

La gamificación: una estrategia pedagógica para la autorregulación emocional en estudiantes de quinto de primaria del Colegio Agustiniانو Floridablanca

Jessica Alexandra Flórez Rueda

Alejandra Lizarazo Carreño

Laura Marcela Márquez Muñoz

Gustavo Adolfo Romero Quintero

Documento presentado como requisito para optar al título de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Asesor:

Mg. Wilson Alejandro Largo Taborda

Universidad Santo Tomás

Facultad de Educación

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Bucaramanga, Colombia

2025

Este proyecto aporta una solución innovadora para la gestión y regulación emocional de los estudiantes dentro del entorno educativo. Este proyecto es innovador porque transforma el aula en un espacio dinámico y seguro, donde los estudiantes aprenden a gestionar sus emociones mientras fortalecen habilidades académicas y sociales.

La gamificación: una estrategia pedagógica para la autorregulación emocional en estudiantes de quinto de primaria del Colegio Agustiniانو Floridablanca

Jessica Alexandra Flórez Rueda¹

Alejandra Lizarazo Carreño²

Laura Marcela Márquez Muñoz³

Gustavo Adolfo Romero Quintero⁴

Noviembre de 2025

¹ jessicaflorea@usantotomas.edu.co ORCID <https://orcid.org/0009-0002-7078-662X>
CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002311344
Google Scholar: https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=fxndsmkAAAAJ&scilu=&scisig=ADIE8skAAAAAZy6xit9igIJ21CJ9frAT-%207nPJqY&gmla=AL3_zii4KVhYmjnw7814fEpLHlrAQP4WTU30I_9EwhpR0dnCVr9b3-%20Nsko2jMMQyVI2otwEdOhKhHXVvYS_CLPc5otkq1x4TRoMvGCTEX-N6H559RY0p4wDrOf0&sciund=85330280193

² alejandra.lizarazo@usantotomas.edu.co ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-8166-5578>
CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002252403 Google Scholar
https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=p2WuBe4AAAAJ&scilu=&scisig=ADIE8skAAAAAZpaxxtV_WIMmtgmqs7hhEzzCB8&gmla=AL3_zijvGx_WakVCjdRuRZ2TizP6qPnlojo0jP6rZ4ruZ-p4kLFeR7o2V2LMlnYtqV5y1KAsn6E5EtKt1ILSvo5kLHlpCBO84_aVJf9yVYcBFSHEpXC8nfuGFuE&sciund=13137483154859853324

³ lauramarquezm@usantotomas.edu.co ORCID <https://orcid.org/0009-0004-0282-545X>
CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002317099 Google Scholar
https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=99jhA4gAAAAJ&scilu=&scisig=ADIE8skAAAAAZzoW3zXyr8HfmY2J4u4fD3bZI-Xo&gmla=AL3_zijfdw8C087o3a-yWRoj3s6RnSUBuG-LjhmgBPSO8VmVhfdeinfyr4HXGmB_1dKHnx7hPzP5fK_RQ5Wcqhko_rOXeYDCf4T9xbnlmbsDER77OBSIGQmIs8&sciund=947818272071264031

⁴ gustavo.romero@usantotomas.edu.co ORCID <https://orcid.org/0009-0006-1919-9007>
CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=000231125 Google Scholar
https://scholar.google.es/citations?hl=es&view_op=list_works&authuser=1&gmla=AL3_zigNivbCYAPVQOthSrlmi2IS2Juw7HIZI_r0Ex_2R9-nTG4wuPltnvaBgxWBnRww4tiRcoON7QCkbEKfOtfco_a9WHRNjyw&user=LBpeotAAAAAJ



Resumen

Este proyecto investiga la efectividad de la gamificación como herramienta para ayudar a los niños a gestionar sus emociones, fomentando un desarrollo emocional positivo a través de dinámicas lúdicas y participativas. Al integrar elementos de juego como retos, recompensas y narrativas, el enfoque busca enseñar a los niños a reconocer, comprender y regular sus emociones de una manera divertida e interactiva. La gamificación crea entornos seguros y estimulantes en los que los niños pueden enfrentar emociones como la frustración, la tristeza o la ansiedad de manera controlada y guiada. A través de juegos diseñados específicamente para este fin, los niños aprenden estrategias de afrontamiento como la autorregulación, la resolución de conflictos y la empatía, mientras permanecen motivados y comprometidos. Este enfoque también fomenta habilidades sociales y de comunicación al promover el trabajo en equipo, la cooperación y la interacción positiva entre compañeros. Además, el refuerzo positivo constante y el seguimiento de los avances proporcionan retroalimentación continua sobre la gestión emocional, lo que refuerza la autoestima y confianza de los niños. Mediante la implementación de mecánicas de juego como puntos, niveles, insignias y retroalimentación instantánea, la plataforma permite a los estudiantes desarrollar habilidades socioemocionales de manera interactiva y gratificante. La plataforma web facilita un aprendizaje significativo, permitiendo que los estudiantes se involucren más profundamente en su desarrollo personal. El proyecto también resalta los beneficios de la gamificación en la personalización del aprendizaje, brindando a los niños la oportunidad de avanzar a su propio ritmo y según sus necesidades individuales. Asimismo, promueve la inclusión, creando un entorno de aprendizaje donde los errores se ven como oportunidades de crecimiento, lo que mejora la autoconfianza y fomenta actitudes positivas hacia el aprendizaje.

Palabras clave: Gamificación, Emociones, Estrategia pedagógica, Dinámicas, Página Web.



Abstract

This project investigates the effectiveness of gamification as a tool for helping children manage their emotions, Promoting positive emotional growth through fun activities. By integrating game elements such as challenges, rewards, and narratives, the approach aims to teach children how to recognize, understand, and regulate their emotions in an enjoyable and interactive way. Gamification creates safe, stimulating environments where children can confront emotions like frustration, sadness, or anxiety in a controlled and guided manner. Through specially designed games, children learn ways to manage their emotions, solve problems, and understand others, all while staying motivated and involved. This method also enhances social and communication skills by encouraging teamwork, cooperation, and positive peer interactions. Additionally, continuous positive reinforcement and progress tracking provide ongoing feedback on emotional management, boosting children's self-esteem and confidence. By incorporating game mechanics such as points, levels, badges, and instant feedback, the platform enables students to develop socio-emotional skills in an interactive, rewarding manner. The web-based platform fosters a meaningful learning experience, allowing students to engage more deeply in their personal development. The project further emphasizes the benefits of gamification in personalizing learning, offering children the opportunity to progress at their own pace and according to their individual needs. It also promotes inclusivity, creating a learning environment where mistakes are viewed some opportunities for growth, ultimately enhancing self-confidence and shaping positive attitudes toward learning.

Keywords: Gamification, Emotions, Pedagogical Strategy, Dynamics, Website.



Tabla de Contenido

1. Introducción.....	9
2. Justificación.....	12
3. Diagnóstico de la realidad	15
3.1. Identificación.....	15
3.2. Descripción.....	17
3.3. Formulación	19
4. Oportunidades de innovación	20
5. Propósito y objetivos	24
5.1. Propósito.....	24
5.2. Objetivo general	24
5.3. Objetivos específicos.....	25
5.4. Matriz de medición de impacto educativo y social	25
7. Marco de referencia	26
7.1. Marco contextual.....	26
7.2 Revisión de estado del arte.....	28
7.3. Marco teórico	33
7.4. Marco Conceptual	65



7.5. Marco legal y normativo	68
7.6. Marco Técnico.....	71
7.7. Marco de trabajo creativo y de innovación Modelo de innovación	76
8. Marco Metodológico	87
8.1. Categorización de la realidad educativa a abordar.....	87
8.2. Enfoque, tipo de investigación y estudio	88
8.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	89
8.4. Técnica de análisis de información	89
8.5. Aplicación y análisis de resultados preliminares	90
8.6. Procedimiento.....	90
8.7. Producto o resultado esperado.....	91
8.8. Descripción de la población y muestra	95
8.9. Matriz de interesados y beneficiarios.....	95
8.10. Recursos previstos.....	96
9. Resultados y análisis de resultados.....	104
10. Conclusiones	113
11. Visión prospectiva del proyecto.....	115
12. Consideraciones éticas	118
13. Referencias.....	120



Lista de tablas

Tabla 1. Matriz operacional de las categorías, subcategorías, instrumentos y técnicas del estudio.	25
Tabla 2. Normativa educativa relevante para el diseño e implementación del proyecto.	68
Tabla 3. Categorías centrales del proyecto y sus fundamentos teóricos	88
Tabla 4. Técnicas e instrumentos propuestos para la recolección de datos.	89
Tabla 5. Procedimiento metodológico por fases.	90
Tabla 6. Fases para el diseño e implementación del sitio web.	94
Tabla 7. Características de la población y muestra del estudio.	95
Tabla 8. Actores involucrados en el proyecto y su nivel de participación.....	95
Tabla 9. Recursos requeridos para la implementación del proyecto.....	96
Tabla 10. Formato de registro de observación por sesión.....	97
Tabla 11. Rúbrica de validación experta del recurso pedagógico digital.	99
Tabla 12. Lista de cotejo de indicadores emocionales observables.	101
Tabla 13. Matriz de análisis cualitativo	110

Lista de figuras

Figura 1. Mapa de navegación del proyecto de gamificación para la gestión emocional.	75
Figura 2. Fase 1 “Empatizar” del proyecto de gamificación para el manejo de las emociones ..	77
Figura 3. Fase 2 “Definir” del proyecto: hallazgos, necesidades y criterios para el diseño de la experiencia gamificada	79
Figura 4. Mapa de empatía del proyecto “Héroes emocionales”: percepciones, emociones y comportamientos de los estudiantes frente a la experiencia gamificada	80



