

Adaptation of Gamification for the Development of Soft Skills in Third Year Baccalaureate Students FIP Computing

Adaptación de la Gamificación para el Desarrollo de Habilidades Blandas en Estudiantes de Tercero de Bachillerato FIP Informática

Autores:

Zambrano-Ortiz, Martha Candelaria
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Lcda. en Ciencias de la Educación
Maestrante en pedagogía FTP
Durán – Ecuador



marthazambrano290@gmail.com



<https://orcid.org/009000823002611>

Zambrano-Ortiz, Marlene Isabel
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Lcda. en Administración Educativa
Docente tutora en el área de pedagogía FTP
Durán– Ecuador



isabelzambrano2009@hotmail.com



<https://orcid.org/0009000839660491>

Msc. Marín-Marín, Fernando
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
Tutor
Durán– Ecuador



femarinm@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0004-5904-0995>

PhD. Martínez-Pérez, Odette
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Profesora de Planta



omartinezp@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0001-6295-2216>

Fechas de recepción: 20-ENE-2025 aceptación: 20-FEB-2025 publicación: 15-MAR-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>
<http://mqrinvestigar.com/>

Resumen

Las habilidades blandas son fundamentales en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les permiten mejorar su comunicación, fomentar la empatía y abordar problemas de manera creativa. Estas habilidades facilitan la adaptación a cambios y desafíos, lo cual es vital en un mundo en constante evolución. En la Unidad Educativa Pichincha, de la ciudad de Quito, se ha detectado un débil proceso de desarrollo de las habilidades blandas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de tercero de Bachillerato Técnico de la Figura Profesional Informática, lo cual provoca un déficit de atención en los alumnos, resultando un bajo rendimiento académico. Por ello, esta investigación tiene como objetivo general adaptar estrategias de gamificación en estudiantes de tercero de bachillerato informática para el desarrollo de habilidades blandas. Esta investigación fue de enfoque mixto, con alcance descriptivo-explicativo y se manejó un tipo de investigación bibliográfica, no experimental y de campo. La población fue de tipo finita por 20 estudiantes, de tercero de bachillerato con una muestra intencional y a conveniencia de estos 20 estudiantes. El muestreo fue no probabilístico y para el diagnóstico se utilizó la técnica de la encuesta y para ello se diseñó como instrumento un cuestionario de 10 preguntas bajo la escala de Likert para recopilaran datos sobre la percepción de los estudiantes sobre la gamificación. El procesamiento de datos se realizó a través del método estadístico y se utilizó como instrumento el software Microsoft Excel. Además, se presenta una guía didáctica que incorpora estrategias gamificadas orientadas a la educación técnica, para optimizar el aprendizaje y la integración de habilidades esenciales para el ámbito académico y profesional. Se concluye que la gamificación constituye una metodología innovadora y efectiva para la formación en Bachillerato Técnico, facilitando la transferencia de conocimientos en entornos dinámicos y colaborativos.

Palabras clave: Gamificación; habilidades blandas; aprendizaje activo; educación técnica

Abstract

Soft skills are essential in the comprehensive development of students, as they allow them to improve their communication, foster empathy, and address problems creatively. These skills make it easier to adapt to changes and challenges, which is vital in a constantly evolving world. In the Pichincha Educational Unit, in the city of Quito, a weak process of development of soft skills has been detected within the teaching and learning process of third-year students of the Technical Baccalaureate of the Computer Professional Figure, which causes a deficit of attention in the students, resulting in poor academic performance. That is why the general objective of this research is to adapt gamification strategies in third-year computer science high school students for the development of soft skills. This research had a mixed approach, it had a descriptive-explanatory scope and a type of bibliographic, non-experimental and field research was handled. The population was finite, consisting of 20 third-year high school students with an intentional and convenience sample of these 20 students. The sampling was non-probabilistic and for the diagnosis the survey technique was used and for this a questionnaire of 10 questions on the Likert scale was designed as an instrument to collect data on the students' perception of gamification. The processing of data collected from the surveys was carried out through the statistical method and for this the Microsoft Excel software was used as an instrument. In addition, a proposal for a teaching guide is presented that incorporates gamified strategies aimed at technical education, with the aim of optimizing learning and the integration of essential skills for the academic and professional field. It is concluded that gamification constitutes an innovative and effective methodology for Technical Baccalaureate training, facilitating the transfer of knowledge in dynamic and collaborative environments.

Keywords: Gamification; soft skills; active learning; technical education

Introducción

El desarrollo de habilidades blandas en la educación de los estudiantes es crucial para su éxito tanto personal como profesional. Estas habilidades, que incluyen la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la empatía y la resolución de conflictos, son altamente valoradas en el mundo laboral actual y complementan el conocimiento técnico adquirido en el aula. Al fomentar estas habilidades, los educadores no solo preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos laborales, sino que también contribuyen a su crecimiento personal, ayudándoles a ser más resilientes y adaptables en un entorno en constante cambio. Además, el desarrollo de habilidades blandas mejora la colaboración entre compañeros, promueve una ética de responsabilidad y aumenta la confianza en sí mismos, permitiendo a los estudiantes participar de manera más activa en su educación y en la sociedad. En definitiva, integrar habilidades blandas en el currículo educativo es esencial para formar individuos completos y competentes, capaces de navegar con éxito en su vida futura. Por otro lado, La gamificación en la educación de estudiantes se ha convertido en una herramienta poderosa para mejorar el aprendizaje y la motivación. Al incorporar elementos de juego, como puntos, niveles, y recompensas, los educadores logran crear un ambiente de aprendizaje más atractivo y dinámico. Esta metodología no solo capta la atención de los estudiantes, sino que también fomenta la participación y el compromiso en el proceso educativo. Además, la gamificación permite personalizar la experiencia de aprendizaje, adaptándose a las necesidades y ritmos de cada estudiante, lo que puede resultar en una mayor retención del contenido. Al enfrentar desafíos y completar tareas en un contexto de juego, los alumnos desarrollan habilidades críticas como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la perseverancia. En resumen, la gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia más divertida y efectiva, promoviendo un desarrollo integral en los estudiantes y preparándolos mejor para enfrentar los retos del futuro. El desafío actual de los docentes para evitar que los estudiantes abandonen o aprendan a bajo nivel es motivar a los estudiantes de diferentes maneras para que desarrollen un compromiso real con la materia (Peñañiel, 2021). La educación exige a los docentes innovar recursos didácticos integrando tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza para despertar el interés del estudiante, cambiar su impresión en materias que lucen aburridas, porque los jóvenes tienen una habilidad innata por que se han criado con la tecnología digital (Rodríguez, 2021). Contextualizando el lugar donde se desarrolló la investigación, la Unidad Educativa Pichincha, de sostenimiento fiscal, está ubicada en el cantón Pichincha de la provincia del mismo nombre. Cuenta con 215 estudiantes y 11 docentes en total. Oferta a la comunidad educativa Bachillerato en la figura profesional de informática, de donde se origina la muestra de la presente investigación y también Bachillerato en Ciencias. Esta institución está ubicada en las afueras de la ciudad de Quito, donde muchas veces la tecnología no llega de la misma manera que las UE urbanas, por ende, los modelos de aprendizaje tradicionales tienen dificultades para motivar e inspirar a los estudiantes en el que se les haga mucho más fácil comprender y entender los textos

