

# **GAMIFICAR EL AULA COMO ESTRATEGIA PARA FOMENTAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES**

María Guadalupe Aranda Romo\* y Juan Francisco Caldera Montes\*\*

\*Estudiante de la Maestría en Procesos Innovadores para el Aprendizaje. marandaromo@gmail.com

\*\*Doctor en Ciencias. Profesor de CuAltos de la Universidad de Guadalajara. jfcaldera@cualtos.udg.mx

Recibido: 23 de agosto 2018

Aceptado: 15 de septiembre 2018

## **Resumen**

La gamificación es entendida como la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes (Kapp, 2012). Es por ello que como estrategia metodológica no solo fomenta el aprendizaje de los estudiantes sino puede también favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales, las cuales son entendidas como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales propios y ajenos.

Para comprender la influencia de la gamificación en el fomento de habilidades socioemocionales se presenta un trabajo documental, que abarca la definición de los conceptos, fundamentos teóricos y experiencias de aplicación en el aula.

**Palabras clave:** Gamificación, habilidades socioemocionales, innovación, estudiantes.

### **Abstract**

Gamification is understood as the application of principles and elements of the game in a learning environment with the purpose of influencing behavior, increasing motivation and encouraging student participation (Kapp, 2012). That is why as a methodological strategy not only encourages student learning but also the development of socio-emotional skills understood as the set of knowledge, skills, abilities and attitudes necessary to understand, express and regulate appropriate emotional phenomena and others.

To understand the influence of gamification in the promotion of socio-emotional skills, a documentary work is presented, which includes the definition of the concepts, theoretical foundations and experiences of application in the classroom.

**Keywords:** Gamification, social-emotional skills, innovation, students.

**L**os estudiantes que actualmente están ingresando al bachillerato, son jóvenes nacidos, criados y educados en ambientes cargados de tecnología que esperan el aprendizaje sea lo más rápido, sencillo y entretenido posible, maximizando la relación entre resultados obtenidos y tiempo de estudio, enfocándose en su desarrollo académico y considerando poco su desarrollo personal (Foncubierta & Rodríguez, 2015).

Por ende, la introducción de la tecnología en la vida cotidiana exige transformar la educación tradicional ya que ésta es frecuentemente percibida como algo aburrido y poco eficaz y sobre todo desvinculado de la dimensión personal de los estudiantes. Por ello, es que en la actualidad múltiples docentes han realizado grandes esfuerzos para innovar sus métodos de enseñanza y ofrecer ambientes más dinámicos, activos y atractivos. Dentro de dichas voluntades es que surgen estrategias novedosas como la gamificación, la cual pretende incluir el esquema de juego en las aulas, pero desde una

dinámica que rete al aprendizaje y que permita el desarrollo integral y puesta en práctica de conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

El uso de estrategias de gamificación como herramientas de aprendizaje parece ser entonces un enfoque prometedor que permitirá el desarrollo de destrezas para enseñar y reforzar no sólo conocimientos, sino también propiciar el fomento de habilidades socioemocionales como el autoconocimiento, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. Concretamente, la gamificación tiene el poder de motivar; ya que utiliza una amplia serie de mecanismos de juego para incentivar a los estudiantes a participar y sobre todo construir su aprendizaje no solo académico sino también personal.

A partir de dichos referentes es que en el presente trabajo se analiza a la gamificación como un metodología activa de enseñanza que fomenta el desarrollo de habilidades socioemocionales. Dentro del análisis de esta estrategia pedagógica se aborda su metodología, la cual parte de la identificación de los elementos, mecánicas y principios del juego tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., así como sus fundamentos teóricos que hacen posible su diseño y aplicación para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

También se revisa, como aspecto fundamental de este trabajo, el concepto de habilidades socioemocionales y algunas experiencias de gamificación en las que se observa la relación que existe entre la aplicación de estrategias con dicho enfoque innovador y el desarrollo de dichas destrezas.

## Gamificación

El término Gamificación, es reciente, siendo documentado su uso por primera vez en el año 2008 por el investigador Británico Nick (Deterding, Dixon, Khaled & Nacker, 2011). Este concepto de origen anglosajón, gamification, comenzó a utilizarse en los negocios para

referirse a la aplicación de elementos del juego con el fin de atraer, animar y persuadir a los clientes para realizar ciertas acciones de compra. Las empresas utilizaban las lógicas de las recompensas y de puntuación para entrenamiento de sus funcionarios, programas de televisión mantenían el número de espectadores utilizando estas técnicas, empresas de ventas de productos y propaganda la utilizaban para aumentar su malla de vendedores (Fedel, Ulbricht, Batista & Vanzin, 2014).

Aunque la idea de usar el pensamiento y los mecanismos del juego para persuadir a la audiencia no es del todo nuevo, esta tendencia se potenció con el uso de medios digitales (Zichermann & Cunningham, 2015).

Específicamente, la gamificación dentro del sector empresarial se define como la construcción de modelos, sistemas o modo de producción con foco en las personas, teniendo como premisa la lógica de los juegos. Estos tipos de modelos tienen en cuenta la motivación, el sentimiento y la participación (Fedel, Ulbricht, Batista & Vanzin, 2014).

Pero específicamente dentro de la educación, la gamificación es entendida como la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes (Kapp, 2012).