Figura 5. Lluvia de ideas para el diseño del proyecto gamificado: componentes y funcionalidades clave.....	82
Figura 6. Estrategias creativas para trabajar la gestión emocional.....	83
Figura 7. Propuestas divergentes para desarrollar habilidades emocionales.....	84
Figura 8. Conexiones entre la gamificación y el desarrollo socioemocional en el aula.....	85
Figura 9. Propuesta de videojuego educativo para el desarrollo de la inteligencia emocional. ..	86
Figura 10. Elementos clave para fortalecer el impacto emocional de un videojuego educativo.	87
Figura 11. Gráfico de barras sobre cómo se sienten los estudiantes al realizar tareas o proyectos escolares.....	105
Figura 12. Gráfico de barras sobre las estrategias que utilizan los estudiantes al enfrentar un problema complicado en clase.....	106
Figura 13. Gráfico de barras sobre la percepción de los estudiantes acerca del uso de un sitio web como herramienta para gestionar sus emociones.....	106
Figura 14. Captura de pantalla de la página principal del sitio web educativo Emo-Zone.	108
Figura 15. Captura de pantalla del juego “El mundo de las emociones”.....	109



1. **Introducción**

El ser humano, en su proceso de desarrollo evolutivo, ha presentado grandes avances en sus diferentes dimensiones de aprendizaje, lo que evidencia un progreso integral que abarca las áreas cognitivas, emocionales, físicas y sociales. A lo largo de la historia, la humanidad se ha visto en la necesidad constante de adaptarse a los nuevos desafíos que traen consigo las transformaciones sociales, tecnológicas, ambientales y culturales. Esta capacidad de adaptación, que ha sido clave para la supervivencia y la construcción de la civilización, se relaciona profundamente con el modo en que las personas comprenden su entorno y se reconocen como sujetos que interactúan con otros dentro de un sistema dinámico de relaciones. En este sentido, el reconocimiento de la estrecha relación entre el ser humano y la naturaleza cobra especial relevancia, pues el medio ambiente influye directamente en el comportamiento emocional y en los procesos de socialización, poniendo de manifiesto, en ocasiones, carencias en la convivencia, la autorregulación emocional y la comprensión del propio ser.

Estas características de correlación entre el individuo y su contexto, sumadas a la imperante necesidad de autoconocimiento (self-knowledge) y autorreflexión, demandan procesos regulatorios que permitan al ser humano prevalecer de manera sana y consciente en su existencia. El individuo, entendido como agente activo en la construcción de lo social, requiere no solo habilidades cognitivas, sino también competencias emocionales que le permitan desenvolverse adecuadamente en escenarios diversos. Desde esta perspectiva, la educación adquiere un papel fundamental, convirtiéndose en el espacio por excelencia donde se propicia la formación integral del sujeto y se garantiza que los procesos de desarrollo se articulen con las exigencias del mundo contemporáneo.



En esta línea, el desarrollo humano puede comprenderse como un proceso holístico que abarca dimensiones interdependientes. Teorías clásicas como la de Erik Erikson (1950), quien planteó ocho etapas psicosociales en las que el individuo se enfrenta a crisis que debe resolver para avanzar adecuadamente en su desarrollo, han permitido entender que el aprendizaje emocional es tan relevante como el cognitivo. Del mismo modo, Jean Piaget (1972) argumentó que el desarrollo cognitivo se construye a partir de la interacción entre el sujeto y el medio; por consiguiente, los entornos educativos deben favorecer experiencias que impulsen la autonomía, la resolución de conflictos y el pensamiento crítico. Ambos autores coinciden en que la escuela es un escenario privilegiado para promover el bienestar emocional, la convivencia y el aprendizaje significativo.

A partir de estas bases, resulta especialmente relevante abordar el desarrollo emocional en estudiantes de educación básica primaria, particularmente en quinto grado, etapa evolutiva comprendida entre los 10 y 11 años, donde las habilidades de autorregulación emocional se encuentran en pleno fortalecimiento. En el caso particular del Colegio Agustiniانو Floridablanca, se han identificado necesidades específicas relacionadas con la gestión emocional, la convivencia cotidiana y la capacidad de los estudiantes para afrontar retos académicos y sociales. Tales necesidades justifican la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que integren elementos motivadores y que promuevan un aprendizaje activo, significativo y emocionalmente seguro.



Bajo este marco, la gamificación emerge como una alternativa pertinente. Esta se entiende como la incorporación de elementos propios del diseño de juegos —como retos, recompensas, niveles, misiones y retroalimentación inmediata— en contextos no lúdicos para aumentar la motivación y el compromiso (Deterding et al., 2011). Su uso en el aula permite generar entornos de aprendizaje dinámicos y atractivos que favorecen la participación activa, la cooperación y la resolución de conflictos. Estas características convierten a la gamificación en una estrategia adecuada para estudiantes de quinto de primaria, pues responde al estilo de aprendizaje activo propio de esta etapa del desarrollo, en la que el interés por el juego, la competencia sana y los desafíos estructurados potencia la construcción de competencias emocionales.

Asimismo, abordar estos elementos no debe limitarse a simples diagnósticos de las dinámicas sociales contemporáneas. En una sociedad caracterizada por la volatilidad y los cambios acelerados, se hace imperativo promover procesos educativos centrados en la prevención y no únicamente en la intervención posterior al conflicto. La prevención implica crear ambientes donde la tolerancia, el respeto y la resiliencia sean valores cotidianos que orienten el comportamiento y la toma de decisiones. Cuando estas cualidades no se desarrollan adecuadamente, el individuo puede ver afectada su comprensión social, su sentido de vida e incluso su capacidad de establecer relaciones saludables. En muchos casos, la falta de habilidades emocionales conduce al deterioro de la convivencia o a manifestaciones de violencia que afectan a la comunidad educativa.



Desde esta mirada, la educación emocional se convierte en un eje transversal dentro de los procesos formativos. Investigaciones recientes (Bisquerra, 2009; Goleman, 1995) señalan que el desarrollo de competencias emocionales es indispensable para el aprendizaje significativo, el bienestar personal y la participación en la sociedad. Dichas competencias pueden fortalecerse a través de estrategias didácticas innovadoras como la gamificación, la cual permite vivir experiencias que promueven la toma de decisiones, la gestión de emociones, el trabajo cooperativo y la solución de problemas.

En este contexto, el presente proyecto se enmarca en la línea de investigación de Innovación Educativa, y se orienta hacia la necesidad de abordar las emociones como un componente crucial del proceso educativo y de contribuir al fortalecimiento de habilidades que la sociedad moderna demanda. Desde un enfoque preventivo y formativo, se propone la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la autorregulación emocional en los estudiantes de quinto de primaria del Colegio Agustiniانو Floridablanca. La incorporación de dinámicas de juego —retos, recompensas y misiones colaborativas— estimulará un aprendizaje motivador y emocionalmente enriquecedor, transformando el aula en un espacio de crecimiento integral que favorezca la convivencia, el bienestar y el desarrollo humano.

2. **Justificación**

En el contexto educativo del siglo XXI, se ha hecho evidente la necesidad de atender la gestión emocional de los estudiantes desde los primeros años de escolaridad. La dinámica social actual, caracterizada por cambios acelerados y escenarios altamente demandantes, exige que la escuela proporcione herramientas que permitan a los niños comprender, regular y expresar adecuadamente sus emociones. Diversos estudios han demostrado que una baja gestión



emocional afecta significativamente la motivación, la participación y el desempeño académico, elementos esenciales para el aprendizaje significativo. En el caso particular del Colegio Agustiniانو Floridablanca, mediante observaciones continuas en el aula, entrevistas al departamento de orientación escolar y encuestas aplicadas a docentes y estudiantes, se evidenció que existe una dificultad marcada en la autorregulación emocional. Esta situación se manifiesta en comportamientos como desinterés por las actividades escolares, escasa participación, falta de persistencia ante los retos y dificultades para establecer relaciones sociales saludables.

Ante esta problemática, se hace urgente implementar estrategias pedagógicas que respondan a las necesidades emocionales de los estudiantes y que, al mismo tiempo, fomenten ambientes de aprendizaje motivadores. La gamificación, entendida como el uso de elementos del juego en contextos no lúdicos, surge como una alternativa innovadora para transformar la experiencia educativa. Como plantea Boillos (2023), “la gamificación hace que la educación sea más dinámica y participativa al incorporar sistemas como puntos, niveles, insignias, tablas de clasificación y recompensas” (p. 38). Estos elementos permiten captar la atención de los estudiantes, incrementar su motivación y promover una participación activa y constante. Dado que el juego constituye una herramienta natural en la etapa de primaria, este enfoque resulta pertinente para fortalecer la gestión emocional, ya que facilita experiencias en las que los niños pueden reconocer, expresar y regular sus emociones mientras enfrentan retos significativos.

Además de incrementar la motivación, la gamificación aporta al desarrollo de habilidades socioemocionales clave como la empatía, la resiliencia y la autorregulación. Espinosa (2022) señala que es “[...] fundamental que las estrategias para la enseñanza de habilidades socioemocionales se integren de manera coherente y sistémica en la cultura y las prácticas escolares, con el objetivo de crear un entorno que promueva el bienestar y el éxito de todos los



estudiantes [...]” (p. 20). La gamificación favorece este propósito al ofrecer retroalimentación inmediata, reconocimiento del esfuerzo y posibilidades de aprendizaje personalizado, contribuyendo al fortalecimiento del bienestar emocional de cada estudiante.

