitativo, 5 son de enfoque Mixto (Antonopoulou et al., 2022; Beleño Bassa, 2022; Ibharim et al., 2018; Ratnawati et al., 2020; Tan et al., 2016) y solamente 2 son de enfoque cuantitativo (Morales-Escareño et al., 2022; Salas Solis, 2022) y 2 de enfoque cuasi experimental (Morales-Escareño et al., 2022; Salas Solis, 2022) como se observa en la Figura 2. Se concluyó que el método de investigación más implementado por estudios que manejan la gamificación para adquirir habilidades sociales, es el método no experimental con enfoque cualitativo, lo cual permite adquirir información descriptiva para la investigación. Se determina que el diseño favorable de investigación sería el método cualitativo, ya que al referirnos a las habilidades sociales se ejecuta mucho más el procedimiento observacional para la obtención de datos descriptivos.

### **Países que usan la metodología de la gamificación para el perfeccionamiento de habilidades sociales**

Gracias a la revisión sistemática se pudo determinar que varios países han hecho uso de la gamificación para desarrollar habilidades sociales, entre estos tenemos los siguientes: En Perú, se relaciona la educación virtual con las habilidades sociales de los estudiantes en las instituciones (Salas Solis, 2022). Igualmente, en el mismo país (Cabrera Quiroz et al., 2020; Salas Solis, 2022) se determina que a través de la gamificación se desarrollan tres habilidades sociales: resolución de conflictos, empatía y comunicación asertiva.

Esto se asemeja al país de Grecia, al igual hacen uso de la gamificación en la educación virtual y los juegos convencionales en el aprendizaje permanente funcionaron como un motivador para los estudiantes, mejorando el disfrute y el atractivo de la lección al mismo tiempo que mejoran las funciones cognitivas como la función ejecutiva, la atención, la concentración, el autocontrol, la empatía, y las conexiones del grupo de estudiantes (Antonopoulou et al., 2022).

En el país de Malasia, los docentes están más expuestos al uso de cursos de aprendizaje mediante presentación de diapositivas con PowerPoint, y muy poco intentan adaptar el aprendizaje digital como un medio para aprender a través de la gamificación en la educación (Ibharim et al., 2018). A diferencia de México, ven a la gamificación como la base para crear, innovar y planificar cursos exitosos manejando tecnología (Morales-Escareño et al., 2022).

En España, Fernández Arias et al. (2020) exponen el potencial de la gamificación como medio para el aprender y desarrollar habilidades sociales, ya que en esta sociedad moderna son importantes para cualquier persona. De igual manera, en Columbia, consideran que el entorno de aprendizaje y la gamificación permiten a los estudiantes desarrollar habilidades socioemocionales al acceder y compartir sus propias realidades y las de los demás, para así lograr cambiar activamente la realidad de su contexto; después de todo, esto es lo que impulsa a todos en el proceso de aprendizaje (Beleño Bassa, 2022). Coincidiendo con Irán, en donde piensan que el diseño educativo basado en la gamificación fue efectivo en los niveles de estrategias motivacionales y habilidades sociales de los estudiantes (Kochksaraei S, Keshtkaran Z, Karimian Z., 2021).

---

#### **Cómo citar este artículo:**

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita* (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>

En Indonesia, se emplea una aplicación gamificada denominada (DOTA) en programas de estudios de Ciencias Sociales, en donde el juego está compilado con un aprendizaje activo orientado a que las habilidades sociales y el pensamiento crítico de los estudiantes también aumentan (Ratnawati et al., 2020). En cambio, en Singapur, plantea un juego basado en la Web, de nombre: EntoncesCialdromomi®, obteniendo efectividad de experiencias en los niños, derivando sentimientos de autoeficacia o percepción positiva de sus capacidades (Tan et al., 2016).

## Discusión

La presente propuesta pretende responder a la necesidad de reforzar las habilidades sociales de los niños de 3 a 4 años, haciendo uso de ambientes mediados por la gamificación, motivo por el cual se exponen estrategias útiles, para la aplicación en la formación integral infantil.