La gamificación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo. Esto quiere decir que no se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino tomar algunos de sus mecanismos para enriquecer la experiencia de aprendizaje (Kim, 2015). Por otro lado y conforme refiere a Lee y Hammer (2011) no se pretende enseñar con juegos o a través de juegos, sino usar elementos de juegos como forma de promover el aprendizaje activo.

En la visión de Kapp (2012), la gamificación es usar mecánicas, estéticas y características de los juegos para envolver y motivar a las personas a aprender y resolver problemas. El proceso de gamificación puede ser entendido como el compartir elementos del diseño de los juegos para alcanzar propósitos en común, por ejemplo, lan-

zar desafíos, usar estrategias, obtener puntos para alcanzar objetivos claros, obtener accesos restringidos a ítems bloqueados por medio de acciones y estrategias para conquistar espacio o etapas, ganar visibilidad y recompensas, medallas o premios por actividades cumplidas.

Para Schäfer y Lopes (2011), la gamificación puede definirse como la aplicación de la lógica y la mecánica de los juegos en diferentes aspectos de lo cotidiano, caracterizando, por lo tanto, ambientes que contengan elementos de juegos como gamificados.

La gamificación ha sido conceptualizada ya por varios autores, sin embargo todos convergen en que un aula puede convertirse en un ambiente gamificado al apropiarse de la ludicidad y de la dinamicidad posibilitadas por los juegos, estimulando el aprendizaje autónomo y el desarrollo de diversas habilidades.

## Fundamentos teóricos

Las experiencias gamificadas pueden hacer pensar equivocadamente que la base teórica fundamental de la gamificación es el conductismo ya que establece elementos como las recompensas o premios, sin embargo llevar a los estudiantes a generar un aprendizaje a través de la motivación de manera correcta, no implica únicamente la relación estímulo-respuesta-recompensa, ya que se trata de crear una experiencia en la que se vaya progresando y aprendiendo, en la que se tenga en cuenta las decisiones de los participantes, lo que piensan y sienten.

Para crear experiencias gamificadas significativas es necesario entender aportaciones del cognitivismo, las cuales tienen como base principal la motivación. Para crear un sistema que aumente la motivación, es necesario centrarse en los beneficios que proporciona un juego. Según Lee y Hammer (2011), los juegos motivan a causa de que impactan directamente en las áreas cognitivas, emocionales y sociales de los jugadores.

Un juego proporciona un sistema de reglas, que junto a una serie de tareas, guía a los jugadores a través de un proceso que le ayudará

a dominar esas reglas e impactará en su área cognitiva. Estas tareas se relacionan también con aspectos sociales cuando los estudiantes necesitan de la cooperación para lograr un objetivo en común y con el área emocional cuando los sistemas de recompensas tiene un impacto directo en la condición social de los jugadores.

Para entender de mejor manera cómo influye la motivación en la creación de ambientes gamificados, se revisarán teorías psicológicas que analizan la importancia de la motivación para el aprendizaje, siendo estas: la teoría de autodeterminación, flujo y el modelo de Fogg.

### Teoría de la Autodeterminación

La teoría psicológica de la autodeterminación explica como el éxito de la aplicación de la gamificación no depende únicamente de la aplicación de elementos del juego, sino, de desarrollar interés, o dicho de mejor manera, propiciar la motivación. Según Woolfork (2010) existen 2 tipos de motivación:

- Motivación intrínseca: surge de manera espontánea de las necesidades psicológicas y de los esfuerzos innatos de crecimiento. Cuando las personas tienen una motivación intrínseca, actúan por su propio interés “porque es divertido” y debido a esa sensación de reto que le proporciona esta actividad.
- Motivación extrínseca: surge de algunas consecuencias independientes de la actividad en sí. En realidad no se está interesado en la actividad; solo nos importa aquello que reditúa.

Esta teoría indica que para obtener buenos resultados en la aplicación de la gamificación, se deben ordenar los elementos en busca de la motivación intrínseca, siempre con un adecuado balance de motivación extrínseca (Gallegon & Llorens, 2015).

Es por lo anterior que para lograr tener éxito en el desarrollo de un aula gamificada, es importante conocer los 3 elementos clave que debe poseer una persona para encontrarse en un estado de motiva-

ción intrínseca al momento de la realización de una tarea (Gallegon & Llorens, 2015):

- Autonomía. Debe percibir que hace la tarea porque quiere, sin ser obligado, y que siempre se encuentra en situación de controlar el proceso con su propio criterio de decisión.
- Competencia. Es imprescindible que sienta que la tarea es realizable o factible. Alguien que no se considere capaz de desempeñar una tarea no puede estar motivado intrínsecamente para realizarla.
- Significado. La tarea a realizar debe significar algo para quien la realiza. Si la tarea carece de valor o significado para la persona será percibida como inútil y no podrá generar motivación intrínseca.

Si se quiere emplear la gamificación en el ámbito educativo se debe tener cuidado de no crear una experiencia que fomente demasiado la motivación extrínseca, pues el objetivo último de cada docente debe ser favorecer la motivación intrínseca, es decir, las ganas de aprender y de participar de sus alumnos surjan de la tarea misma, en su dificultad, en el desafío o estímulo que representa para el sujeto emprender dicha acción y buscar concluirla satisfactoriamente.