educativos. En el plantel antes indicado, se ha detectado un débil proceso de desarrollo de las habilidades blandas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de tercero de Bachillerato Técnico de la Figura Profesional Informática, lo cual provoca un déficit de atención en los alumnos, resultando un bajo rendimiento académico, dejando de lado el desarrollo de habilidades blandas fundamentales como la adaptabilidad, la resolución de problemas, la comunicación y el trabajo en equipo, muchos docentes se enfocan exclusivamente en la enseñanza de habilidades técnicas dentro de la especialidad de informática. Esta falta de educación integral puede tener múltiples efectos negativos. Aunque posean las habilidades técnicas necesarias para desempeñarse en el campo de la informática, no poseerán las habilidades emocionales y sociales necesarias para colaborar de manera efectiva, adaptarse a los cambios y manejar el estrés. En lo referente a la justificación, cabe indicar que los juegos digitales tienen ciertas ventajas porque animan a descubrir y resolver problemas de manera más fácil, son atractivos y motivadores, y algunos utilizan la tecnología. La transformación que experimentan los estudiantes en varios aspectos del proceso de enseñanza y aprendizaje se conoce como desempeño escolar. El desempeño escolar se muestra en la forma en que los estudiantes enfrentan los desafíos que la sociedad les impone en su vida diaria. La gamificación mejora el aprendizaje utilizando técnicas, componentes y dinámicas a través de cualquier soporte digital o actividades académicas. Su potencial de aplicación radica en el uso de entornos virtuales que se manejan actualmente, al fomentar la autonomía que le permite al estudiante ser el generador de su propio aprendizaje (Rodríguez, 2022). El aprendizaje basado en la gamificación u otras estrategias de empleo del juego como recurso formativo puede resultar pertinente para promover nuevos contextos de aprendizaje. Estos contextos podrían fomentar y motivar el compromiso y el rendimiento escolar de los estudiantes tanto interna como externamente. Un entorno de aprendizaje basado en el juego es una estrategia adecuada para combinar la motivación, la implicación en la tarea y el rendimiento académico de los estudiantes durante la formación (Prieto et al., 2022).

Analizando los antecedentes investigativos, y de acuerdo con la investigación de Ugalde y Vasconcelos (2020), titulada *Adaptación del Programa de Habilidades Blandas al entorno virtual*, la cual fue realizada en Costa Rica, se menciona que se requiere mejorar el perfil de los estudiantes ya que se ha tomado en cuenta la opción del sector empresarial con respecto a las debilidades presentadas por el estudiante cuando están realizando pasantías y prácticas profesionales y coinciden que los estudiantes no han desarrollado habilidades blandas de liderazgo, trabajo en equipo, comunicación, adaptabilidad, resolución de conflictos, entre otras. Es por ello, que los autores consideraron pertinente realizar un plan de contingencia para llevar a cabo los procesos de capacitación en el tema de habilidades blandas. Finalmente quedó evidenciado que, este plan les permitió a los estudiantes fortalecer las habilidades blandas necesarias para llevar con éxito el distanciamiento social.

En la ciudad de Guayaquil, se realizó una investigación con el tema *Habilidades Blandas y su importancia de aplicación en el entorno laboral: perspectiva de alumnos de una universidad privada en Ecuador*, cuyos autores fueron Espinoza y Gallegos (2020), estos

autores manifestaron que en las instituciones educativas no se promueve las habilidades blandas, las mismas que deben ir desarrollándose y potenciándose a lo largo de la vida, por lo tanto se busca conocer el nivel de importancia de las habilidades blandas para que los docentes las comiencen a aplicar en las planificaciones curriculares. De acuerdo con lo mencionado en el anunciado anterior, se concluye que los estudiantes consideran que las habilidades blandas son las más importantes debido al nivel de relación que tienen estas en los distintos ámbitos laborales y sociales.

En el ámbito local el artículo científico propuesto por Vera (2021) cuyo tema es *Desarrollo de habilidades blandas para la generación de ideas de emprendimiento en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Eugenio Espejo del Cantón Pichincha*, hace énfasis en el escaso manejo de habilidades blandas en los estudiantes, lo que es un problema que se ha demostrado a nivel nacional con los proyectos del Ministerio de Educación para los estudiantes de tercer año de bachillerato, como proyectos de grado, proyectos de formación, talleres grupales, entre otros. Por lo que la autora menciona que se debe fomentar la educación en habilidades blandas para que los estudiantes desarrollen ideas de emprendimiento y tengan mejores oportunidades laborales. Finalmente, la autora concluye que “las habilidades blandas deben ser incluidas en forma transversal con las actividades pedagógicas de los estudiantes desde los primeros años de estudio; con un enfoque holístico que aborde habilidades no cognitivas; a través de la aplicación de estrategias metodológicas activas e innovadoras”.

En este sentido, cabe destacar la problemática de construir una educación con ideas diferentes, que permita el desarrollo autónomo del estudiante y pueda convertirse en un ente creativo, proactivo e innovador. En la actualidad el docente cumple un rol fundamental en la educación ya que es el responsable de generar un ambiente agradable para que el estudiante construya sus propios conocimientos a través de la motivación, involucración y diversión, que mantenga en los estudiantes la ilusión de querer aprender (Rodríguez et al, 2022).

Por lo anteriormente expresado, el objetivo general de la presente investigación se centra en adaptar el objetivo general de la presente investigación se centra en adaptar la gamificación en el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de Tercero de Bachillerato FIP Informática de la Unidad Educativa Pichincha de la ciudad de Quito.

Los objetivos específicos se resumen en: establecer un marco de referencias de teóricos expertos en la temática investigada para exponer la posición bibliográfica frente a las variables de estudio, diagnosticar el impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso de los estudiantes con respecto a las actividades orientadas al desarrollo de habilidades blandas; diseñar y desarrollar actividades gamificadas específicas que promuevan el desarrollo de habilidades blandas como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas; validar la efectividad de las actividades gamificadas en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza en el desarrollo de habilidades blandas.

Estas reflexiones desembocan en la pregunta científica, ¿Cómo adaptar estrategias de gamificación en estudiantes de tercero de bachillerato informática para el desarrollo de habilidades blandas?

Gamificación

La gamificación, junto con la incorporación de tecnología avanzada en las instituciones educativas, está ganando terreno como método para evaluar el desempeño de los estudiantes en los colegios de Ecuador. Los maestros comprenden la importancia de desarrollar las habilidades y capacidades de sus estudiantes utilizando métodos de enseñanza innovadores. El potencial de la gamificación como medio para alinear las estrategias pedagógicas con los resultados deseados es crucial para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

“La gamificación busca transformar la clase en un juego en el que los estudiantes sean los protagonistas, tanto dentro como fuera del aula; incrementa la motivación y el aprendizaje en las clases” (Sevilla et al., 2023, p. 88). Se hace uso de elementos propios del juego para involucrar a los/las discentes, motivarlos/as y promover un aprendizaje óptimo, junto a la resolución de problemas. A través del uso de ciertos elementos presentes en los juegos los/las participantes incrementan su tiempo de dedicación y se implican de forma considerable en la realización de una determinada actividad. Por consiguiente, el aprendizaje a través de la gamificación en el aula con sigue aumentarla concentración y la motivación del alumnado (Piñeiro, 2022).