El proyecto, además de responder a una necesidad real identificada en el contexto escolar, propone una intervención viable y con potencial de impacto positivo. Se plantea la elaboración de una guía metodológica con estrategias gamificadas orientadas al manejo de emociones en estudiantes de primaria, lo que permitirá que la experiencia pueda replicarse en otras instituciones educativas que enfrenten problemáticas similares. Asimismo, la iniciativa se alinea con la Ley 2383 de 2024, que resalta la importancia de integrar la educación emocional como un eje transversal en el currículo escolar para promover el desarrollo integral.

En esta perspectiva, el proyecto se enmarca en la línea de investigación de Innovación Educativa, pues integra estrategias pedagógicas creativas y transformadoras (como la gamificación) para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y responder de manera efectiva a las necesidades emocionales y motivacionales de los estudiantes.

En síntesis, esta propuesta no solo busca mejorar la motivación académica, sino también aportar herramientas fundamentales para que los estudiantes comprendan, enfrenten y gestionen adecuadamente sus emociones. Con ello, se contribuye al bienestar estudiantil, al fortalecimiento de la convivencia y al cumplimiento de los objetivos formativos del Colegio Agustiniانو Floridablanca, consolidando un aporte significativo al desarrollo integral de los niños y al mejoramiento de la calidad educativa.



3. **Diagnóstico de la realidad**

El diagnóstico de la realidad constituye un componente fundamental del presente proyecto, ya que permite comprender de manera profunda las necesidades, características y desafíos que enfrentan los estudiantes del Colegio Agustiniانو en relación con su motivación académica y su gestión emocional. A través de técnicas como observaciones en el aula, encuestas, entrevistas y revisión de prácticas institucionales, se identificaron patrones que evidencian dificultades en la regulación emocional, así como un bajo nivel de interés hacia las actividades escolares. Este análisis inicial no solo revela la urgencia de intervenir mediante estrategias innovadoras, sino que también orienta la formulación de una propuesta pedagógica basada en la gamificación, con el fin de promover un aprendizaje significativo, dinámico y emocionalmente saludable. En coherencia con estos hallazgos, el proyecto se enmarca en la línea de investigación de Innovación Educativa, dado que propone transformar las prácticas tradicionales a través de estrategias creativas que integran elementos del juego para mejorar la motivación, la participación y el bienestar emocional de los estudiantes. De esta manera, el diagnóstico se convierte en la base para diseñar alternativas de solución pertinentes y alineadas con las necesidades reales de los estudiantes.

3.1. Identificación

El proyecto se centra en el diseño e implementación de estrategias de gamificación como herramienta pedagógica para promover la gestión y regulación emocional en estudiantes de educación básica primaria. Su desarrollo se sitúa en contextos escolares urbanos donde, pese a los avances tecnológicos, predominan prácticas pedagógicas tradicionales que no siempre logran atender las necesidades socioemocionales de los estudiantes. En particular, el diagnóstico



realizado en el Colegio Agustiniانو Floridablanca revela un escenario educativo donde la motivación escolar, la autorregulación emocional y la participación activa requieren fortalecimiento, especialmente en los grados iniciales.

Las aulas del siglo XXI presentan retos emergentes: estudiantes con altos niveles de estrés, dificultades para identificar y expresar sus emociones, y baja motivación intrínseca hacia las actividades académicas. Estas problemáticas, evidenciadas mediante observaciones, entrevistas con el departamento de orientación escolar y encuestas aplicadas a docentes y estudiantes, muestran que el uso de metodologías tradicionales no responde adecuadamente a las necesidades afectivas y cognitivas actuales. De hecho, se encontró que una baja gestión emocional está estrechamente relacionada con la falta de interés en el aprendizaje, la reducción en la participación escolar y dificultades en la convivencia.

En el caso del Colegio Agustiniانو, institución privada con un enfoque cristiano e integrador, se identificó que los estudiantes de primaria —especialmente los de quinto grado— presentan comportamientos de desmotivación, baja tolerancia a la frustración y dificultades para mantener la atención. Estas dificultades afectan no sólo el rendimiento académico, sino también el clima escolar y las relaciones interpersonales, elementos fundamentales para la formación integral que la institución promueve.

A partir de las encuestas aplicadas durante el diagnóstico, se evidenció que solo un 27% de los estudiantes disfruta de manera constante las actividades académicas, lo cual refleja niveles deficientes de motivación intrínseca. A pesar de que el 78% muestra persistencia frente a los



retos, existe un 21% con actitudes de inseguridad o desánimo, lo que evidencia vacíos en la autorregulación emocional. También se identificó que un 36% presenta dificultades para mantener la atención durante las clases, lo que se relaciona tanto con factores emocionales como motivacionales.

Asimismo, aunque un 70% demuestra actitudes favorables hacia el trabajo colaborativo, todavía un 29% expresa preferencia por el trabajo individual, lo que constituye un reto para promover experiencias socialmente integradoras. En cuanto al manejo del error, se encontró que el 51% lo afronta de manera constructiva, pero el 17% aún reacciona negativamente ante la frustración.

Estos hallazgos confirman la necesidad de implementar estrategias innovadoras que permitan transformar la experiencia educativa hacia ambientes motivadores, dinámicos y emocionalmente significativos. En este sentido, la gamificación, concebida como la incorporación de elementos de juego en contextos no lúdicos, se presenta como una alternativa pertinente y coherente para abordar los desafíos identificados. Su potencial para aumentar la motivación, facilitar la participación y promover habilidades socioemocionales convierte este enfoque en una propuesta relevante para el contexto escolar estudiado.

3.2. Descripción

La realidad educativa del Colegio Agustiniانو Floridablanca evidencia retos importantes que afectan tanto el aprendizaje académico como el desarrollo emocional de los estudiantes de quinto grado. Este grupo, compuesto por aproximadamente 60 estudiantes de entre 9 y 11 años, presenta una diversidad significativa en cuanto a contextos familiares, habilidades sociales, niveles de madurez emocional y motivación. Dentro de este escenario, se identifican tres



problemáticas principales: baja motivación escolar, dificultades en la regulación emocional y escasa integración de metodologías innovadoras.

En primer lugar, el desinterés hacia las actividades académicas se ha convertido en un obstáculo recurrente. Las encuestas y observaciones evidencian que un 60 % de los estudiantes manifiesta actitudes de desinterés o apatía frente a las tareas escolares. Esta falta de motivación impacta su participación en clase, su esfuerzo académico y el desarrollo de habilidades fundamentales como la persistencia, la creatividad y el pensamiento crítico. Este fenómeno se relaciona, en gran medida, con metodologías tradicionales que no logran conectar con los intereses ni con los estilos de aprendizaje de los estudiantes actuales, quienes están acostumbrados a experiencias interactivas, digitales y lúdicas.

En segundo lugar, se identificaron dificultades significativas en la regulación emocional. Muchos estudiantes experimentan frustración cuando enfrentan retos académicos y un 40 % presenta ansiedad o inseguridad ante actividades que consideran difíciles. Esta carencia de habilidades emocionales no solo perjudica el desempeño académico, sino que genera tensiones interpersonales que afectan el clima del aula, dificultan la convivencia y limitan la práctica de habilidades como la empatía, la tolerancia y la resolución de conflictos. Aunque el 78,7 % intenta regular sus emociones en clase, estas estrategias no siempre son efectivas o consistentes.

En tercer lugar, se evidencia una escasa integración de estrategias pedagógicas innovadoras. A pesar del creciente reconocimiento de la importancia del juego y la tecnología en el aprendizaje, las prácticas tradicionales siguen predominando. Esta desconexión entre las



metodologías utilizadas y las expectativas de los estudiantes de la era digital genera un distanciamiento entre el docente y el alumno, propiciando experiencias de aprendizaje poco significativas.

Ante esta realidad, la gamificación se presenta como una alternativa didáctica con alto potencial transformador. El uso de retos, niveles, insignias, recompensas y narrativas permite crear ambientes más dinámicos, motivadores y emocionalmente seguros. Estos elementos favorecen la participación activa, promueven el trabajo colaborativo y fortalecen habilidades socioemocionales como la autorregulación, la empatía y la resiliencia. Además, permiten al estudiante experimentar el error como parte del proceso, reduciendo la ansiedad y promoviendo actitudes positivas frente al aprendizaje.

En síntesis, la baja motivación, las dificultades emocionales y la falta de metodologías innovadoras constituyen los problemas clave del contexto educativo analizado. La gamificación ofrece una respuesta viable, pertinente y alineada con las necesidades actuales del Colegio Agustiniiano, contribuyendo a mejorar tanto el rendimiento como el bienestar emocional de los estudiantes.

3.3. Formulación

Pregunta general de investigación:

¿Cómo puede una estrategia pedagógica basada en la gamificación fortalecer la motivación académica y la autorregulación emocional de los estudiantes de quinto grado del Colegio Agustiniiano Floridablanca?



Preguntas específicas:

- ¿Qué estrategias contribuyen al aprendizaje de habilidades de regulación emocional?
- ¿De qué manera la gamificación favorece el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de primaria durante el año 2024?
- ¿Qué impacto tiene la gamificación en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes?

4. Oportunidades de innovación

El diagnóstico institucional evidenció que los estudiantes de primaria presentan dificultades en la identificación, expresión y gestión de sus emociones, así como bajos niveles de motivación frente a actividades escolares tradicionales. Las observaciones en aula, entrevistas y encuestas mostraron la necesidad de implementar estrategias pedagógicas más dinámicas, interactivas y centradas en el bienestar emocional. Este panorama subraya la importancia de incorporar metodologías innovadoras que fortalezcan la autorregulación emocional desde edades tempranas, a través de experiencias significativas, orientadas y estructuradas (Bisquerra, 2003).