### Teoría del flujo

De acuerdo con Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2015), la actividad gamificada repercute en el aumento de la predisposición psicológica a seguir en un estado activo. Este es un fenómeno que en psicología se denomina “estado de flujo”, y que consiste básicamente en el incremento de la capacidad atencional, el aumento del rendimiento y del esfuerzo que se es capaz de dedicar a una tarea, la sensación de cierta suspensión temporal y un sentimiento de satisfacción que hace mejorar la capacidad de trabajo.

La Teoría del flujo aborda de forma general la satisfacción y los principios o elementos que hacen que la vida valga la pena, es decir, aquellos que generan una sensación de felicidad. Según los autores, las personas que juegan alcanzan un estado de absorción caracterizado por una intensa concentración, sensación de estar siendo desafiado, sin embargo, ni aburrido u oprimido, sino en una sensación definida como “tiempo de equilibrio” (Csikszentmihaly, 2004).

### Elementos de la teoría del flujo

Mihaly (en Csikszentmihaly, 2004) identificó en las personas comportamientos similares durante la realización de la actividad que proporciona el placer y la felicidad. Estas condiciones estaban presentes en los momentos que la persona consideraba estar en flujo. De esta forma, el investigador señala siete características que se hacen presentes cuando la persona está en dicha condición.

1. Foco y concentración: cuando el individuo se encuentra en actividad su implicación llega hasta el punto de volverse capaz de olvidar los problemas. Esta característica de concentración e implicación total, asociada a la claridad de las metas y a la retroalimentación, induce a una condición agradable.
2. Éxtasis: una sensación de estar fuera de la realidad del día a día.
3. Claridad/Retroalimentación: característica que contribuye para que la participación en la actividad tenga lugar de forma más intensa, pues el retorno inmediato en relación a lo que se está realizando se convierte en una condición para continuar desarrollando la actividad con placer y satisfacción.
4. Habilidades: toda actividad presenta desafíos a ser cumplidos, pero es necesario que el individuo posea las habilidades adecuadas para realizarla, de lo contrario no se ve como un desafío.



Al entrar en una situación competitiva y encontrar el equilibrio entre el desafío y la habilidad, ciertamente el individuo llegará al placer.

5. Crecimiento: un sentimiento de serenidad, sin preocupaciones y la sensación de estar creciendo más allá de los límites del ego.

6. Pérdida de la sensación del tiempo: el foco en la actividad hace que la noción del tiempo sea diferente de la que realmente es.

7. Motivación intrínseca: la principal recompensa está en realizar la actividad y no en lo que traerá como consecuencia. También tratada como experiencia autotélica, el principal objetivo es en alcanzar el placer sin la expectativa de algún beneficio futuro; es realizar la actividad para su propio bien. Según Csikszentmihalyi (2004), cuando la experiencia es intrínsecamente gratificante la vida se justifica en el presente, en vez de ser rehén de un aumento futuro hipotético.

Los principales elementos que generan un estado de flujo se refieren a la combinación entre habilidad y desafío, lo que se suele encontrar dentro de los videojuegos. Para comprender cómo llegar a ese momento, el propio Mihaly describe que el individuo debe percibir que su habilidad corresponde al nivel del desafío propuesto y, de esa forma, la motivación se convertirá en el estímulo que lo haga mantenerse en flujo, siempre buscando aumentar el nivel de complejidad, en relación al aumento de sus habilidades (Fedel, Ulbricht, Batista & Vanzin, 2014).

Para que el individuo alcance su estado de flujo, pasa por una gama de emociones las cuales tienen como unidad de medida la intensidad del desafío realizado y sus habilidades. A partir de ahí se ha definido un promedio, que es el centro del diagrama, cómo se puede ver en la Figura 1. Con la definición del punto medio se hace posible identificar cuando el individuo alcanzará el flujo. Ese momento sucede cuando sus desafíos y habilidad están por encima de la media.

**Figura 1.** Diagrama de la gama de emociones del individuo en la realización de una actividad hasta el Flujo.



Fuente: Adaptado de Csikszentmihalyi (2004).

Es importante resaltar que se adopta el término emoción, pues según Damásio (2012) la misma desempeña un importante papel en la comunicación de lo que el individuo vive en el momento y suceden después de un proceso mental de evaluación voluntario y no automático, además de contribuir a una posible orientación cognitiva.

Para alcanzar el flujo, el individuo experimenta algunas emociones de acuerdo con el desafío y la habilidad, siendo ellas (Fedel, Ulbricht, Batista & Vanzin, 2014):