Durante la revisión de los estudios recopilados, se destacó la diversidad de todos los estudios recabados y analizados. Por un lado, existen estudios que demuestran que la gamificación como método de aprendizaje es más efectivo en las primeras etapas (Antonopoulou et al., 2022; Beleño Bassa, 2022; Ibharim et al., 2018; Jamebozorg y Mehdi Sarkeshikiyan, 2023a; Morales-Escareño et al., 2022; Ratnawati et al., 2020; Tan et al., 2016; Yang et al., 2023), ya que esta etapa es crucial para desarrollar habilidades sociales, porque de esto dependen comportamientos futuros. Mientras que otros consideran que se da de una mejor manera en alumnos mayor de edad (Cabrera Quiroz et al., 2020; Ramos Morales, 2022; Salas Solis, 2022), en cuanto al nivel de habilidades sociales de los jóvenes, puesto que estas edades ya están desarrolladas estas competencias, solo deberían ser más estimuladas y además ya saben utilizar la tecnología facilitando el proceso de enseñanza y de evaluación.

Se puede resumir que, en general los autores vinculan claramente la gamificación con el desarrollo de habilidades sociales, puesto que este proceso involucra analizar minuciosamente a los grupos de acuerdo a su edad evolutiva, para así promover su potencial. Para esto, los profesores no solo deben comprender la tecnología, sino también deben ser digitalmente competentes, para educar en cuanto a las necesidades e intereses y deben aprovechar al máximo el uso del juego pues se ha comprobado que genera un efecto positivo en la motivación y en el logro de objetivos (Antonopoulou et al., 2022; Cabrera Quiroz et al., 2020; Ramos Morales, 2022; Reina et al., 2023).

Estos estudios, demuestran que, de acuerdo a los datos basados en las investigaciones con profesores, manifiestan que la implementación de la gamificación en el contexto escolar mejora la motivación, el interés y destaca el desarrollo como una herramienta innovadora para el aprendizaje (García Hernández et al., 2021; Miranda Vargas, 2021; Morales-Escareño et al., 2022; Sáez López et al., 2022).

Además, coinciden con los profesores en que las actividades de gamificación son actividades que requieren mucha planificación, por lo que aumenta la intensidad del trabajo y falta tiempo durante la jornada laboral para la coordinación con los compañeros. Entendemos que la educación debe desarrollarse con la persona y ser motivadora, sobre todo en la posible adopción de nuevos conceptos y conocimientos (Morales-Escareño et al., 2022; Park y Kim, 2021; Ratnawati et al., 2020; Reina et al., 2023; Tan et al., 2016).

---

### Cómo citar este artículo:

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita* (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>

Finalmente, se describirán algunas limitaciones del presente estudio: para futuros estudios se podría aplicar algún instrumento que mida el efecto de la gamificación en las habilidades sociales en una muestra infantil para alcanzar su fiabilidad y validez. Además, se podría investigar actividades de gamificación que permitan el desarrollo de habilidades sociales.

## Conclusiones

En resumen, la revisión sistemática destaca un consenso significativo entre los estudios examinados: la gamificación se revela como una herramienta altamente efectiva en la enseñanza, capaz de potenciar diversas habilidades sociales en los estudiantes. Esta efectividad se traduce en mejoras notables en el rendimiento académico, abarcando áreas de desarrollo que van más allá de lo puramente académico, incluyendo aspectos cognitivos, sociales, morales y lingüísticos. Se enfatiza particularmente que las actividades gamificadas no solo facilitan el desarrollo de habilidades fundamentales como la resolución de conflictos, la comunicación asertiva, la autoconciencia y la motivación en los alumnos, sino que también tienen un impacto significativo en la innovación de estrategias didácticas por parte de los docentes. Este enfoque lúdico en la educación se presenta como una valiosa herramienta para enriquecer el proceso educativo y fomentar un aprendizaje integral y enriquecedor.