En este contexto, la gamificación se presenta como una oportunidad altamente pertinente. Según Kapp (2012), integrar mecánicas de juego —como recompensas, retos, niveles o insignias— aumenta la motivación y el compromiso del estudiante. Fernández (2020) destaca que estas dinámicas permiten estructurar el proceso pedagógico mediante narrativas y misiones que conectan emocionalmente al aprendiz con las actividades. Además, la gamificación facilita la construcción de ambientes inclusivos y participativos, donde el error se asume como oportunidad de mejora, coincidiendo con los aportes de Peña (2020). Este enfoque responde al



diagnóstico, en el cual se identificó que la mayoría de los estudiantes muestran mayor disposición hacia actividades interactivas que hacía tareas convencionales. Estos planteamientos coinciden con los resultados del diagnóstico institucional, donde se destacó la necesidad de incorporar metodologías más dinámicas y flexibles que acompañen a los estudiantes en su proceso de autorregulación emocional.

La innovación no solo se limita al uso de dinámicas de juego, sino también a la incorporación de herramientas digitales que faciliten la reflexión emocional y la autonomía del estudiante. Desde la perspectiva de la autorregulación emocional, Barrett y Gross (2001) explican que gestionar las propias emociones implica modificar la intensidad o duración de una respuesta emocional, adaptándose a los retos del contexto. Por su parte, Bisquerra (2003) señala que estas competencias son desarrollables mediante experiencias guiadas, actividades reflexivas e intervenciones oportunamente diseñadas, especialmente en edades tempranas. La integración de plataformas web y recursos digitales se presenta entonces como una oportunidad para acompañar estos procesos, brindando acceso a actividades de autoobservación, diarios emocionales, retroalimentación inmediata y ejercicios de conciencia emocional. La tecnología, en este sentido, se convierte en un medio accesible, seguro y versátil para trabajar el bienestar emocional de los estudiantes.

A partir de este panorama y de las necesidades identificadas en el diagnóstico institucional, se plantean diversas oportunidades de innovación que permiten responder a los desafíos emocionales observados en el nivel de primaria:

a. Desarrollo de una página web interactiva para el aprendizaje emocional:

Se propone crear una plataforma sencilla, con navegación intuitiva y orientada a estudiantes



de primaria, donde se integren actividades interactivas relacionadas con la identificación, el reconocimiento y la gestión de emociones. El sitio incluiría videos, ejercicios prácticos, retos semanales, cuestionarios ilustrados, y pequeñas dinámicas de juego diseñadas para fomentar habilidades como la empatía, la autorregulación y la reflexión emocional. Este tipo de recurso permite que los estudiantes accedan a aprendizajes significativos desde cualquier dispositivo con acceso a internet y a su propio ritmo. En coherencia con lo planteado por Peña (2020), incorporar elementos lúdicos y visuales convierte la experiencia educativa en un proceso más dinámico, creativo y motivador, lo cual favorece el compromiso emocional del estudiante.

b. Implementación de un sistema digital de retroalimentación emocional:

Otra oportunidad de innovación consiste en diseñar una herramienta en línea donde los estudiantes puedan registrar sus emociones diariamente mediante un formulario visual y adaptado a su edad. La plataforma generaría retroalimentación automatizada, ofreciendo sugerencias, estrategias o actividades según las emociones reportadas. Este sistema retoma los aportes de Barrett y Gross (2001), quienes proponen que la autorregulación se fortalece mediante procesos constantes de auto observación y ajuste emocional. Además, permite que el docente conozca las tendencias emocionales del grupo, reconozca patrones y tome decisiones pedagógicas más oportunas.

c. Creación de materiales educativos digitales descargables:

La elaboración de recursos como cuadernos de actividades, infografías, guías prácticas, tarjetas de identificación emocional o ejercicios para el aula constituye una oportunidad para complementar el trabajo digital con actividades presenciales. Estos materiales pueden ser



utilizados por docentes, estudiantes y familias, ampliando el impacto del proyecto. Además, favorecen la continuidad del proceso de aprendizaje emocional fuera del entorno escolar, alineándose con los planteamientos de Bisquerra (2003), quien destaca la importancia de generar ambientes emocionalmente formativos en diferentes contextos.

d. Plataforma web con actividades gamificadas para el desarrollo emocional:

De acuerdo con los criterios del diagnóstico, esta alternativa se posiciona como una de las más prometedoras, pues combina la gamificación con actividades diseñadas específicamente para fortalecer competencias emocionales. La plataforma incorporaría elementos como puntos, recompensas, insignias y misiones, siguiendo los planteamientos de Kapp (2012) y Fernández (2020), quienes destacan que estas estrategias potencian la motivación intrínseca y el compromiso emocional. La variedad de dinámicas incluiría juegos interactivos sobre identificación de emociones, misiones colaborativas que fomenten la empatía y retos progresivos que fortalezcan la tolerancia a la frustración y la perseverancia. La plataforma permite además personalizar el aprendizaje, adaptándose a los ritmos y necesidades de cada estudiante.

e. Aplicación web para el registro emocional con retroalimentación diaria:

Se propone una herramienta digital mediante la cual los estudiantes registren cómo se sienten, acompañada de mensajes automatizados que brinden orientación emocional inmediata. Esta innovación fortalece la autonomía del estudiante, promueve la reflexión diaria y permite desarrollar habilidades de autorregulación coherentes con las propuestas teóricas de Barrett y Gross (2001). Asimismo, facilita un seguimiento continuo que puede ser utilizado tanto por docentes como por familias para identificar momentos de alerta emocional o progresos significativos.



En general, estas oportunidades de innovación responden directamente a los retos identificados en el diagnóstico institucional y se alinean con los fundamentos teóricos del marco conceptual. La integración de estrategias gamificadas y herramientas digitales contribuye a la construcción de un entorno educativo más motivador y emocionalmente seguro, donde los estudiantes puedan desarrollar competencias esenciales para su bienestar y su aprendizaje integral.

5. Propósito y objetivos

5.1. Propósito

El propósito de este proyecto es fortalecer la autorregulación emocional en los estudiantes de quinto grado del Colegio Agustiniانو mediante una estrategia pedagógica basada en la gamificación. Se busca mejorar la motivación, el aprendizaje y el bienestar emocional, promoviendo un entorno escolar más inclusivo y coherente con la Ley 2383 de 2024. Asimismo, el proyecto pretende consolidar un modelo innovador y replicable que integre la gestión emocional como parte fundamental del proceso formativo.

5.2. Objetivo general

Implementar una estrategia pedagógica basada en la gamificación que favorezca el fortalecimiento de la autorregulación emocional en los estudiantes de quinto grado del Colegio Agustiniانو de Floridablanca.



5.3. Objetivos específicos

- Explorar las necesidades de autorregulación emocional en los estudiantes de quinto grado, mediante entrevistas semiestructuradas.
- Diseñar una estrategia pedagógica basada en la gamificación que favorezca el fortalecimiento de la autorregulación emocional en los estudiantes.
- Analizar los cambios cualitativos en la autorregulación emocional de los estudiantes de quinto grado mediante diarios de campo, entrevistas grupales, matriz de funcionalidad de los recursos, con el propósito de valorar su contribución al fortalecimiento de esta habilidad.

5.4. Matriz de medición de impacto educativo y social

Tabla 1. Matriz operacional de las categorías, subcategorías, instrumentos y técnicas del estudio.

Objetivo Específico	Categoría Central	Subcategorías	Instrumentos de Recolección de Datos	Técnicas de Análisis de la Información
Explorar las necesidades de autorregulación emocional en los estudiantes de quinto grado, mediante entrevistas semiestructuradas	Autorregulación Emocional	Dificultad en el manejo emocional, reconocimiento emocional, reacciones de la autorregulación emocionales ante retos	Entrevistas semiestructuradas	Análisis cualitativo de contenido
Diseñar una estrategia pedagógica basada en la gamificación que favorezca el fortalecimiento de la autorregulación emocional en los estudiantes.	Estrategia pedagógica gamificada	Elementos de gamificación (reto, motivación, retroalimentación), estructura lúdica, narrativa educativa	Registro del diseño y validación de expertos	Análisis de contenido y validación por juicio de expertos



Analizar los cambios cualitativos en la autorregulación emocional de los estudiantes de quinto grado, con el propósito de valorar su contribución al fortalecimiento de esta habilidad.	Transformaciones en la autorregulación emocional	Manejo emocional, expresión emocional, aplicación de estrategias de autorregulación	Diario de campo, entrevistas grupales, matriz de funcionalidad	Análisis de discurso, análisis cualitativo de contenido
---	--	---	--	---

Fuente: Elaboración propia.

7. Marco de referencia

7.1. Marco contextual

El Colegio Agustiniiano de Floridablanca, ubicado en Santander, es una institución educativa privada que atiende a estudiantes desde los primeros grados hasta la educación media. Para este proyecto, el trabajo se centra en los estudiantes de quinto de primaria, cuyas edades oscilan entre los 9 y 10 años. Esta población se caracteriza por su diversidad cultural y socioeconómica, lo que exige estrategias pedagógicas que respondan a sus necesidades emocionales y cognitivas.

La institución promueve una educación integral que articula el desarrollo académico con la formación emocional y social. En coherencia con este enfoque, el colegio se muestra abierto a metodologías pedagógicas innovadoras, como la gamificación, que buscan fortalecer la motivación, la participación activa y la autorregulación emocional de los estudiantes.

El colegio cuenta con un equipo de orientación escolar que brinda acompañamiento



permanente y desarrolla actividades dirigidas tanto a los estudiantes como a sus familias. Estas acciones buscan consolidar habilidades socioemocionales y fomentar la comunicación entre escuela y hogar, considerando que el apoyo familiar es fundamental para reforzar las estrategias trabajadas en el aula.

En este contexto, la gamificación se presenta como una herramienta pedagógica que puede contribuir a la gestión emocional de los estudiantes de manera lúdica, significativa e inclusiva.