- **Apatía:** este estado representa el momento en que el desafío propuesto es considerado fácil para el individuo, exigiendo así poca habilidad. La combinación de desafío bajo y escasa exigencia hábil puede generar desmotivación y falta de interés en proseguir en la realización de la actividad. Para Damásio (2012) puede ser considerada como melancolía, pues se asemeja a tristeza.
- **Preocupación:** a partir del momento en que la actividad pasa a proporcionar un desafío mediano con poca habilidad para el individuo, éste se convierte en un momento de preocupación, pues aún tiene poca habilidad para sentirse motivado a superar sus propias habilidades y proseguir el crecimiento.
- **Ansiedad:** cuando el desafío se vuelve difícil y la habilidad del individuo pasó a ser baja, la sensación de ansiedad puede ser justificada por el hecho de estar asociada a la inseguridad, que puede actuar como síntoma de tristeza, según lo señalado por Damásio (2012).
- **Excitación:** con la propuesta de un desafío difícil, en el que el individuo presenta una habilidad mediana, el sentimiento de excitación puede ser considerado como euforia (Damásio, 2012).
- **Flujo:** es el momento en que la actividad alcanza un nivel de desafío difícil y el individuo tiene la conciencia de que posee mucha habilidad en relación a lo que está siendo propuesto y la realiza con satisfacción, buscando cada vez más superarse para alcanzar la plena sensación de felicidad y placer.
- **Control:** cuando la actividad pasó a presentar un nivel de desafío moderado y el individuo percibe que posee mucha habilidad para realizar la actividad se siente en el control, pues sabe lo que puede acontecer, presentando así conocimiento de las futuras posibilidades.
- **Tedio:** al percibir que el desafío propuesto está con un nivel por debajo de sus habilidades, el individuo pasa a sentirse aburrido, porque no ve posibilidades de crecimiento y la conclusión de la

actividad se realiza con facilidad. De esta forma, se siente limitado con falta de estímulo.

- **Relajación:** cuando la actividad tiene un nivel bajo de desafío y la habilidad en el individuo es mediana, ocurre sensación de relajación, pues éste sabe que está haciendo sólo lo necesario, no siendo exigido nada más allá de sus capacidades.

La Figura 1 deja claro que las mejores regiones para situar al sujeto en una dinámica que implica el cumplimiento de una tarea son las de excitación, flujo y control, pues es cuando la persona se sentirá más cómoda y motivada para su cumplimiento. La excitación es un punto bastante interesante, pues para alcanzar el flujo el sujeto necesita aprender algo para cumplir la tarea, es decir, tendrá que mejorar sus habilidades para realizar el desafío ya que cuando esto se procesa, se produce el aprendizaje.

La teoría del flujo proporciona herramientas indispensables para entender que la gamificación requiere plantear actividades que generen retos a los estudiantes equilibrando el nivel de desafío con el desarrollo de sus habilidades para lograr un estado de satisfacción que motive a los estudiantes a continuar con su proceso de aprendizaje. Por otro lado, para lograr un estado de flujo los estudiantes requieren aprender a controlar sus emociones, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y creativo, tomar decisiones y solucionar problemas constantemente, reflejando así que llegar a un estado de flujo implica reconocer y fomentar sus habilidades personales, para poner en práctica sus conocimientos teóricos y prácticos.

## Modelo de Fogg

El Modelo de Fogg es uno de los modelos de comportamiento humano más aceptado en la gamificación debido a que este modelo profundiza en las causas que pueden desencadenar un cambio de comportamiento en el consumidor. Según el modelo se deben dar tres elementos básicos con los que un usuario puede modificar una conducta o comportamiento (Fogg, 2013):

- Desencadenamiento: Debe existir una acción que desencadene el comportamiento.
- Habilidad: El usuario debe estar capacitado para ejecutar la actividad propuesta.
- Motivación: La predisposición del usuario a participar en la actividad propuesta por voluntad propia.

Según Fogg (2013), la motivación no es lo único que lleva a un estudiante a involucrarse en una actividad, sino que la simplicidad es más importante a la hora de cambiar un comportamiento. Un elemento que incite a la acción a un usuario llevará consigo una mayor motivación para participar a largo plazo en la actividad gamificada que se proponga.

En síntesis, conocer los fundamentos teóricos que dan sustento a la gamificación permite plantear objetivos más claros al momento de emplearlos en el aula, lo cual permite desarrollar actividades que lleven a desencadenar un verdadero cambio en el comportamiento de los estudiantes, que se sientan motivados y lleguen al desarrollo de habilidades y a la satisfacción o como diría Mihaly a un estado de flujo.

Por otro lado para alcanzar estos objetivos también es necesario conocer los elementos de la gamificación.

### Elementos de la gamificación

La Gamificación tiene como base la acción de pensar como en un juego, utilizando sistemas y mecánicas del acto de jugar en un contexto fuera de juego. Vianna *et al.* (2013) consideran que la gamificación abarca el uso de mecanismos de juego para la resolución de problemas y para la motivación y el compromiso de un determinado público. Para los mismos no significa necesariamente la participación en un proceso juego, pero si la utilización de los elementos más eficientes para reproducir los mismos beneficios alcanzados con el acto de jugar.