Los autores coinciden en que es importante implementar ambientes gamificados en las aulas de clase, con el fin de innovar la enseñanza de una manera más activa, en donde todos los alumnos participen, se integren e interactúen con las personas de su medio. Además, sería necesario capacitar a los docentes para que no se desmotiven de utilizar gamificación en su vida profesional, y solo así puedan imponer un cambio de metodología, dejando el aprendizaje tradicional atrás e incorporando actividades lúdicas digitales, porque los niños actuales, se desarrollan en un entorno digital. La motivación también es uno de los factores claves para llevar a cabo esta metodología, porque solo así se podrá desarrollar cada habilidad social de calidad.

Educar mediante gamificación en la primera infancia posibilita un ambiente de trabajo menos rígido, más independiente y agradable, donde los errores sean parte del mecanismo de acción, fomentando la colaboración, que es un aspecto importante para fomentar el aprendizaje compartido que conduce a más aprendizaje. Ayudando también al procesamiento de emociones de forma positiva. Asimismo, las actividades dirigidas, pero a diferentes ritmos, pueden dar a los estudiantes más autonomía, una habilidad muy necesaria para el futuro.

## Recomendaciones

En cuanto a la formación continua y apoyo a docentes, es crucial brindar formación y apoyo continuo a los docentes para que se sientan capacitados y motivados para integrar la gamificación en sus prácticas pedagógicas. Se deben organizar programas de capacitación que les ayuden a comprender la gamificación y a desarrollar habilidades digitales necesarias para su implementación. Esta preparación les permitirá innovar en estrategias didácticas y crear un entorno educativo más dinámico y efectivo.

---

### Cómo citar este artículo:

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita* (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>

Es crucial realizar investigaciones longitudinales que evalúen los efectos a largo plazo de la gamificación en el desarrollo de habilidades sociales. Estas investigaciones deben analizar la evolución y la sostenibilidad de estas habilidades a lo largo del tiempo después de la exposición inicial a las experiencias gamificadas. Asimismo, resulta crucial contextualizar de manera comparativa lo que se ha planteado, particularmente relacionándolo con el actual entorno educativo. Futuras investigaciones deben explorar cómo la gamificación está siendo implementada en diferentes países, permitiendo así comprender cómo se está aplicando este proceso en las instituciones educativas y adaptarlo de manera efectiva a la realidad educativa local.

Finalmente, es importante recabar estudios precisos sobre la ejecución exitosa de tácticas de gamificación en la enseñanza, para la mejora de habilidades sociales. Documentar estos casos es esencial para comprender a fondo el diseño y la ejecución de las actividades gamificadas, la participación activa de los estudiantes y su impacto positivo en el desarrollo de habilidades sociales. Estos análisis deben examinar cómo afectan al logro de objetivos educativos, cómo se maneja el feedback de los estudiantes y cómo se implementan mejoras para optimizar el proceso de enseñanza.

## Referencias Bibliográficas

- Anacona Samboni, G. E. (2020). Diseño de una estrategia de gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas dentro del entorno social de los estudiantes de la sede el Carmen, perteneciente a la institución educativa municipal José Eustasio Rivera de Pitalito-Huila, Colombia.
- Antonopoulou, H., Halkiopoulos, C., Gkintoni, E., & Katsimpelis, A. (2022). Application of Gamification Tools for Identification of Neurocognitive and Social Function in Distance Learning Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5), 367–400. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.19>
- Ballena Gómez, A. C. (2010). Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la red n°4 del distrito Callao.
- Beleño Bassa, J. (2022). Ambientes de Aprendizaje Mediados por la Gamificación para el Fortalecimiento de Habilidades Socioemocionales.
- Cabrera Quiroz, M. Y., Falcón Urrutia, P., Guevara Naranjo, M. A., & Saavedra Rossel, K. C. (2020). La gamificación como estrategia metodológica y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de un instituto privado de lima.
- Fernández Arias, P., Ordonez Olmedo, E., Vergara Rodriguez, D., & Gomez Vallecillo, I. (2020). Gamification as a technique for acquiring social skills.
- García Hernández, M. L., Porto Currás, M., & Hernández Valverde, F. J. (2021). Propuesta metodológica para la implementación de herramientas de gamificación en la formación de Maestros de Primaria. *Research in Education and Learning Innovation Archives*, 26, 35. <https://doi.org/10.7203/realia.26.17137>