7.2 Revisión de estado del arte

La gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica innovadora que combina los principios del juego con los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su aplicación se ha extendido en múltiples ámbitos, entre ellos la educación, la psicología, la salud y la tecnología, demostrando ser un recurso eficaz para mejorar la motivación, el compromiso y la adquisición de competencias emocionales y cognitivas. En el contexto educativo, la gamificación busca trasladar la dinámica de los juegos —niveles, recompensas, desafíos y retroalimentación— a situaciones de aprendizaje, haciendo de la experiencia escolar un proceso más participativo, significativo y emocionalmente estimulante (Kapp, 2012).

Diversas investigaciones coinciden en que el uso de la gamificación en el aula contribuye al desarrollo de la autorregulación emocional, la empatía y la colaboración entre pares. Su potencial radica en generar entornos en los que el estudiante asume un papel activo en su aprendizaje, enfrentando retos que requieren control emocional, toma de decisiones y pensamiento reflexivo. De esta forma, la gamificación no se limita al entretenimiento, sino que se transforma en una herramienta pedagógica que fomenta el bienestar emocional y la convivencia escolar (Aranda & Caldera, 2018).

Proyectos internacionales

La inteligencia emocional ha adquirido un papel central en la educación contemporánea, especialmente en los primeros años escolares, donde se forman las bases del desarrollo socioemocional. En esta línea, Burgueño y Muñoz (2023) implementaron el proyecto Historias que emocionan con estudiantes de Educación Infantil en España. El objetivo fue comprobar si una intervención gamificada incidía en la identificación y expresión emocional.



El estudio, de diseño cuasi experimental, demostró mejoras significativas en el reconocimiento y verbalización de emociones básicas en el grupo experimental, validando el impacto positivo de las dinámicas lúdicas en el aprendizaje emocional.

El proyecto se inspiró en experiencias previas como las de Arriaga Sanz et al. (2017) y Cabedo Mas et al. (2017), quienes exploraron el valor de los recursos sonoros y testimoniales en el trabajo emocional. A partir de ello, se creó una plataforma digital que ofrece relatos sobre emociones humanas, favoreciendo la empatía y la reflexión en los estudiantes (Riaño Galán & Cabedo Mas, 2022). Estas experiencias resaltan cómo la combinación entre tecnología, gamificación y educación emocional puede fortalecer la alfabetización afectiva desde edades tempranas.

En esta misma línea, el trabajo de Aranda y Caldera (2018) retoma los aportes de Kapp (2012) al definir la gamificación como una estrategia pedagógica que integra dinámicas de juego para promover la motivación y la participación activa. Su revisión documental destacó que los sistemas de recompensas, la retroalimentación inmediata y las narrativas significativas favorecen el aprendizaje emocional y la autorregulación, al transformar el error en una oportunidad de mejora.

Una de las experiencias más representativas a nivel global es la aplicación Mood Meter, desarrollada por el Yale Center for Emotional Intelligence (Caruso & Brackett, 2014). Basada en el modelo RULER, esta herramienta permite a los estudiantes identificar y gestionar sus emociones mediante un sistema cromático que clasifica las emociones según su nivel de energía y agrado.



La app incorpora elementos de gamificación, como el seguimiento del progreso y recompensas simbólicas, promoviendo la autorreflexión y la conciencia emocional (Yale Center for Emotional Intelligence, 2016). Su uso ha demostrado incrementar la autoconciencia y la regulación emocional en contextos escolares.

De forma complementaria, Redondo et al. (2021) realizaron una investigación en la Universidad de Extremadura (España) para analizar el efecto de la gamificación en la inteligencia emocional de estudiantes universitarias. El grupo experimental, que participó en una experiencia basada en la narrativa de Juego de Tronos, mostró mejoras significativas en la claridad y regulación emocional, medidas a través del Trait Meta-Mood Scale (TMMS-24) de Salovey y Mayer (1995). Este hallazgo sugiere que la gamificación puede impactar positivamente en las habilidades emocionales incluso en niveles educativos avanzados.

Otra experiencia internacional destacada es SuperBetter, una aplicación creada por McGonigal (2012) que emplea dinámicas de juego para fortalecer la resiliencia emocional. Estudios realizados por la Universidad de Pensilvania y la Universidad Estatal de Ohio demostraron que su uso regular mejora el bienestar psicológico, disminuye la ansiedad y promueve el optimismo. Este tipo de propuestas evidencia que la gamificación puede ser un recurso de intervención emocional efectivo tanto en contextos educativos como terapéuticos.

Hernández (2021) también aplicó la gamificación como estrategia educativa en adolescentes, utilizando la narrativa de la serie Stranger Things para trabajar la gestión emocional. Implementado en un instituto español, el proyecto favoreció la empatía, la reflexión y la motivación académica, mostrando que los entornos narrativos gamificados ayudan a los jóvenes a conectar con sus emociones de manera más consciente y atractiva.



Asimismo, un estudio realizado en Ecuador en el CNH “Ternuritas San José” demostró que la gamificación puede aplicarse eficazmente en la primera infancia. La intervención, dirigida a niños de 24 a 36 meses, incorporó recursos digitales como Genially, Wordwall y Educaplay para promover el reconocimiento y control de emociones. Los resultados mostraron una mejora en las habilidades socioemocionales y una mayor interacción entre familias y docentes.

Entre las propuestas más destacadas se encuentra Mind Yeti, desarrollada por el Committee for Children (2016), que combina técnicas de mindfulness con elementos de juego, ayudando a los niños a desarrollar habilidades de relajación, atención plena y autorregulación. En un sentido similar, Classcraft (Shane & Samia, 2013) transforma el aula en una experiencia cooperativa, donde los estudiantes asumen roles y misiones que promueven la empatía, el trabajo en equipo y la responsabilidad emocional. Estas plataformas evidencian cómo la gamificación puede convertirse en una herramienta integral para fortalecer las competencias emocionales en la escuela.

En conjunto, estas experiencias internacionales demuestran que la gamificación trasciende la dimensión recreativa y se consolida como una estrategia pedagógica eficaz para el desarrollo emocional, cognitivo y social de los estudiantes, adaptándose a diferentes edades y contextos.

La relación entre inteligencia emocional y gamificación ha sido ampliamente abordada en la literatura contemporánea. Según Sánchez (2024), la inteligencia emocional constituye una habilidad esencial para la adaptación social y el éxito académico, al facilitar la autorregulación, la empatía y la resiliencia. Por su parte, Kapp (2012) y Deterding et al. (2011) conceptualizan la gamificación como la aplicación de elementos del juego en contextos no lúdicos, destacando su potencial para aumentar la motivación y el aprendizaje significativo.



La intersección entre ambos enfoques plantea que el aprendizaje emocional puede fortalecerse mediante experiencias gamificadas que promuevan el reconocimiento, la comprensión y la regulación de las emociones. En este sentido, Redondo et al. (2021) afirman que los entornos gamificados favorecen la introspección emocional y la toma de decisiones, mientras que Brackett y Rivers (2014) señalan que el componente lúdico refuerza la conexión entre emoción y cognición, dos dimensiones fundamentales del aprendizaje.

Proyectos nacionales

En el contexto colombiano, la gamificación también ha sido explorada como una herramienta pedagógica para el fortalecimiento emocional. Tovar (2024) desarrolló una propuesta basada en un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) con componentes de gamificación, dirigida a estudiantes del grado 405 de la Institución Educativa María Inmaculada. La intervención, de enfoque cualitativo-descriptivo, evidenció mejoras en la gestión emocional, la motivación y el clima escolar. Además, se observaron beneficios complementarios en competencias digitales y comunicativas.

Otro referente nacional es el programa Superhéroes de las Emociones, implementado en un colegio distrital de Bogotá con niños de preescolar. A través de juegos colaborativos y dinámicas narrativas, se buscó fortalecer la empatía, el autocontrol y la resolución de conflictos. Los resultados, obtenidos mediante un diseño cuasi experimental pretest-postest, mostraron mejoras significativas en las competencias emocionales evaluadas, lo que respalda la eficacia de la gamificación en edades tempranas.



Estos proyectos evidencian el creciente interés por integrar la gamificación como herramienta educativa en Colombia, no solo para mejorar el aprendizaje académico, sino también para promover el bienestar emocional y la convivencia. Al permitir que los estudiantes experimenten sus emociones dentro de un entorno controlado y lúdico, la gamificación contribuye al desarrollo integral y al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales requeridas en el siglo XXI.

El análisis de los proyectos internacionales y nacionales revisados permite concluir que la gamificación constituye una estrategia efectiva para fortalecer la inteligencia emocional en diferentes niveles educativos. Los estudios coinciden en que su implementación favorece la autorregulación, la empatía, la motivación intrínseca y el compromiso con el aprendizaje. Además, la incorporación de herramientas digitales y narrativas interactivas potencia la participación de los estudiantes, facilitando la conexión entre emoción y conocimiento.

En el contexto escolar colombiano, esta estrategia adquiere especial relevancia por su potencial para dinamizar la enseñanza y responder a las necesidades socioemocionales de los estudiantes de primaria. Al promover un aprendizaje activo, reflexivo y divertido, la gamificación contribuye a formar estudiantes más conscientes, empáticos y emocionalmente equilibrados, en coherencia con los principios de la educación integral establecidos en la Ley 2383 de 2024.