Para implementar una estrategia gamificadora lo primordial es conocer aquellos elementos característicos del juego y así poder diseñar una herramienta gamificadora eficaz que tenga una metodología la

cual permita replicarla con una intención clara y precisa. Los principios o elementos del juego empleados en la gamificación son los siguientes (Zichermann & Cunningham, 2015):

1. Metas y objetivos. Ayudan a comprender el propósito de las actividades y a dirigirlos a los esfuerzos (retos, misiones, desafíos).
2. Reglas. Están diseñadas específicamente para limitar las acciones de los jugadores (restricciones del juego, asignaciones de turnos, como ganar o perder puntos).
3. Narrativa. Sitúa a los participantes en contextos más realistas en donde las acciones pueden ser practicadas (identidades, personajes, mundos y escenarios).
4. Libertad de elegir: Dispone al jugador a diferentes posibilidades para explorar y avanzar en el juego.
5. Libertad para equivocarse. Anima a los jugadores a experimentar riesgos, propicia la confianza y participación del estudiante (número ilimitado de posibilidades).
6. Recompensas. Motivan la competencia y el sentimiento de logro (puntos).
7. Retroalimentación. Suele ser inmediata, al indicar al jugador si se está actuando de forma correcta o en qué medida se dirige al objetivo.
8. Estatus visible. Permite que todos los participantes tengan presente su avance y el de los demás, aquello que han conseguido y lo que les falta.
9. Cooperación y Competencia. Anima a los jugadores a trabajar en equipo para lograr un objetivo común.
10. Restricción de tiempo. Introduce una presión extra que puede ayudar a concretar los esfuerzos para resolver una tarea en un periodo determinado.
11. Progreso. Se basa en la pedagogía del andamiaje, es decir, guía y apoya a los estudiantes al organizar niveles o categorías, con el propósito de dirigir el avance.
12. Sorpresa. Incluir elementos inesperados en el juego puede ayudar a motivar y mantener a los jugadores involucrados en el juego.

Estos elementos forman parte de las mecánicas, dinámica y estética más importantes al implementar gamificación en el aula, sin embargo es importante reconocer que no todos los estudiantes tendrán como principal motivación ganar en la actividad, por lo que es indispensable identificar los diferentes intereses y motivaciones de los participantes para desarrollar un ambiente atractivo para todos los estudiantes. Así, pueden incorporarse elementos de juego que propicien en mayor medida el involucramiento y el consecuente desenvolvimiento de todos los participantes en la actividad.

### Habilidades socioemocionales

Las habilidades socioemocionales son indispensables para lograr un desarrollo integral en los estudiantes ya que estas son determinantes en la formación de su personalidad y el establecimiento de relaciones sociales, elementos que facilitan el éxito académico, profesional y personal.

Pero a que se alude cuando se refiere a las habilidades socioemocionales, pues bien, este término parte del concepto de inteligencia emocional (IE) que fue estructurado por Salovey y Mayer en 1980, el cual después fue retomado por Goleman en 1995 definiéndolo como la capacidad de reconocer los sentimientos en sí mismo y los demás; manejar las emociones propias y ajenas, factores importantes para el éxito académico, laboral y social (Rodríguez, 2015).

Bar-On (1997) define la inteligencia emocional como un conjunto de habilidades personales, emocionales y sociales y de destrezas que influyen en la habilidad para adaptarse y enfrentar las demandas y presiones del medio. Como tal, la inteligencia no cognitiva es un factor importante en la determinación de la habilidad para tener éxito en la vida, influyendo directamente en el bienestar general y en la salud emocional.

Posteriormente Bar-On (2006) retoma la inteligencia emocional y las habilidades sociales como parte indispensable del desarrollo humano y la interacción con otros, estableciendo el concepto de habilidades socioemocionales.

Las habilidades socioemocionales se definen entonces como “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales en uno mismo y los demás” (Bisquerra, 2003, p. 22).

En ese sentido, las habilidades socioemocionales son aquellas herramientas que permiten conocerse mejor como personas, manejar las emociones propias, comunicar efectivamente, resolver conflictos, plantear y alcanzar metas, manejar el estrés y tomar decisiones reflexivas.

Para la OCDE (2017), las habilidades emocionales se traducen en aquellas capacidades que se expresan mediante patrones estables de comportamiento y pensamiento, las cuales son imprescindibles para alcanzar objetivos, trabajar con otros y regular las emociones. En función del marco teórico, se incluyen más o menos habilidades, en el caso de la OCDE se enfatizan la perseverancia, el autocontrol y la pasión por los objetivos; también hace referencia a la sociabilidad, el respeto, la solicitud, la autoestima, el optimismo y la confianza.

Se ha asociado por ejemplo que mayor perseverancia, capacidad de atención y sensación de autoeficacia se traducen en mayores aprendizajes (Moncada & Gómez, 2016; OCDE, 2016; Palomera, Fernández & Bracket, 2008). El establecer mejores relaciones interpersonales basadas en el respeto y la cooperación influye positivamente sobre el trabajo colaborativo efectuado en las aulas.

Si bien no hay una clasificación única de las mismas, según lo propuesto por Bar-On (2006) estas habilidades se dividen en cinco áreas: Intrapersonal; auto-conciencia emocional, asertividad, autoconsideración y autorrealización, Interpersonal; empatía, responsabilidad social y relaciones interpersonales, Manejo del estrés; tolerancia al estrés y control de impulsos, Adaptabilidad; solución de problemas, toma de decisiones, pensamiento crítico y pensamiento creativo y Automotivación; alegría y optimismo.

El desarrollo de estas habilidades es de suma importancia esto debido a que ayudan a fortalecer la identidad y autoestima de los jóvenes, contribuyen al proceso de enseñanza-aprendizaje, mejoran el desempeño académico y permiten prevenir conductas de riesgo (Rodríguez, 2015). Por esta razón y para lograr su desarrollo hay que identificar cuáles son sus componentes.