Álvarez (2024) menciona que, la gamificación “Redució el estrés, aumentó el disfrute y cambió las emociones en hombres, ligado a la cohesión grupal y el rol docente; incrementó” la gamificación es de tal importancia porque gracias a esta se puede tener un control más acertado a el progreso que tiene un estudiante en el proceso de enseñanza y además el control que tienen ellos mismo respecto a su evolución como estudiantes, ya que gracias a la gamificación, la cual tiene un registro acertado acerca de las notas y el progreso de los estudiantes ayuda a que estos reconozcan como van en su progreso estudiantil, además de poder comparar estos registros con sus compañeros de clase, haciendo que existe una competencia continua por obtener las mejores notas (Iquise y Rivera, 2020).

Según varias investigaciones, los componentes básicos de los juegos son la dinámica, la mecánica y los componentes que ayudan a los usuarios a divertirse mientras realizan cualquier actividad. En contexto, los elementos de la gamificación, se puede decir que las clases dinámicas son una prioridad porque incita a los usuarios a prestar atención. Las mecánicas involucran a las personas en actividades, es decir, crean diferentes experiencias para mejorar sus conocimientos, mientras que los componentes son estrategias específicas para la dinámica y mecánica del juego (Zambrano et al., 2020).

Habilidades Blandas

Las habilidades blandas, también conocidas como habilidades socioemocionales, son habilidades que ayudan a fomentar, mantener y procurar un desarrollo integral del conocimiento y la educación (De la Ossa, 2022).

Las habilidades blandas son competencias necesarias en la formación académica de los estudiantes para que puedan integrarse, conectarse y mejorar la convivencia entre las

personas. El mercado laboral también requiere de jóvenes graduados que tengan estas habilidades o competencias para mejorar su desempeño y desarrollar la creatividad (Araguren, 2022).

Las habilidades blandas se pueden agrupar en varias categorías y las de mayor peso en la formación académica (De la Ossa, 2022):

- Habilidades interpersonales. Se destacan seis habilidades como primordiales: la comunicación asertiva, eficaz o efectiva, la negociación, la confianza interpersonal, la cooperación, la confianza y la empatía.
- Habilidades cognitivas. Son cinco habilidades que se resaltan como valiosas: la solución de problemas, el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la autoevaluación y el análisis y comprensión de las consecuencias
- Habilidades para el manejo emocional. Debe haber control de lo emocional y regulación de la modulación, lo que implica la adquisición de destrezas para procesar conscientemente las emociones, aceptarlas, enfrentarlas y superarlas. Requieren poseer la capacidad de inhibir conductas inapropiadas.

Las habilidades blandas pueden considerarse habilidades relacionadas emocionalmente, son un conjunto de habilidades, conocimientos, talentos o destrezas que toda persona adquiere durante la vida y es necesario para el éxito en cualquier situación, principalmente en la edad escolar. Por tanto, es importante llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta los objetivos generales. Estas son las habilidades no cognitivas permiten al estudiante adquirir conocimientos y construir relaciones con uno mismo y con los demás. Hacen capaces a los estudiantes de resolver problemas y conflictos de forma creativa y eficaz, identificar y gestionar emociones y superar la incertidumbre. Es decir, en el sistema educativo actual las habilidades blandas son más importantes que las socioemocionales y son cruciales para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que cubren todos los aspectos de la comprensión interna y externa y aumentan el nivel de bienestar y convivencia social (Machado y Rivera, 2023).

En referencia a los aspectos legales, el Ministerio de Educación (2022) preocupado por la formación de los docentes en habilidades blandas para replicar dicha formación en los estudiantes, creó el proyecto *Formar para Transformar* con alcance para el período 2023 – 2025 y cuyo objetivo se centran en mejorar la formación y el desempeño de los docentes en Ecuador en temas como habilidades blandas, con el fin de impactar positivamente en el aprendizaje de los estudiantes.

expresó que la situación de las habilidades blandas en el bachillerato técnico se refleja en la evaluación del desempeño docente y su impacto en los estudiantes. Según el documento, apenas el 0,62% de los docentes evaluados se encuentran en un nivel de desempeño "excelente", lo que indica que muchos docentes no cumplen con los criterios necesarios en gestión pedagógica, disciplinar y habilidades blandas, lo que a su vez afecta los resultados de aprendizaje de los estudiantes.

Además, se menciona que la formación docente debe estar orientada a ofrecer programas pertinentes y contextualizados que no solo garanticen el acceso, sino que también acompañen a los docentes en su proceso de formación. Esto es crucial para mejorar su permanencia y eficiencia en la enseñanza, lo que impacta directamente en el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes.

En síntesis, la gamificación en la educación de bachillerato es una propuesta novedosa que convierte el aprendizaje convencional en una experiencia dinámica y estimulante para los estudiantes. Al integrar elementos lúdicos como puntos, insignias, desafíos y recompensas, se logra despertar el interés en los contenidos académicos, haciendo que incluso las asignaturas más difíciles resulten más comprensibles y atractivas. Esta técnica es particularmente beneficiosa en esta etapa, ya que se adapta a los intereses y formas de interacción de los adolescentes, fomentando su participación, creatividad y trabajo colaborativo. Asimismo, al proporcionar retroalimentación inmediata y objetivos definidos, la gamificación impulsa el desarrollo de competencias clave como la resolución de problemas, la organización del tiempo y el aprendizaje independiente, esenciales para su desarrollo futuro

Material y métodos

La metodología de este estudio describe de manera detallada el enfoque, los métodos y las herramientas empleadas para alcanzar los objetivos planteados y responder a las preguntas de investigación, aborda el diseño de la investigación, la población y muestras seleccionadas, los instrumentos de recolección de datos, así como los procedimientos utilizados para el análisis de la información.

En una primera fase se establecieron aspectos relevantes de un marco bibliográfico referencial el cual recoge los criterios de grandes autores que exploraron previamente las variables de estudio y que sirvieron de guía de recorrido metodológico. En una siguiente fase se realizaron actividades relacionadas con la recolección de datos para configurar el diagnóstico de la situación de las habilidades blandas en el plantel de estudio. Por último, se diseñó y aplicó una guía metodológica con actividades pedagógicas que permitan una eficiente adaptación de la gamificación en el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de Bachillerato.

En cuanto a los aspectos metodológicos, es preciso iniciar indicando que esta investigación fue de enfoque mixto puesto que, se usó para medir, evaluar y analizar de manera numérica las respuestas de la encuesta aplicada y por otro lado se realizó el análisis y síntesis de la información recolectada.

El alcance fue descriptivo – explicativo ya que se estableció una base de conocimiento sobre la gamificación, se identificó las causas y relaciones entre variables, se realizó un profundo análisis sobre la variable independiente, por último, se encontraron soluciones sobre el problema. Este tipo de investigación fue no experimental porque no se alteró el entorno en estudio y bibliográfica porque se realizó una investigación de análisis teórico, se obtuvo los datos empíricos de campo y transversal ya que, se estudio el nivel de satisfacción de los

estudiantes con la adaptación de la gamificación en los estudiantes del tercer año de Bachillerato.

La población fue de tipo finita porque se tiene un número limitado de estudiantes que fueron estudiados, compuesta por 20 estudiantes, con una muestra no probabilística ya que, no se siguió un proceso aleatorio, dentro de esta investigación se destaca el muestro intencional y de conveniencia debido a que, la población es pequeña con base en criterios específicos, la muestra de los 20 estudiantes, los cuales estaban cursando el tercer año de bachillerato informática de la UE Nacional Pichincha. Se incluyeron tanto estudiantes de género masculino como femenino, abarcando una amplia gama de antecedentes socioeconómicos y culturales.