7.3. Marco teórico

Panorama general de la educación emocional en la escuela contemporánea

La comprensión del papel que desempeñan las emociones en los procesos educativos ha



transformado de manera significativa la manera como se concibe la enseñanza y el aprendizaje. Durante gran parte del siglo XX, el enfoque predominante en las instituciones escolares estuvo centrado en el desarrollo cognitivo, privilegiando la transmisión de contenidos y la adquisición de competencias intelectuales. Sin embargo, a partir de las últimas décadas, este paradigma ha cambiado progresivamente, debido a la creciente evidencia que demuestra que el aprendizaje es un proceso integral en el que intervienen factores cognitivos, sociales, biológicos y, de manera determinante, emocionales. Este cambio de perspectiva ha conducido al reconocimiento de la educación emocional como un eje fundamental para el desarrollo humano y para el fortalecimiento del bienestar escolar.

Autores pioneros en el ámbito de la educación emocional, como Bisquerra (2000, 2011, 2024), han enfatizado que las emociones no son elementos secundarios o accesorios dentro del proceso educativo, sino que constituyen componentes estructurales que influyen en la atención, la memoria, la adaptación social, la resiliencia y, en general, en la capacidad para aprender significativamente. Desde esta perspectiva, la educación emocional debe asumirse como un proceso continuo, planificado y articulado al currículo, y no como actividades aisladas o experiencias ocasionales dentro de la vida escolar. Este enfoque implica reconocer que la escuela es uno de los ambientes más importantes para el desarrollo afectivo del individuo, pues es allí donde los estudiantes experimentan relaciones sociales diversas, desafíos académicos, situaciones de logro y frustración, conflictos interpersonales y oportunidades para desarrollar habilidades fundamentales para su vida futura.



La investigación internacional ha avanzado consistentemente en demostrar que los programas de educación emocional tienen impactos positivos en múltiples dimensiones del desarrollo estudiantil. El metaanálisis de Durlak et al. (2011), que ha sido uno de los más influyentes en el campo, evidenció que las intervenciones sistemáticas en educación socioemocional generan mejoras significativas en el rendimiento académico, la conducta prosocial, la reducción de comportamientos disruptivos, el autocontrol, la empatía y el bienestar subjetivo. CASEL (Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning), institución líder en el desarrollo del Aprendizaje Socioemocional (ASE), ha sistematizado estos hallazgos y sostiene que las competencias emocionales están estrechamente vinculadas con la calidad de la convivencia escolar, la motivación intrínseca, las habilidades sociales y el desarrollo de una identidad positiva.

La educación emocional trasciende la instrucción teórica sobre las emociones. Implica construir experiencias pedagógicas que permitan a los estudiantes vivenciar, identificar, expresar y regular sus emociones en contextos reales de interacción. Es por ello que la escuela contemporánea no se concibe únicamente como un espacio de transmisión de saberes, sino como un entorno formativo global donde los estudiantes aprenden a convivir, a comunicarse, a resolver problemas, a tomar decisiones y a reconocerse a sí mismos como sujetos emocionales. En este contexto, la educación emocional se convierte en un componente esencial para responder a los desafíos actuales, entre ellos la violencia escolar, la ansiedad académica, la presión social, las desigualdades y la creciente necesidad de fortalecer la salud mental en la población infantil y adolescente.

En Colombia, estas dinámicas cobran especial relevancia debido a la complejidad del contexto sociocultural. El país ha enfrentado históricamente situaciones de conflicto armado,



inequidad, pobreza, violencia intrafamiliar y problemáticas asociadas al malestar emocional en niños y jóvenes. Diversos informes del Ministerio de Educación Nacional (MEN), así como estudios académicos recientes, han identificado dificultades relacionadas con la convivencia escolar, el acoso, la baja autorregulación emocional, la impulsividad, los niveles de agresividad y la dificultad para manejar la frustración. Estas problemáticas han impulsado la creación de políticas públicas que priorizan el desarrollo socioemocional como un componente indispensable del currículo.

La promulgación de la Ley 2383 de 2024 representa un avance fundamental en esta materia. Esta ley establece que la educación socioemocional debe ser transversal, permanente y obligatoria en todos los niveles del sistema educativo colombiano. Su enfoque reconoce la importancia de formar ciudadanos emocionalmente competentes, capaces de construir relaciones saludables, resolver conflictos de manera pacífica y contribuir a su comunidad. De esta manera, el país se suma a la tendencia internacional de integrar el desarrollo emocional dentro de los aprendizajes esenciales que la escuela debe garantizar.

En este marco normativo, se abre un espacio para explorar estrategias pedagógicas innovadoras que permitan desarrollar competencias emocionales de forma efectiva, vivencial y significativa. Entre ellas, la gamificación se ha consolidado como una metodología prometedora, especialmente en la educación primaria. La gamificación incorpora elementos y dinámicas del juego —retos, niveles, recompensas simbólicas, narrativas, roles, cooperación, retroalimentación inmediata— para generar experiencias de aprendizaje motivadoras y emocionalmente relevantes. Su estructura permite construir ambientes seguros donde los estudiantes pueden experimentar emociones, enfrentar desafíos, reflexionar sobre sus reacciones y aprender a regular sus respuestas emocionales.



El presente trabajo se desarrolla en el Colegio Agustiniانو Floridablanca, institución que posee una tradición educativa basada en los valores agustinianos de interioridad, solidaridad, responsabilidad, búsqueda del bien común y crecimiento espiritual. Estos valores se articulan naturalmente con los propósitos de la educación emocional y ofrecen un contexto favorable para implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan la autorregulación emocional. En particular, el grado quinto de primaria constituye un escenario ideal para este tipo de propuestas, dado que los estudiantes se encuentran en una etapa de transición entre la niñez y la preadolescencia, caracterizada por cambios emocionales significativos, necesidad de autonomía, mayor sensibilidad ante la crítica, búsqueda de reconocimiento social y creciente interés por actividades dinámicas y lúdicas.

En síntesis, la escuela contemporánea demanda metodologías que integren emoción, cognición y convivencia, y que respondan tanto a las exigencias del contexto nacional como a las necesidades de los estudiantes. La gamificación emerge como una estrategia pedagógica capaz de articular estos propósitos, especialmente cuando se orienta al fortalecimiento de la autorregulación emocional.

Fundamentos de la autorregulación emocional

La autorregulación emocional constituye una de las competencias más significativas dentro del proceso de desarrollo humano y de la educación socioemocional, dado que permite a los individuos reconocer, comprender y gestionar adecuadamente sus estados afectivos en función del contexto y de las metas personales y sociales que desean alcanzar. En el ámbito escolar, esta competencia adquiere una relevancia especial, pues los estudiantes se encuentran



expuestos diariamente a situaciones que despiertan múltiples emociones: retos académicos, conflictos con pares, frustraciones, logros, tensiones, exigencias, presiones y dinámicas grupales propias de la vida escolar. Debido a ello, la escuela es un escenario privilegiado para que los niños aprendan a regular sus emociones de manera progresiva y significativa, especialmente durante la infancia intermedia y la preadolescencia, etapas en las cuales los procesos cognitivos y socioemocionales aún están en desarrollo.

Desde una perspectiva conceptual, autores como Bisquerra (2011, 2024) definen la autorregulación emocional como la capacidad para modular las emociones, dirigiéndolas hacia propósitos constructivos, evitar respuestas impulsivas y gestionar los estados internos de tal manera que se favorezca el equilibrio personal y la convivencia. Esta habilidad incluye diversos procesos: identificar lo que se siente, comprender por qué se siente, anticipar consecuencias, tomar decisiones ajustadas a la situación, manejar impulsos, tolerar la frustración, resistir a la presión inmediata de actuar, posponer la gratificación y adoptar estrategias cognitivas o conductuales que permitan responder de manera adaptativa. Es necesario enfatizar que regular no implica reprimir ni negar las emociones; por el contrario, supone reconocer su valor, comprender su función y gestionarlas de manera saludable. Como señala Gross (1998), las emociones pueden regularse en distintos momentos de su aparición, ya sea a través de la modificación de la situación, de la reinterpretación cognitiva o del ajuste de las respuestas expresivas.

La neurociencia ha permitido comprender que la autorregulación emocional es un proceso profundamente vinculado al desarrollo cerebral. Durante la infancia y la preadolescencia —rango en el cual se encuentran los estudiantes de quinto grado del Colegio Agustiniانو



Floridablanca— el córtex prefrontal, encargado de funciones ejecutivas como el control inhibitorio, la planificación y la flexibilidad cognitiva, aún está en proceso de maduración. De manera simultánea, la amígdala, estructura clave en la activación emocional, se encuentra altamente reactiva, lo cual explica por qué los niños y preadolescentes pueden experimentar emociones intensas y presentar dificultades para expresarlas de manera equilibrada. Immordino-Yang y Damasio (2007) han demostrado que las emociones influyen directamente en la atención, la memoria y la toma de decisiones, por lo que la regulación emocional se convierte en un requisito indispensable para un aprendizaje significativo. Cuando los estudiantes se sienten seguros y emocionalmente acompañados, el cerebro activa redes que facilitan la consolidación del aprendizaje; en cambio, si experimentan ansiedad, miedo o frustración desbordada, su capacidad cognitiva se reduce.

Las teorías del desarrollo ofrecen una comprensión amplia sobre cómo los niños construyen la autorregulación emocional a través de procesos cognitivos y sociales. Piaget (1972) explica que, durante la etapa de las operaciones concretas, los niños adquieren la capacidad de razonar lógicamente y comprender normas, reglas y consecuencias. Esta comprensión favorece que la regulación de la conducta se base no solo en la obediencia externa, sino en la interiorización de principios que orientan la acción. Desde una perspectiva distinta, Vygotsky (1978) argumenta que la regulación emocional surge inicialmente en la interacción social y se interioriza progresivamente gracias a la mediación de adultos y compañeros más experimentados. La Zona de Desarrollo Próximo ilustra cómo los niños aprenden estrategias de regulación al observar y dialogar con otros, hasta que pueden aplicarlas por sí mismos. En complementariedad con estos planteamientos, Erikson (1950) señala que, en la etapa de la niñez



intermedia, los niños desarrollan un sentido de competencia que influye directamente en su regulación emocional. Cuando tienen oportunidades de experimentar logros, superar desafíos y recibir retroalimentación positiva, fortalecen su autoestima y capacidad para manejar emociones como frustración, miedo o vergüenza.