Componentes conceptuales de la inteligencia emocional y social de Bar-On

Bar-On considera que los conceptos de Inteligencia Social e Inteligencia Emocional están relacionados y, con toda probabilidad, representan componentes interrelacionados de un mismo constructo. Este autor afirma que la Inteligencia emocional-social está compuesta por un conjunto de competencias intrapersonales e interpersonales, habilidades y facilitadores que se combinan para determinar la conducta humana. La Inteligencia emocional-social incluye las habilidades de reconocer, entender y utilizar las emociones, de relacionarse con otras personas, de adaptarse a los cambios, de resolver problemas de naturaleza personal e interpersonal, y de afrontar eficientemente las demandas y desafíos de la vida diaria (Bar-On 2006).

Los cinco principales componentes conceptuales de la inteligencia emocional y social involucran los 15 factores (Bar-On, 2006):

Componente intrapersonal:

- Comprensión emocional de sí mismo. La habilidad para percibirse y comprender sentimientos y emociones, diferenciarlos y conocer el porqué de éstos.
- Asertividad. La habilidad para expresar sentimientos, creencias y pensamientos sin dañar los sentimientos de los demás y defender derechos de una manera no destructiva.
- Autoconcepto. La habilidad para comprender, aceptar y respetarse a sí mismo, aceptando aspectos positivos y negativos, así como también limitaciones y posibilidades.
- Autorrealización. La habilidad para realizar lo que realmente se puede querer y disfrutar al hacerlo.
- Independencia. Es la habilidad para autodirigirse, sentirse seguro de sí mismo en pensamientos, acciones y ser independientes emocionalmente para tomar decisiones.

## Componente interpersonal

- Empatía. La habilidad de percatarse, comprender y apreciar los sentimientos de los demás.
- Relaciones interpersonales. La habilidad para establecer y mantener relaciones mutuas satisfactorias que son caracterizadas por una cercanía emocional e intimidad.
- Responsabilidad social. La habilidad para demostrarse a sí mismo como una persona que coopera, contribuye y es un miembro constructivo del grupo social.

## Componente del manejo del estrés

- Tolerancia al estrés. La habilidad para soportar eventos adversos, situaciones estresantes y fuertes emociones sin “desmoronarse”, enfrentando activa y positivamente el estrés.
- Control de los impulsos. La habilidad para resistir o postergar un impulso o tentaciones para actuar y controlar emociones.

### Componente de adaptabilidad

- Solución de problemas. La habilidad para identificar y definir los problemas como también para generar e implementar soluciones efectivas.
- Prueba de la realidad. La habilidad para evaluar la correspondencia entre lo que se experimenta (lo subjetivo) y lo que en la realidad existe (lo objetivo).
- Flexibilidad. La habilidad para realizar un ajuste adecuado de emociones, pensamientos y conductas a situaciones y condiciones cambiantes.

## Componente del estado de ánimo en general

- Felicidad. La habilidad para sentirse satisfecho con la vida, para disfrutar de sí mismo y de otros y para divertirse y expresar sentimientos positivos.

- Optimismo. La habilidad para ver el aspecto más brillante de la vida y mantener una actitud positiva, a pesar de la adversidad y los sentimientos negativos.

En resumen, estos componentes conforman las habilidades socioemocionales que se esperan fomentar en los estudiantes y puesto que dichos elementos se desarrollan a través del tiempo, cambian a través de la vida y pueden mejorar con entrenamiento, dentro del sistema educativo se tiene que encontrar estrategias innovadoras que se adapten a la sociedad tecnológica que se presenta en la sociedad actual.

La aplicación de gamificación y su relación con el desarrollo de habilidades socioemocionales

La conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo. Lo que carece de emoción no llama la atención. Algunos de los factores que se pueden estimular mediante la actividad gamificada son: la dependencia positiva (lo cooperativo) a través de retos o desafíos; la curiosidad y el aprendizaje experiencial mediante la narración; protección de la autoimagen y motivación por medio de la posibilidad de equivocarse; sentido de competencia a través de la retroalimentación y la autonomía por medio del logro y la construcción del aprendizaje.

Classcra (2016) menciona de igual forma que “los juegos educativos han demostrado el aumento de aptitudes socioemocionales de los alumnos, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo”. Por otro lado, las investigaciones presentadas en el libro “La Gamificación del Aprendizaje y la instrucción: Métodos y Estrategias del Juego para la Formación y la Educación” señalan que la gamificación influye en la conducta psicológica y social del alumno promueve el aprendizaje y el uso del pensamiento creativo (Kapp, 2012).

Vianna *et al.* (2013), señala que la gamificación tiene como principio despertar emociones positivas y explorar aptitudes, vinculadas a

las recompensas virtuales o físicas al realizar una determinada tarea. Por lo tanto, se aplica en situaciones y circunstancias que exijan la creación o la adaptación de la experiencia.

La gamificación en el área emocional trabaja principalmente en torno al concepto de éxito y fracaso (tolerancia al estrés). Al alcanzar sus metas, el jugador obtiene emociones positivas, incentivándolo en la superación de nuevos desafíos. Por otro lado, aunque cierto grado de ansiedad es aceptable, no es deseable que se transforme en frustración. Para evitar dicha condición, las secuencias de tareas deben estar cuidadosamente diseñadas para satisfacer las habilidades de los jugadores en cualquier nivel, e incluyen bajas sanciones en caso de fallo, incentivando la experimentación y la repetición de tareas. Finalmente, cuando varios jugadores interactúan a través del juego, las interacciones tienen impacto en el área social de los jugadores, permitiendo actividades de cooperación y colaboración.