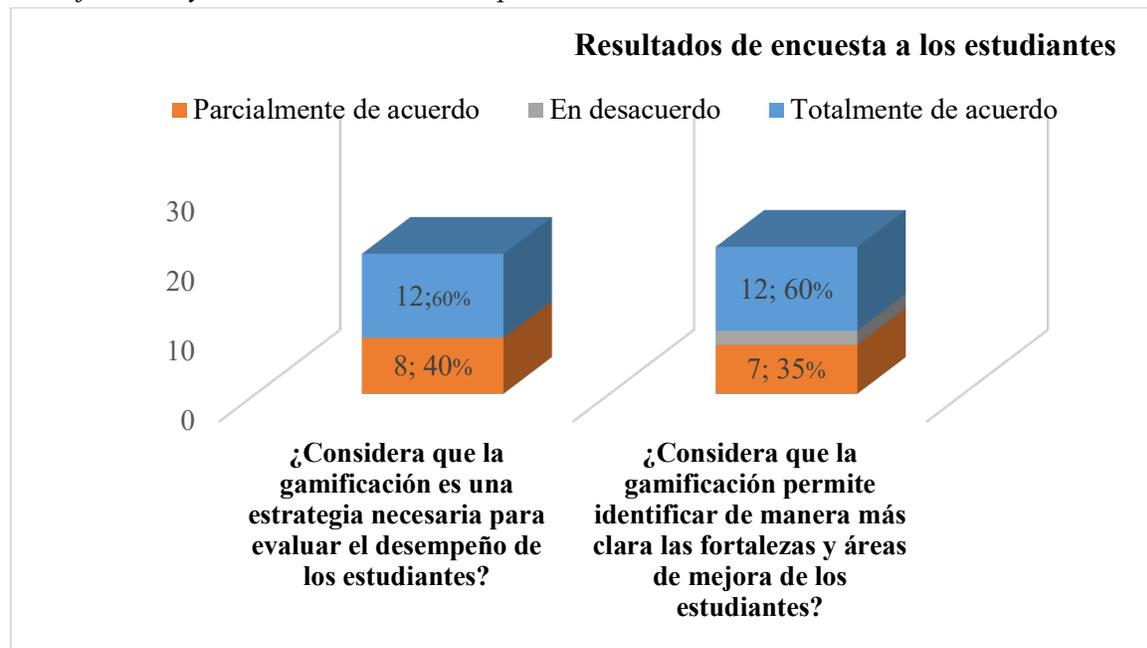
Para el diagnóstico se utilizó la técnica de la encuesta y para ello se diseñó como instrumento un cuestionario de 10 preguntas bajo la escala de Likert para recopilaran datos sobre la percepción de los estudiantes sobre la gamificación y su impacto en su creatividad y habilidades de comunicación. El procesamiento de datos recogidos de las encuestas se realizó a través del método estadístico y para ello se utilizó como instrumento el software Microsoft Excel mediante el cual se obtuvo la síntesis del diagnóstico de forma cuantitativa a través de porcentajes y gráficos estadísticos para mejor comprensión de la comunidad investigativa.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la recolección y procesamiento de datos que sirvieron para realizar el diagnóstico.

Gráfico 1.

Gamificación y Evaluación del Desempeño



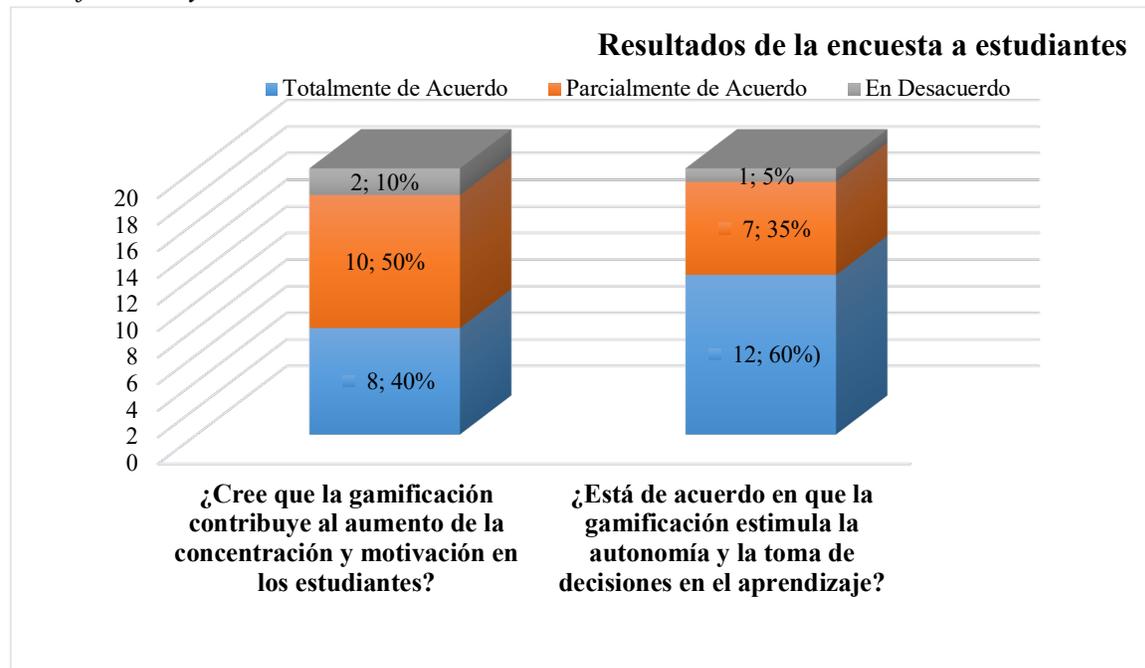
Nota: este gráfico representa los resultados obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, muestra dos preguntas representativas de esta categoría. Elaboración propia.

En la pregunta uno, se observó que la mayoría de los estudiantes encuestados perciben la gamificación como una estrategia eficaz para evaluar el desempeño y conocer las fortalezas y áreas de mejora. En respuesta a la primera pregunta, un 60% de los estudiantes están totalmente de acuerdo con que la gamificación es necesaria para evaluar el desempeño de los estudiantes, mientras que un 40% considera que está parcialmente de acuerdo.

En la segunda pregunta, los resultados mostraron que un 60% de los estudiantes, es decir, 12 de los 20 encuestados, creen que la gamificación permite identificar de manera más clara las fortalezas y áreas de mejora, lo que resalta su potencial para proporcionar retroalimentación detallada y personalizada. Un 35% está parcialmente de acuerdo con esta afirmación, mientras que solo un 5% mostró en desacuerdo. Estos hallazgos indican que, en general, los estudiantes ven la gamificación como una herramienta efectiva para entender su rendimiento y mejorar su aprendizaje, lo que podría estar vinculado a la retroalimentación inmediata y la interacción activa que ofrece este enfoque.

Gráfico 2.

Gamificación y motivación.