---

### Cómo citar este artículo:

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita* (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>

- Ibharim, L. F., Mohamed Zain, N. Z., & Mohamad Yatim, M. H. (2018). gamification AND social skills (All Fields) – 170 – Web of Science Core Collection. <https://www.webofscience.com/wos/woscc/summary/6760a4bc-4daa-4382-bcb4-6af38049f663-8c72d788/relevance/1>
- Inocencio, F. (2018). Using Gamification in Education: A Systematic Literature Review. <https://www.researchgate.net/publication/330093575>
- Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Jamebozorg, Z., & Mehdi Sarkeshikiyan, S. (2023). The effectiveness of Education design based on gamification on students' motivational strategies and social skills. In *Journal(RRJ)* (Vol. 12, Issue 1). <http://frooyesh.ir/article-1-4420-en.pdf>
- Kouchaksaraei, S. R., Keshtkaran, Z., & Karimian, Z. (2021). The Effect of Training Health Care Providers Using Gamification Method on Social Skills of Preschool Children. *Iranian Journal of Psychiatry and Behavioral Sciences* 2021 15:2, 15(2), 108610. <https://doi.org/10.5812/IJPBS.108610>
- Macey, J., & Hamari, J. (2022). Gamblification: A definition. *New Media and Society*. <https://doi.org/10.1177/14614448221083903>
- Maleki, M., Chehrzad, M. M., Leyli, E. K., Mardani, A., & Vaismoradi, M. (2019). Social skills in preschool children from teachers' perspectives. *Children*, 6(5). <https://doi.org/10.3390/children6050064>
- Morales Escareño, C. A., Vences Esperanza, A., Flores Alanís, I. M., & Hernández Cueto, J. L. (2022). The relationship between Gamification and Socioemotional Skills in educational praxis. *Facultad Experiemntal de Ciencias Departamento de Ciencias Humanas*.
- Park, S., & Kim, S. (2021). Leaderboard design principles to enhance learning and motivation in a gamified educational environment: Development study. *JMIR Serious Games*, 9(2). <https://doi.org/10.2196/14746>
- Ramos Morales, D. V. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza y las habilidades sociales en estudiantes de enfermería en una universidad privada de Lima. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 1–16. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i5.2903](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.2903)
- Ratnawati, N., Sukamto, Ruja, I. N., & Wahyuningtyas, N. (2020). “Defense of the ancients”, gamification in learning: Improvement of student's social skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(7), 132–140. <https://doi.org/10.3991/IJET.V15I07.13221>
- Reina, E., Reina, K., & Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7289–7311. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5868](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5868)

**Cómo citar este artículo:**

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita* (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>

- Salas Solis, A. R. (2022). Educación virtual y habilidades sociales en alumnos de secundaria de una institución educativa del distrito de Ate, Lima, 2022.
- Tan, J. L., Goh, D. H. L., Ang, R. P., & Huan, V. S. (2016). Learning efficacy and user acceptance of a game-based social skills learning environment. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 9–10, 1–19. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2016.09.001>
- Valero, J., & Grado De Pedagogía, M. (2018). La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias.
- Yang, J. T., Chen, C. I., & Zheng, M. C. (2023). Elevating Children's Play Experience: A Design Intervention to Enhance Children's Social Interaction in Park Playgrounds. *Sustainability (Switzerland)*, 15(8). <https://doi.org/10.3390/su15086971>

---

**Cómo citar este artículo:**

Naranjo, C. & Paguay, D., (Enero – Diciembre 2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita* (9), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>