La autorregulación emocional también puede comprenderse desde el modelo de Aprendizaje Socioemocional (ASE) propuesto por CASEL, el cual reconoce esta habilidad como una de las cinco competencias esenciales para el desarrollo integral. En el ASE, la autorregulación implica manejar emociones, pensamientos e impulsos de manera que se logren metas a corto y largo plazo, tales como mantener la calma ante un conflicto, perseverar en tareas complejas, adaptarse a los cambios, evitar respuestas impulsivas y actuar éticamente. Durlak et al. (2011) demostraron, a través de un metaanálisis con más de 270.000 estudiantes, que los programas estructurados de educación socioemocional generan mejoras significativas en la autorregulación, así como en el rendimiento académico, las habilidades sociales y la reducción de comportamientos agresivos y disruptivos.

En la infancia y la preadolescencia, los estudiantes experimentan emociones más complejas y buscan mayor autonomía, pero aún dependen del acompañamiento adulto para desarrollar estrategias de regulación. Es común que presenten dificultades en el manejo de la frustración, la impulsividad y la tolerancia a la espera; igualmente, comienzan a experimentar sentimientos como vergüenza, orgullo, culpa y miedo al rechazo, los cuales pueden activar respuestas emocionales intensas si no cuentan con herramientas para gestionarlos. En este sentido, la autorregulación no debe asumirse como una capacidad que se alcanza



automáticamente con la edad; por el contrario, requiere experiencias guiadas, modelamiento emocional y oportunidades constantes de practicar estrategias de regulación en contextos reales.

La escuela, en este sentido, desempeña un papel fundamental. Es en este espacio donde los estudiantes viven experiencias sociales diarias que demandan regulación emocional: interacciones con pares, actividades grupales, conflictos, errores académicos, desafíos cognitivos y exigencias de convivencia. Por ello, la autorregulación debe ser una competencia trabajada de manera transversal en las prácticas pedagógicas, no limitada a momentos aislados ni reducida a normas disciplinarias. Como plantea Bisquerra (2024), la educación emocional debe estar integrada en los proyectos institucionales y en la cultura escolar, favoreciendo ambientes seguros y emocionalmente nutritivos.

La psicología educativa ha identificado diversas estrategias que pueden favorecer el desarrollo de la autorregulación en la escuela. Entre estas se destacan el modelamiento emocional por parte del docente, la enseñanza explícita de vocabulario emocional, el uso de técnicas de respiración o relajación, la resolución pacífica de conflictos, la creación de rutinas estructuradas, el uso de tiempos de pausa o reflexión emocional y la promoción de la empatía. Sin embargo, numerosos estudios señalan que estas estrategias suelen ser insuficientes cuando no se integran a experiencias activas, significativas y motivadoras para los estudiantes. En este caso, metodologías como la gamificación ofrecen una oportunidad más robusta, pues combinan emoción, desafío, narrativa y reflexión, elementos que potencian el aprendizaje emocional.

Es importante considerar que, cuando la autorregulación no se desarrolla de manera



adecuada, pueden emerger dificultades que afectan el rendimiento escolar y la convivencia. Entre estas se encuentran la impulsividad, los estallidos emocionales, la ansiedad ante los errores, la baja tolerancia a la frustración, la dificultad para manejar críticas, el desinterés académico, los conflictos interpersonales y la rigidez cognitiva. Estas situaciones, además de interferir con el aprendizaje, pueden impactar negativamente la autoestima y generar patrones de comportamiento que se consolidan en etapas posteriores. Por ello, intervenir tempranamente con estrategias pedagógicas adecuadas es esencial.

En este marco, la gamificación se convierte en una alternativa pedagógica pertinente para fortalecer la autorregulación emocional, ya que estructura desafíos progresivos, fomenta la perseverancia, promueve el apoyo entre pares y ofrece un entorno seguro donde los estudiantes pueden experimentar emociones diversas, reflexionar sobre ellas y construir estrategias para regularlas. Su carácter lúdico facilita que los niños afronten la frustración vinculada a los retos sin asociarla al fracaso personal, y que la retroalimentación inmediata y simbólica motive la búsqueda de soluciones.

La autorregulación emocional es una competencia compleja que integra dimensiones cognitivas, sociales, afectivas y neurobiológicas. Su desarrollo requiere experiencias vivenciales, acompañamiento docente y metodologías activas que transformen el aula en un espacio donde las emociones puedan identificarse, comprenderse y gestionarse de manera saludable. La niñez intermedia ofrece un momento privilegiado para fortalecerla, y estrategias como la gamificación permiten articular teoría y práctica en experiencias que favorecen el equilibrio emocional, la participación activa y el bienestar escolar de los estudiantes de quinto grado.



La gamificación como estrategia pedagógica

La gamificación se ha consolidado en las últimas décadas como una de las metodologías pedagógicas más innovadoras para transformar la experiencia educativa en todos los niveles de enseñanza. Surgida inicialmente en contextos empresariales y de diseño de experiencias digitales, la gamificación ha sido adaptada progresivamente al ámbito educativo, donde ha demostrado un significativo potencial para incrementar la motivación, la participación activa, la persistencia y el compromiso de los estudiantes con su propio proceso formativo. Su creciente relevancia responde a la necesidad contemporánea de generar ambientes de aprendizaje dinámicos, significativos y emocionalmente estimulantes, donde los estudiantes no solo reciban contenidos, sino que vivan experiencias que tengan resonancia afectiva, que despierten su curiosidad y que los impulsen a actuar como protagonistas de su propio aprendizaje.

La gamificación consiste en la incorporación planificada y estructurada de elementos de los juegos —tales como niveles, recompensas simbólicas, medallas, puntos, retos, misiones, reglas, narrativa, retroalimentación inmediata y roles— en contextos que no son originalmente lúdicos, como el aula escolar. Este enfoque no implica convertir la clase en un juego ni abandonar los contenidos curriculares, sino utilizar la lógica, la estructura y la emocionalidad del juego como vehículo para potenciar los procesos cognitivos, sociales y afectivos del aprendizaje. De acuerdo con Borrás-Gené (2019, 2022), la gamificación busca trasladar al contexto educativo aquellas dinámicas que hacen que los juegos sean tan atractivos para niños y jóvenes: la sensación de progreso, la posibilidad de explorar, la libertad para equivocarse sin miedo, la presencia de retos alcanzables, la cooperación, la curiosidad por lo desconocido y el deseo de superación.



Uno de los marcos teóricos más influyentes para comprender por qué la gamificación funciona en educación proviene de la Teoría de la Autodeterminación, desarrollada por Deci y Ryan (2000). Esta teoría sostiene que los seres humanos se sienten más motivados cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: la autonomía, la competencia y la relación. La gamificación, bien diseñada, favorece estas necesidades de forma simultánea. Permite autonomía cuando los estudiantes pueden tomar decisiones dentro de una misión, elegir estrategias para resolver un problema, decidir cómo avanzar de nivel o seleccionar roles dentro de una dinámica. Fomenta la competencia cuando estructura desafíos progresivos que pueden ser alcanzados con esfuerzo, permitiendo que los estudiantes experimenten logros reales y sientan que avanzan. Finalmente, fortalece la relación cuando las misiones requieren trabajo cooperativo, apoyo entre pares o celebración colectiva de avances, generando la sensación de pertenencia a un equipo o comunidad.

Este enfoque motivacional es fundamental porque la motivación constituye una de las variables más influyentes en el rendimiento académico y la participación escolar. Cuando los estudiantes están motivados intrínsecamente, su aprendizaje se vuelve más profundo, la atención se sostiene por más tiempo y la perseverancia ante los desafíos aumenta. La gamificación favorece la motivación intrínseca al vincular el aprendizaje con emociones positivas como la curiosidad, la sorpresa, la alegría, el disfrute y la satisfacción por el logro. Según Marczewski (2015), uno de los teóricos más destacados en el campo de la gamificación, los sistemas gamificados deben evitar centrarse exclusivamente en recompensas externas, ya que esto podría generar dependencia; más bien, deben utilizar elementos simbólicos que refuercen el sentido de propósito, el progreso y el valor de la experiencia en sí misma. Es decir, la gamificación efectiva



no premia únicamente el resultado, sino también la constancia, el esfuerzo, la cooperación y la reflexión.

Un elemento central de la gamificación educativa es la narrativa. Incorporar una historia, una misión o un contexto ficticio permite que las actividades no se perciban como tareas aisladas, sino como avances dentro de una aventura mayor. Las narrativas funcionan como un andamio simbólico que otorga coherencia y significado a las acciones pedagógicas. Borrás-Gené (2022) explica que la narrativa convierte al estudiante en un personaje dentro de un mundo simbólico donde sus acciones tienen un propósito más allá de la actividad concreta, lo cual incrementa la inmersión emocional y cognitiva. Por ejemplo, una secuencia didáctica puede transformarse en una misión para salvar un reino, resolver un misterio, restaurar el equilibrio de un ecosistema, descubrir un tesoro o ayudar a un personaje ficticio. Estas narrativas no solo incrementan el interés, sino que generan un espacio emocional seguro para experimentar, equivocarse, reflexionar y persistir.