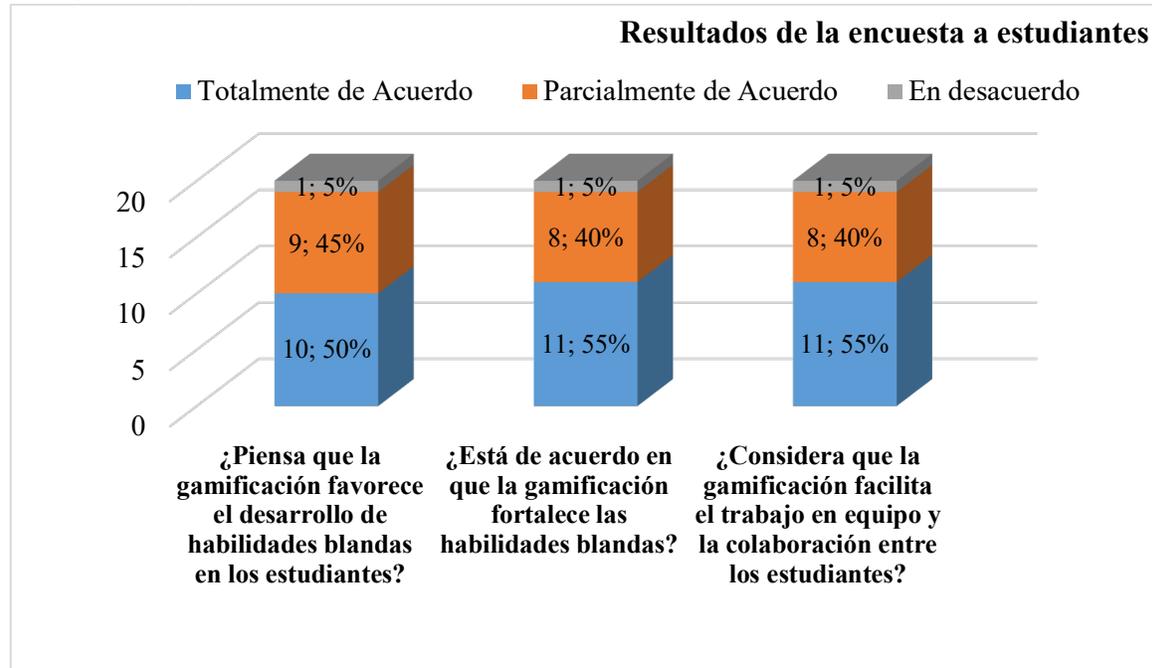
Nota: este gráfico representa los resultados obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, muestra dos preguntas representativas de esta categoría. Elaboración propia.

Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes perciben que la gamificación tiene un impacto positivo tanto en su concentración como en su motivación. Un 90% de los estudiantes en total manifiestan una percepción favorable, donde un 40% la considera altamente efectiva y un 50% reconoce su influencia, aunque con ciertas reservas. Este 10% que está en desacuerdo sugiere que, para algunos, la gamificación no es suficiente para mantener su atención o interés, lo que podría depender de la forma en que se implementa, la naturaleza de los juegos utilizados o las preferencias individuales de aprendizaje.

En cuanto a la estimulación de la autonomía y la toma de decisiones, un 60% de los estudiantes están totalmente de acuerdo en que la gamificación les permite asumir un rol más activo en su proceso de aprendizaje, brindándoles mayor libertad para explorar y aplicar los conocimientos de manera independiente. Un 35% está parcialmente de acuerdo, mientras que solo un 5% no percibe esta influencia. Esto refleja que la gamificación no solo capta la atención de los estudiantes, sino que también promueve su capacidad para tomar decisiones y participar activamente en su aprendizaje.

Gráfico 3.

Gamificación y habilidades blandas.



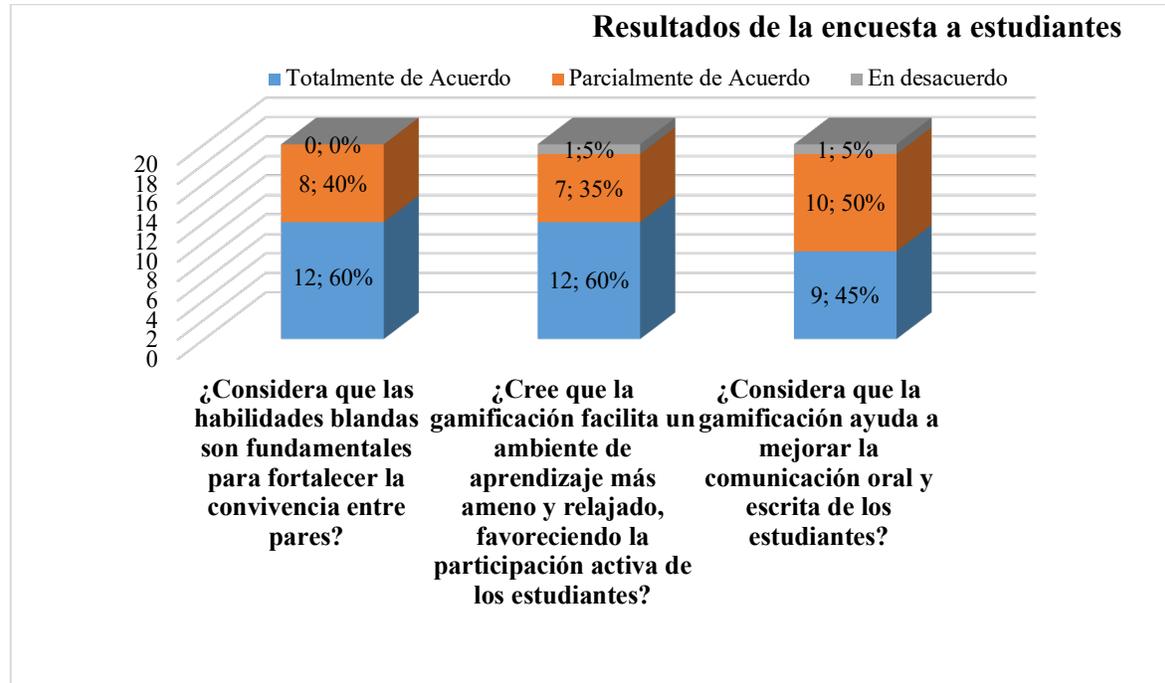
Nota: este gráfico representa los resultados obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, muestra tres preguntas representativas de esta categoría. Elaboración propia.

Los resultados evidenciaron que la mayoría de los estudiantes reconoce el impacto positivo de la gamificación en el desarrollo de habilidades blandas. Un 50% están totalmente de acuerdo en que esta estrategia favorece dichas habilidades, mientras que un 45% manifestaron estar parcialmente de acuerdo. Solo un 5% expresó desacuerdo, lo que podría deberse a la falta de experiencias previas con esta metodología o a dificultades en su implementación en el aula. En cuanto a si la gamificación fortalece las habilidades blandas, un 55% está totalmente de acuerdo, mientras que un 40% está parcialmente de acuerdo y un 5% no lo percibió de esa manera. La diferencia en los niveles de acuerdo sugiere que algunos estudiantes pueden requerir una aplicación más estructurada para notar su impacto. Asimismo, la gamificación es vista como una herramienta efectiva para fomentar el trabajo en equipo y la colaboración, con un 55% en total acuerdo y un 40% en acuerdo parcial. Solo un 5% manifestó desacuerdo, posiblemente debido a preferencias individuales por el trabajo autónomo o a experiencias previas poco efectivas con esta metodología. En general, estos

resultados reflejan que la gamificación no solo fortalece habilidades interpersonales, sino que también promueve la cooperación y el aprendizaje colaborativo en el aula.

Gráfico 4.