Los principales beneficios encontrados sobre el uso de la Gamificación en la educación (Kapp, 2012) son: incrementar la motivación, proveer un ambiente seguro para el aprendizaje, informar al estudiante sobre su progreso, generar cooperación, autoconocimiento sobre las capacidades que poseen, favorecer la retención del conocimiento y fomentar de habilidades sociales y control emocional.

Según Zichermann y Cunningham (2015), la gamificación explora los niveles de compromiso del individuo para la resolución de problemas. Desde el punto de vista emocional, Hamari, Koivisto, Sarsa (2014) comprenden que la gamificación es un proceso de mejora de servicios, objetos o ambientes basados en experiencias sobre de juego y el comportamiento de los individuos.

Zichermann y Cunningham (2011) identifican que las personas son motivados a jugar por cuatro razones específicas: para obtener el dominio al terminar un asunto (reto); para aliviar el estrés; como forma de entretenimiento; y como medio de socialización. Estos aspectos pueden ser analizados de forma conjunta o por separado. Además, los autores subrayan cuatro diferentes aspectos de la diversión durante el acto de jugar: cuando el jugador está compitiendo y busca la victoria;

cuando está inmerso en la explotación de un universo; cuando la forma como el jugador se siente es alterada por el juego; y cuando el jugador se involucra a otros jugadores.

Estos teóricos pioneros en el desarrollo de la gamificación dan ejemplo de cómo esta estrategia impacta en las 5 componentes conceptuales de las habilidades socioemocionales referidas por Bar-On. Las actividades de juego incorporadas a un esquema de gamificación fomentan el desarrollo intrapersonal ya que el individuo tiene que controlar sus emociones al momento de tomar decisiones que lo lleven al cumplimiento del reto propuesto, en el componente interpersonal se puede ver la puesta en marcha de la responsabilidad social, es decir, la cooperación cuando dentro del juego se establecen metas que deben trabajarse en común para el logro de los objetivos propuestos.

Por otro lado la adaptabilidad que hace referencia a la solución de problemas se posibilita cuando en el juego se establecen diferentes niveles de complejidad que se tiene que superar para ir progresando, el manejo del estrés al control los impulsos generados por el fallo o el fracaso en el juego y el estado de ánimo al mostrarse satisfechos de no rendirse y conseguir el equilibrio entre el desafío y sus habilidades.

### Experiencias del uso de la gamificación en el aula para el desarrollo de habilidades socioemocionales

Los estudios actuales apuntan a la educación como un campo con alto potencial para la aplicación de la gamificación, pues según Muntean (2016, p. 323) “la gamificación ayuda a los alumnos a tener motivación, ofreciéndoles la posibilidades de involucrarse más en su proceso de aprendizaje.

Según establece Fedel, Ulbrich, Batista y Vanzin (2014) la consolidación de la gamificación en las aulas, es una realidad, siendo un fenómeno que crece rápidamente y en el que los docentes se apoyan para adoptar técnicas que vuelven el aprendizaje más atractivo, cautivador y efectivo con las nuevas generaciones.

Si bien dentro de la revisión de los artículos no se encontró ninguno que se relacione directamente con el uso de la gamificación para

el desarrollo de habilidades socioemocionales, indirectamente dentro de los hallazgos y beneficios que se observan es notable rescatar que ayuda a la mejora de competencias transversales relacionadas con la capacidad de colaboración, la creatividad, la comunicación, la solución de problemas, el manejo de las emociones y el aprendizaje autónomo (Tecnológico de Monterrey, 2016).

Estudios recientes realizados por universidades como: el Cape Town, Sudáfrica (2013); Michigan Estados Unidos (2013); Tecnológica de Lublin, Polonia (2015) y el Tecnológico de Monterrey, México (2015), refieren que la gamificación permite el contacto entre estudiantes y profesores, promueve el trabajo en equipo, genera retroalimentación inmediata, fomentan el aprendizaje activo, fortaleciendo habilidades sociales y emocionales, las cuales ayudan a la toma de decisiones para prevenir factores de riesgo y generación de un proyecto de vida, (Tecnológico de Monterrey, 2016).

Espinosa y Gómez (2012) destacan la potencialidad de la combinación de dispositivos móviles y la gamificación a través de videojuegos. Los autores afirman que los videojuegos contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales, aumentan el rendimiento escolar, las habilidades cognitivas, la motivación, el pensamiento complejo y el trabajo en equipo.

Las experiencias de gamificación en las aulas, llevadas a cabo en distintos niveles educativos, acompañadas por el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como se puede ver son cada vez mayores y están despertando el interés de otros docentes quienes ven a esta estrategia una oportunidad de mejorar su quehacer docente y fomentar no solo un interés más grande de los estudiantes por el aprendizaje, sino el desarrollo de habilidades socioemocionales.