Gamificación, convivencia y comunicación



Nota: este gráfico representa los resultados obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, muestra tres preguntas representativas de esta categoría. Elaboración propia.

La mayoría de los estudiantes (60%) considera que las habilidades blandas son esenciales para fortalecer la convivencia entre pares, mientras que el 40% está parcialmente de acuerdo, sin que ningún estudiante se muestre en desacuerdo. Esto refleja un reconocimiento generalizado de la importancia de la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo para crear un ambiente armonioso en el aula, lo que refuerza la necesidad de aplicar estrategias como la gamificación para potenciar estas competencias.

En cuanto al impacto de la gamificación en el ambiente de aprendizaje, un 60% de los estudiantes considera que contribuye a generar una atmósfera más relajada y a fomentar la participación. El 35% está parcialmente de acuerdo, lo que sugiere que perciben beneficios, aunque consideran que la implementación podría mejorar. Solo un 5% no ve la gamificación como un factor clave para este propósito, lo que podría deberse a una implementación inadecuada o a la preferencia por métodos de enseñanza tradicionales.

Respecto a la mejora de la comunicación oral y escrita, un 45% de los estudiantes está totalmente de acuerdo en que la gamificación favorece su desarrollo, el 50% está parcialmente de acuerdo y solo un 5% se muestra en desacuerdo. Estos resultados indican que, aunque la gamificación promueve la participación y el intercambio de ideas, su efectividad podría depender de las estrategias utilizadas. Por ello, se sugiere integrar

dinámicas que estimulen el debate, la argumentación y la escritura creativa para optimizar su impacto en la comunicación.

Modelación de la propuesta

La gamificación se ha consolidado como una herramienta pedagógica eficaz para motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento académico, especialmente en el ámbito de las habilidades blandas. En el caso de los estudiantes de tercero de Bachillerato Técnico en Formación Profesional en Informática, la gamificación puede ser una estrategia clave para desarrollar competencias como la adaptabilidad, la resolución de problemas, la comunicación y el trabajo en equipo. Esta guía tiene como objetivo integrar actividades de gamificación en el aula para fortalecer estas habilidades de manera divertida y motivadora, mientras se afianzan los conocimientos técnicos del área informática.

Objetivos de la Guía Didáctica.

Objetivo General

Fortalecer las habilidades blandas de los estudiantes de 3ero de Bachillerato Técnico en Formación Profesional en Informática mediante el uso de estrategias de gamificación que fomenten la adaptabilidad, resolución de problemas, comunicación y trabajo en equipo.

Objetivos Específicos

- Promover la colaboración y comunicación entre los estudiantes a través de juegos interactivos.
- Estimular la resolución creativa de problemas mediante desafíos gamificados.
- Fomentar la adaptabilidad de los estudiantes al trabajar en entornos de aprendizaje dinámicos y cambiantes.
- Desarrollar habilidades para el trabajo en equipo a través de actividades grupales orientadas al logro de objetivos comunes.

Contenidos Temáticos

Esta guía se organiza en torno a cuatro áreas clave que abarcan los elementos esenciales para el desarrollo de habilidades blandas mediante la gamificación:

1. Introducción a la gamificación

- Concepto y principios de la gamificación en el contexto educativo.
- Beneficios de la gamificación para el desarrollo de habilidades blandas.
- Ejemplos prácticos de gamificación aplicada a la formación técnica.

2. Desarrollo de habilidades blandas a través de la gamificación

- Técnicas para mejorar la comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas y adaptabilidad mediante juegos y plataformas digitales.
- Casos prácticos que integran estas habilidades en contextos técnicos y laborales.

3. Diseño de actividades de gamificación para el aula

- Creación de juegos de simulación para mejorar la toma de decisiones.
- Actividades grupales que fomenten la cooperación y el diálogo efectivo.
- Herramientas digitales para el diseño y la implementación de juegos educativos.

4. Evaluación de las habilidades blandas a través de la gamificación

- Criterios de evaluación de la comunicación, adaptabilidad, trabajo en equipo y resolución de problemas.
- Métodos para medir el impacto de las actividades de gamificación en el desarrollo de estas competencias.

Metodología de Implementación

La guía se basa en el aprendizaje activo mediante la integración de mecánicas de juego en el aula. Se utilizarán plataformas digitales, retos interactivos y simulaciones para reforzar las habilidades blandas de manera dinámica. A continuación, se detalla cada actividad realizada:

Tabla 1.

Listado de actividades didácticas.

Actividad	Descripción	Objetivos	Recursos
Misiones Hacker: Desafíos de Colaboración	Los estudiantes forman equipos y deben superar retos tecnológicos en un sistema de misiones con recompensas virtuales. Cada misión requiere comunicación efectiva y trabajo en equipo para resolver problemas de lógica y programación.	Trabajo en equipo, resolución de problemas, toma de decisiones	Plataforma de gamificación (Kahoot, Classcraft, Genially)
Escape Room Digital: Crisis Cibernética	Un virus amenaza con borrar los datos de una empresa ficticia. Los estudiantes deben resolver acertijos y pruebas de ciberseguridad en equipos para "salvar" la información antes de que se acabe el tiempo.	Pensamiento crítico, resolución de problemas, adaptabilidad.	Plataforma de escape room digital (Breakout EDU, Google Forms con pistas)

Rol de Supervivencia Empresarial	Los estudiantes asumen diferentes roles en una empresa ficticia (líder, programador, analista) y deben tomar decisiones estratégicas basadas en escenarios de crisis y oportunidades.	Liderazgo, comunicación efectiva, toma de decisiones	Tableros digitales, simuladores de negocios (BizCafe, Simuladores de Startups)
Desafío de Innovación: Pitch de Startups	Cada equipo crea una idea de negocio tecnológica y la presenta en formato de pitch a un jurado (puede ser el docente y compañeros). Se premia la creatividad, la comunicación y la viabilidad del proyecto.	Comunicación efectiva, creatividad, trabajo en equipo.	Herramientas de presentación (Prezi, Canva, PowerPoint).
Liga de Competencias Colaborativas	Se organiza una liga de desafíos semanales donde los estudiantes deben resolver problemas técnicos o desarrollar proyectos colaborativos para obtener puntos y recompensas	Cooperación, adaptabilidad, liderazgo	Tableros de puntuación digital (Google Sheets, Trello, Classcraft)

Nota: Esta tabla representa las actividades propuestas para fortalecer las habilidades blandas de los estudiantes de 3ero de Bachillerato Técnico en Formación Profesional en Informática. Elaboración propia del autor.

Criterios de evaluación.



La evaluación en el proceso de enseñanza y aprendizaje es fundamental para medir el impacto de las estrategias implementadas. En el caso de la gamificación aplicada al desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de tercero de bachillerato técnico en informática, se requiere un enfoque que valore tanto la participación como el desarrollo de competencias esenciales para el ámbito profesional y académico.

Para ello, se han definido cuatro criterios clave de evaluación y una rúbrica para asegurar una medición objetiva del desempeño de los estudiantes:

Tabla 2.

Criterios de evaluación e instrumentos.

Criterios de Evaluación	Descripción	Instrumentos de Evaluación
Participación	Nivel de involucramiento en las dinámicas gamificadas.	Rúbricas para evaluar la interacción en actividades.
Habilidades blandas evidenciadas	Desarrollo de comunicación, trabajo en equipo, adaptabilidad y resolución de problemas.	Observación directa del docente y rúbricas de desempeño grupal
Reflexión crítica	Capacidad para identificar fortalezas y áreas de mejora en sus habilidades blandas.	Encuestas de autoevaluación y coevaluación.
Resultados del proyecto final	Aplicación práctica de habilidades blandas en un contexto técnico.	Evaluación del producto final con criterios establecidos.