## Conclusiones

El desarrollo tecnológico que envuelve a la sociedad actual (uso masivo de Internet, videojuegos y dispositivos móviles, entre

otros) paulatinamente ha impactado en los procesos de aprendizaje que ocurren en los espacios escolares. Sin embargo, tal influencia se ha visto especialmente marcada en los aspectos cognitivos del aprendizaje, siendo en menor medida desarrollada en la dimensión socioemocional de los estudiantes, la cual por cierto, permite a las personas enfrentarse de forma más eficaz a los retos académicos, personales y profesionales a lo largo de su vida.

Es por esta razón que la innovación educativa no puede esperar y los docentes requieren ya, reinventar sus dinámicas de enseñanza-aprendizaje. Un buen ejemplo de ello es la utilización de estrategias como la gamificación, la cual hace referencia a la implementación de elementos del juego dentro de un ambiente de aprendizaje, lo cual pretende además obtener mejores resultados académicos, un aprendizaje más eficaz, mejor resolución de problemas, mayor motivación intrínseca, alumnos más responsables y una cultura de la escuela más positiva.

Por fortuna la revisión teórica efectuada dentro de este trabajo ha permitido reflexionar en el cómo la creación de estrategias pedagógicas que contengan los elementos (mecánicas, dinámicas y estética) de la denominada gamificación están relacionadas como el fomento de habilidades socioemocionales, las cuales son entendidas como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales propios y ajenos.

Más específicamente, al analizar los elementos del juego se ha observado como sus elementos se relacionan con los diversos componentes de las habilidades socioemocionales, a saber:

- El componente intrapersonal de las habilidades socioemocionales (que comprende el manejo de emociones, la asertividad y la autorrealización) están relacionadas con la libertad de elegir, acertar o fallar.

- El interpersonal (empatía, relaciones interpersonales y responsabilidad social) se vincula con la cooperación, competición y el estatus en el juego.
- La adaptación (solución de problemas) se enlaza con las metas, reglas y niveles de progreso.
- El manejo del estrés (control de impulsos) se promueve con las restricciones y el establecimiento de tiempos.
- El estado de ánimo (felicidad y el optimismo) se conecta con una narrativa, recompensas y el factor sorpresa.

Por tales razones se puede concluir que, dentro del sistema educativo actual, es importante que se trabaje en el desarrollo de habilidades socioemocionales y que una buena manera de hacerlo, es mediante el empleo de aulas gamificadas, las cuales tienen como fundamento principal, influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la formación integral de los estudiantes.

## Referencias

- Bar-On. (2006). El modelo Bar-On de la inteligencia socioemocional (ESI). *Psicothema*, 13-25.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de investigación educativa*, 21, 7-43.
- Classcra. (2016). *Gamificando el aula*. Obtenido de Classcra: <http://classcra.com>
- Csikszentmihaly, M. (2004). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper y Row.
- Damáso, A. (2012). *El error de descartes: emoción razon y el cerebro humano*. Sao Paulo: Compañía de las letras.
- Deterding, S., Dixon, J., Khaled, R. & Nacker, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Redefining “gamification”. *Memoris of 15th International Academic MindTrek. Envisioning future media environments*, (págs. 9-15).



- Espinosa, R. & Gómez, J. (2012). Videojuegos en dispositivos móviles para desarrollar competencias en alumnos de primaria. *Mobile Communication*, 56-65.
- Fedel, L., Ulbricht, V., Batista, C. & Vanzin, T. (2014). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural.
- Fogg, B. (2013). A Behavior Model for Persuasive Design. [9] Fogg, B. *A Beh Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology–Persuasive*, (pp. 1-9). New York.
- Foncubierta, J. & Rodríguez. (2015). *Didáctica de la Gamificación en la clase de español*. Obtenido de [http://www.edinumen.es/spanish\\_challenge/gamification\\_didactica.pdf](http://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamification_didactica.pdf).
- Gallegon, F. & Llorens, F. (2015). Gamificad, insensatos. *Actas de la XXI Jornadas de Enseñanza*, (p. 244). Andorra la Vella.
- Kapp, K. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias de juego para la formación y la educación*. Pfeier.
- Kim, B. (2015). *Entendiendo la gamificación*. Biblioteca de informes en tecnología, 29-35.
- Lee, J. & Hammer, J. (2011). *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* Academic Exchange quarterly.
- Muntean, C. (2016). Raising engagement in e-learning through gamification. *International conference on virtual learning ICVL*, (pp. 323-329).
- OCDE. (2017). *Skills Strategy Diagnostic. Reporte para México*. Obtenido de <http://www.oecd.org/mexico/OECD-Skills-Strategy-Diagnostic-Report-Mexico.pdf>
- Rodríguez, C. (2015). *Potenciando la inteligencia socioemocional y la atención plena en los jóvenes: programa de intervención SEA y determinantes evolutivos y sociales* (Tesis doctoral). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=94862>
- Tecnológico de Monterrey. (1 de agosto de 2016). *Observatorio en innovación educativa. Gamificación*. Obtenido de Edu-teka: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrendsgamificacion.pdf>

Vianna, M., Viann, Y., Medina, B. & Tanaka, S. (2013). *Gamification*. Rio de Janeiro: MJV PRESS.

Woolfolk, A. (2010). *Psicología educativa*. México: Pearson Educación.

Zichermann, G. & Cunningham, C. (2015). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Canada: O'Reilly Media.