Nota: Esta tabla representa los criterios de evaluación e instrumentos que se utilizarán para medir los resultados de los estudiantes al aplicar la propuesta.

Tabla 3.

Rúbrica.

Nivel	Descripción
Excelente (5)	Participa activamente en todas las actividades, toma iniciativa y motiva a sus compañeros.
Bueno (4)	Participa en la mayoría de las actividades, colabora y sigue las instrucciones correctamente.
Aceptable (3)	Participa ocasionalmente, pero con poca iniciativa. Se involucra cuando es solicitado.
Deficiente (2)	Participa mínimamente, requiere constante motivación para involucrarse.
Muy Deficiente (1)	No participa en las actividades gamificadas o muestra desinterés.

Nota: esta tabla muestra la rúbrica a utilizar en los criterios de evaluación que sean necesarios.

Validación por Expertos

Con el objetivo de garantizar la pertinencia, calidad y aplicabilidad de la guía didáctica, se llevó a cabo un proceso de validación por parte de expertos en las áreas de educación y diseño pedagógico.

Para ello, se diseñó una rúbrica de validación con una escala de 1 a 3, en la que 1 representa "Necesita mejora", 2 "Aceptable" y 3 "Excelente". Los expertos calificaron cada criterio con base en esta escala y proporcionaron comentarios cualitativos para enriquecer la propuesta. Los resultados obtenidos reflejan las fortalezas y áreas de mejora de la guía, asegurando que cumpla con los objetivos planteados y se adapte al contexto educativo actual. Este proceso busca evaluar la propuesta desde diversas perspectivas, considerando criterios esenciales tales como:

Tabla 4.

Criterios de validación de la propuesta

Criterios para la validación de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> ● Relevancia ● Claridad ● Coherencia y estructura ● Aplicabilidad
---	--

Nota: Esta tabla muestra los criterios que se utilizaron para la validación de la propuesta didáctica. Elaboración propia del autor.

Gráfico 5.

Resultados de la validación a expertos.

Criterio	Experto 1	Comentario	Experto 2	Comentario	Experto 3	Comentario	Promedio
Relevancia	3	Las actividades están alineadas con las necesidades educativas actuales.	3	Pertinencia destacada para el desarrollo de habilidades prácticas y blandas.	3	La propuesta es adecuada al nivel educativo y a los objetivos de aprendizaje	3
Claridad	2	Algunas actividades requieren mayor precisión en	3	La guía es clara y comprensible para docentes y estudiantes.	3	El lenguaje utilizado es accesible y fácil de seguir.	2.67

		las instrucciones.				
Coherencia y estructura	3	La organización de las actividades es lógica y facilita la implementación progresiva	3	Buena secuencia que conecta objetivos y actividades.	3	Excelente cohesión
Aplicabilidad	3	Es viable en diferentes contextos educativos con adaptaciones mínimas.	2	Algunas actividades podrían ser difíciles de implementar en contextos con pocos recursos.	3	Factible para el aula técnica, ajustándose al propósito de la guía.

Nota: Esta tabla muestra los resultados obtenidos de la valoración que se obtuvo de los 3 expertos. Elaboración propia del autor.

La evaluación de los cuatro criterios fundamentales evidencia un desempeño sólido de la guía de gamificación, con promedios que oscilan entre 2.67 y 3.0. Este análisis permite identificar fortalezas clave, así como áreas de mejora específicas. En el criterio de relevancia, la guía obtuvo una puntuación perfecta (3.0). Los expertos destacaron la alineación de las actividades con las necesidades educativas actuales, especialmente en el desarrollo de habilidades prácticas y blandas esenciales en el contexto académico y profesional. Esto evidencia que la propuesta cumple con las expectativas y demandas del público objetivo.

La claridad obtuvo un promedio de 2.67. Aunque se reconoció el uso de un lenguaje accesible y entendible, se sugirió precisar más las instrucciones en algunas actividades para facilitar su implementación, especialmente por parte de los docentes. Este ajuste podría fortalecer aún más la comprensión y ejecución de la guía. En cuanto a la coherencia y estructura, el criterio alcanzó la calificación máxima (3.0). Los expertos coincidieron en que la organización de las actividades es lógica, con una progresión que permite alcanzar los objetivos de aprendizaje de manera efectiva. La estructura asegura una secuencia bien conectada entre los conceptos y las dinámicas planteadas.

Finalmente, el criterio de aplicabilidad obtuvo un promedio de 2.67. Los expertos consideraron que las actividades son viables en la mayoría de los contextos educativos, aunque algunos señalaron que ciertas dinámicas podrían requerir ajustes o recursos adicionales en entornos con limitaciones materiales. Estas observaciones ofrecen una

oportunidad para proponer alternativas que aseguren la ejecución en aulas con diferentes características.

Los resultados de la validación destacan la solidez de la guía de gamificación en términos de relevancia, coherencia y aplicabilidad. No obstante, las recomendaciones para mejorar la claridad de las instrucciones y contemplar ajustes para contextos específicos permitirán optimizar su impacto y facilitar su implementación. Este proceso de validación confirma que la propuesta es una herramienta valiosa para potenciar el aprendizaje en entornos educativos técnicos.

Discusión

Los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes guardan coherencia con el marco teórico desarrollado sobre la gamificación y su impacto en las habilidades blandas. Como se observa en los gráficos, la gamificación es percibida mayoritariamente como una estrategia efectiva para evaluar el desempeño, mejorar la motivación y fortalecer competencias socioemocionales, hallazgos que coinciden con lo planteado por Sevilla et al. (2023) y Piñeiro (2022).

En relación con el desempeño estudiantil, los estudiantes destacan que la gamificación permite identificar fortalezas y áreas de mejora, aspecto mencionado por Álvarez (2024) al referirse al potencial de esta estrategia para proporcionar retroalimentación detallada y personalizada. Además, la mayoría de los encuestados percibe que este enfoque incrementa su concentración y los motiva a participar activamente en su proceso de aprendizaje. Estos resultados refuerzan lo señalado en la literatura sobre la capacidad de la gamificación para mantener el interés y fomentar la implicación en actividades académicas.

Respecto al desarrollo de habilidades blandas, los hallazgos evidencian que los estudiantes consideran que la gamificación favorece competencias como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Esta percepción coincide con la clasificación de habilidades blandas planteada por De la Ossa (2022), quien resalta la importancia de fomentar habilidades interpersonales, cognitivas y emocionales en el ámbito educativo. Asimismo, el fortalecimiento de la convivencia y la creación de un ambiente de aprendizaje más relajado fueron identificados como beneficios clave de la gamificación, lo que refleja un alineamiento con los objetivos del proyecto *Formar para Transformar* del Ministerio de Educación (2022).

Un análisis propio de los resultados sugiere que la gamificación no solo transforma el ambiente de aprendizaje, sino que lo hace más participativo y colaborativo. Este enfoque promueve un sentido de competencia saludable, permitiendo que los estudiantes no solo se esfuercen por alcanzar mejores resultados, sino que también desarrollen habilidades críticas como la empatía y el pensamiento crítico, que son esenciales en la formación integral. Sin embargo, el éxito de la gamificación depende en gran medida de la adecuada planificación y adaptación de las actividades, ya que una implementación genérica o poco estructurada puede limitar su impacto potencial.

Un punto relevante es la influencia de la gamificación en la mejora de la comunicación oral y escrita, aspecto en el que algunos estudiantes sugieren que se podrían implementar dinámicas adicionales para optimizar su impacto. Esto resalta la necesidad de diseñar actividades que estimulen de manera específica el intercambio de ideas y la argumentación, tal como lo sugiere Machado y Rivera (2023).

Los resultados reflejan que, aunque la mayoría de los estudiantes valora positivamente la gamificación, existen pequeñas discrepancias en los niveles de acuerdo, posiblemente vinculadas a la forma de implementación o a las preferencias individuales de aprendizaje. Esto resalta la importancia de adaptar las estrategias de gamificación a las características y necesidades del grupo, con el objetivo de maximizar su efectividad en la mejora del rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Las coincidencias entre el marco teórico y los resultados obtenidos reafirman la gamificación como una herramienta pedagógica versátil y efectiva para fortalecer tanto el aprendizaje académico como las habilidades socioemocionales en el aula. Sin embargo, su implementación debe ser planificada cuidadosamente para abordar las expectativas y desafíos percibidos por los estudiantes.

Conclusiones

Con relación al objetivo general de la presente investigación, los hallazgos de esta investigación evidencian que la gamificación es una estrategia pedagógica que se adapta efectivamente en el fortalecimiento de las habilidades blandas en estudiantes de tercer año de Bachillerato Técnico en Informática de la Unidad Educativa Pichincha de la ciudad de Quito. Dicha implementación ha permitido incrementar la motivación y el compromiso estudiantil, al mismo tiempo que ha favorecido el desarrollo de competencias esenciales como la comunicación, el trabajo en equipo, la adaptabilidad y la resolución de problemas, aspectos fundamentales tanto en el ámbito académico como en el profesional.

Por otro lado, el marco de referencias de conceptos, bases teóricas, leyes exploradas reflejan que la gamificación contribuye a la creación de un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo, facilitando la concentración y promoviendo la autonomía en la toma de decisiones. La mayoría de los estudiantes encuestados percibe esta metodología como una herramienta que optimiza su experiencia educativa al proporcionar un entorno interactivo que fortalece la retención del conocimiento y el aprendizaje activo. Estos hallazgos coinciden con estudios previos que destacan la gamificación como un recurso clave para mejorar el nivel de implicación en el proceso

Asimismo, se demostró que la gamificación resulta más efectiva que los métodos tradicionales para el desarrollo de habilidades blandas. La retroalimentación inmediata y la interacción dentro de las dinámicas de juego han facilitado la asimilación de conceptos, superando las limitaciones de enfoques convencionales. En función de estos resultados, se recomienda integrar estrategias gamificadas en distintas áreas del currículo técnico, asegurando su adaptación a los diferentes estilos de aprendizaje y niveles de competencia de los estudiantes.

El diseño e implementación de actividades gamificadas han sido determinantes en la potenciación de competencias como la creatividad, la adaptabilidad y la colaboración. Estrategias como los desafíos colaborativos, la simulación de escenarios y los juegos de roles han permitido a los estudiantes aplicar sus conocimientos en contextos prácticos, promoviendo un aprendizaje significativo. Para optimizar los beneficios de la gamificación, se recomienda que los docentes reciban formación específica en el diseño de estas estrategias, asegurando una adecuada planificación e integración en el aula.

Por último, los resultados obtenidos en el análisis de encuestas indican que la gamificación contribuye de manera significativa al fortalecimiento de la convivencia entre pares y a la mejora de la comunicación oral y escrita. Un alto porcentaje de los estudiantes manifestó que esta metodología fomenta la cooperación, la empatía y la consolidación de relaciones interpersonales más sólidas. Además, se identificó que la gamificación estimula un ambiente de aprendizaje más relajado y propicio para la participación, lo que favorece la expresión de ideas y el intercambio de conocimientos en un entorno colaborativo. En virtud de estos resultados, se sugiere la implementación de programas educativos basados en gamificación que integren metodologías activas para fomentar la interacción social y la formación integral de los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Alvarez, A. (2024). La Gamificación en la Educación Física: Revisión Sistemática. *Revista de investigación educativa y deportiva*, 3(7), 225-246.
- Araguren, G. (2022). Escuela inteligente y el desarrollo de las habilidades blandas. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), 403-428.
- Bolaños, J. (2023). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(30), 1846-1853.
- Cadillo, G., Valentin, L., y Huairé, E. (2022). Género y desarrollo de las habilidades blandas en el ámbito educativo durante la pandemia por COVID-19. *ConCiencia EPG*, 7(2), 1-15.
- Chan, G., y Zaldívar, M. (2023). Factores que influyen en el desarrollo de habilidades blandas en la formación inicial de profesores. *Revista Publicando*, 10(38), 54-65.
- De la Ossa, J. (2022). Habilidades blandas y ciencia. *Revista colombiana de ciencia animal recia*, 14(1).
- Espinoza, M., Gallegos, D. (2020). Habilidades blandas y su importancia de aplicación en el entorno laboral: perspectiva de alumnos de una universidad privada en Ecuador. *Revista ESPACIOS. ISSN*, 798(1015), 577-629.
- Iquise, M., y Rivera, L. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje (tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola)
- Lozano, M., Lozano, N., y Ortega, M. (2022). Habilidades blandas una clave para brindar educación de calidad: revisión teórica. *Conrado*, 18(87), 412-420.
- Machado, M., y Rivera, L. (2023). Importancia de las habilidades blandas en el proyecto de vida de los estudiantes de educación básica media. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, (21), 200-209
- Peñañiel, W. (2021). El enfoque complejo de las Estrategias de Gamificación en la Educación Superior. *Revista Eduser*, 8(1), 90-103.
- Piñero, B. (2022). Los Efectos de la Gamificación en el Alumnado de Educación Física Escolar. *International Multidisciplinary Journal CREA*, 2(1), 3-26.
- Prieto, M., Gómez, D., y Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273.
- Rodríguez, A., Cañar, N., Gualoto, O., y Correa, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 662-681. DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>
- Rodríguez, B. (2021). La Gamificación como Predictores de la Integración en la Enseñanza. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes .2.0*, 11(2), 57-65. <https://doi.org/10.37843/rted.v11i2.253>
- Rodríguez, F., Cañar, V., Gualoto, O. M., Correa, E., y Morales, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 662-681.

San Andres, E., San Andres, E., y Pazmiño, M. (2021). La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Matemática. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(2), 670-685.

Sevilla, M., Dopico, X., Morales, J., Iglesias, E., Fariñas, J., y Carballeira, E. (2023) La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje. *Retos*, 47, 87-95.

Ugalde, J., y Vasconcelos, L. (2020). Adaptación del programa de habilidades blandas al entorno virtual. *Revista científica Monfrague*, 13(1), 24-35.

Vera, M. (2021). Desarrollo de habilidades blandas para la generación de ideas de emprendimiento en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Eugenio Espejo del Cantón Pichincha. *Revista científica San Gregorio*.

Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M., y Lucas, A. La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dom. Cien*, 6(30), 349-369.

Zepeda, E., Cortés, A., y Cardoso, O. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación. RIDE. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(25).

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.