La retroalimentación inmediata es otro de los elementos fundamentales de la gamificación. En los juegos, los jugadores reciben información constante sobre su desempeño, lo que les permite ajustar sus estrategias y seguir avanzando. En la educación tradicional, la retroalimentación suele ser tardía, distante o centrada exclusivamente en el resultado final. La gamificación transforma este proceso al ofrecer devoluciones constantes, significativas y orientadas al progreso. Esto favorece el aprendizaje autorregulado, permite que los estudiantes tomen mayor conciencia de sus procesos y disminuye la ansiedad ante el error. En lugar de interpretar sus dificultades como fracasos, comienzan a verlas como desafíos que forman parte natural de la experiencia, lo cual es fundamental para desarrollar resiliencia académica.



Las investigaciones han demostrado que la gamificación tiene efectos positivos en el aprendizaje, tanto en el ámbito cognitivo como en el afectivo y social. Sáez López et al. (2022), en un estudio con docentes y estudiantes de educación básica, encontraron que la gamificación incrementa significativamente la implicación emocional, reduce comportamientos disruptivos, favorece la concentración y fortalece el compromiso académico. Otros estudios han identificado mejoras en el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración. Estos resultados coinciden con lo planteado por Fullan (2020), quien sostiene que metodologías activas como la gamificación responden a las necesidades del estudiante actual, quien requiere ambientes de aprendizaje que los conecten emocionalmente y que les permitan experimentar el conocimiento de forma vivencial.

En el caso particular de la educación primaria, la gamificación presenta ventajas pedagógicas especialmente relevantes. Los estudiantes entre los 9 y 10 años —como los de quinto grado del Colegio Agustiniانو Floridablanca— se encuentran en una etapa del desarrollo caracterizada por la necesidad de movimiento, exploración y participación activa. Estos estudiantes aprenden mejor en entornos donde pueden interactuar, experimentar, resolver problemas concretos y participar en actividades significativas. A diferencia de metodologías pasivas basadas en la recepción de información, la gamificación les permite asumir un rol activo, tomar decisiones, colaborar con otros, superar retos y sentir que su aporte tiene un impacto en la dinámica grupal.

La gamificación también favorece el desarrollo de habilidades sociales. Al integrar misiones cooperativas, roles distribuidos y objetivos colectivos, los estudiantes aprenden a comunicarse, coordinar acciones, empatizar con sus compañeros, reconocer los aportes de otros y resolver conflictos dentro del juego. Estas habilidades son fundamentales para la convivencia



escolar y se transfieren posteriormente a contextos reales. La cooperación que se da dentro de una dinámica gamificada puede fortalecer vínculos interpersonales y generar un clima emocional positivo en el aula, lo cual incide directamente en el bienestar escolar.

Otra fortaleza de la gamificación es que permite experimentar emociones diversas dentro de un ambiente controlado y seguro. El juego activa emociones como la alegría, la sorpresa, la curiosidad, la frustración moderada y la satisfacción por el logro. Estas emociones no solo hacen que el aprendizaje sea memorable, sino que permiten practicar habilidades de autorregulación. Cuando un estudiante se enfrenta a un reto que no logra superar en el primer intento, experimenta frustración; sin embargo, dentro de la lógica del juego, esta frustración no se asocia al fracaso, sino a la necesidad de cambiar de estrategia, persistir o pedir ayuda. Este marco emocional favorece la tolerancia a la frustración, la paciencia y la resiliencia, elementos esenciales para la autorregulación emocional.

La gamificación también se alinea con los principios de la neuroeducación. El cerebro aprende mejor cuando se activa el sistema dopaminérgico asociado a la recompensa, la curiosidad y la motivación. Los juegos generan placer anticipado, lo que moviliza la atención y la energía cognitiva hacia el desafío. Asimismo, las dinámicas gamificadas permiten alternar estados de activación emocional y momentos de calma, lo cual facilita la consolidación del aprendizaje y evita la saturación cognitiva. Las actividades gamificadas suelen incluir movimiento, lo que también contribuye al bienestar físico y mental del estudiante.

A pesar de todas sus ventajas, la gamificación presenta retos importantes en su implementación. Uno de ellos es la resistencia inicial que algunos docentes pueden tener frente a metodologías innovadoras, ya sea por desconocimiento, falta de formación o temor a que el juego distraiga del aprendizaje. Fullan (2020) advierte que cualquier transformación pedagógica



requiere tiempo, capacitación y apoyo institucional. Asimismo, la gamificación demanda una planificación cuidadosa: no basta con incorporar puntos o recompensas, sino que es necesario diseñar experiencias coherentes, significativas y alineadas con los objetivos educativos. Sin una estructura sólida, la gamificación puede convertirse en una actividad superficial que pierde su valor formativo.

Otro desafío importante es la necesidad de integrar momentos reflexivos dentro de la experiencia. La gamificación por sí sola no garantiza aprendizajes profundos; es necesario acompañarla de espacios de metacognición en los que los estudiantes analicen qué hicieron, cómo se sintieron, qué estrategias les funcionaron y qué pueden mejorar. Este componente reflexivo es especialmente relevante cuando se busca fortalecer la autorregulación emocional, ya que permite consolidar aprendizajes socioemocionales a partir de las experiencias vividas durante la dinámica gamificada.

En el contexto del Colegio Agustiniانو Floridablanca, la gamificación adquiere especial pertinencia, dado que se alinea con la filosofía institucional basada en la interioridad, la convivencia fraterna, el autoconocimiento y el desarrollo integral del estudiante. El enfoque agustiniano, centrado en la búsqueda del bien, el reconocimiento del otro y la formación ética, encuentra en la gamificación una herramienta que no solo dinamiza las prácticas pedagógicas, sino que facilita el desarrollo de competencias personales y sociales en un ambiente emocionalmente seguro y significativo.

En síntesis, la gamificación es una estrategia pedagógica que combina elementos de motivación, narrativa, desafío, cooperación, retroalimentación y emoción para transformar la experiencia educativa. Al generar un entorno donde los estudiantes se sienten protagonistas, motivados, acompañados y emocionalmente involucrados, la gamificación abre posibilidades



para que el aprendizaje sea más profundo, significativo y duradero. Además, su estructura emocionalmente rica la convierte en un recurso idóneo para trabajar la autorregulación emocional, preparando a los estudiantes para enfrentar con mayor equilibrio y autonomía los desafíos académicos y sociales propios de su etapa de desarrollo.

Relación entre gamificación y desarrollo socioemocional

La relación entre gamificación y autorregulación emocional se fundamenta en la manera en que las dinámicas de juego generan contextos altamente significativos para que los estudiantes experimenten, reconozcan, comprendan y gestionen sus emociones de forma segura y guiada. La gamificación no es simplemente un recurso metodológico que incrementa la motivación o transforma la organización de una clase; es, sobre todo, un entorno simbólico y vivencial en el que convergen emociones, cognición, interacción social y toma de decisiones, elementos esenciales para el desarrollo de la autorregulación emocional. En este sentido, su aplicación en el aula no solo tiene un impacto pedagógico, sino también formativo, al ofrecer oportunidades concretas para que los estudiantes practiquen estrategias de regulación emocional en escenarios estructurados de manera intencional.

Las dinámicas gamificadas incluyen elementos como retos progresivos, misiones, niveles, mecanismos de retroalimentación inmediata, narrativas inmersivas y recompensas simbólicas, los cuales generan en los estudiantes una serie de experiencias emocionales tanto positivas como desafiantes. Durante estas actividades, los niños experimentan alegría, entusiasmo, curiosidad, sorpresa y satisfacción por el logro, pero también frustración, incertidumbre, tensión, miedo al fallo o ansiedad leve ante los desafíos. Estas emociones surgen



de manera espontánea y tienen un carácter auténtico, lo cual convierte a la gamificación en un escenario idóneo para trabajar la regulación emocional, ya que permite transformar dichas emociones en oportunidades pedagógicas de crecimiento.

En la educación tradicional, las emociones suelen ser ignoradas o tratadas como elementos que deben controlarse únicamente a través de normas disciplinarias. En contraste, la gamificación reconoce que las emociones son parte integral del aprendizaje y que pueden utilizarse como motores de la motivación, siempre y cuando exista una mediación docente que permita identificar, legitimar y orientar dichas emociones hacia fines constructivos. Cuando los estudiantes se enfrentan a un reto gamificado, la emoción aparece de forma natural; pero cuando esa emoción se analiza, se descompone y se reconduce, se convierte en un recurso valioso para desarrollar autorregulación emocional.

Una de las principales aportaciones de la gamificación al desarrollo de la autorregulación emocional es la manera en que transforma la percepción del error. En un entorno gamificado, fallar no se interpreta como un fracaso personal, sino como un paso necesario dentro de una lógica de progresión. Los juegos enseñan que los errores son parte del proceso, que permiten aprender, ajustar estrategias y volver a intentar. Esta resignificación del error disminuye la ansiedad y el miedo al juicio, dos emociones que en la escuela tradicional pueden bloquear la participación y el aprendizaje. Cuando los estudiantes asumen el error como una oportunidad de mejora dentro del juego, desarrollan tolerancia a la frustración y aprenden a manejar emociones que, fuera del contexto gamificado, podrían desencadenar impulsividad, desmotivación o abandono de la tarea.



Esta capacidad para tolerar la frustración es un componente esencial de la autorregulación emocional. Según Bisquerra (2024), la frustración es una emoción inevitable en los procesos de aprendizaje, especialmente cuando los estudiantes se enfrentan a tareas nuevas o complejas. La gamificación permite que esta emoción se experimente en dosis manejables y que vaya acompañada de condiciones favorables para su gestión: retroalimentación inmediata, apoyo de pares, estrategias alternativas, reforzadores simbólicos y la experiencia de ver el progreso de manera visible. La estructura de niveles o misiones facilita la organización del desafío, y el estudiante puede visualizar metas intermedias, lo cual reduce la sensación de desbordamiento emocional.

Además, la gamificación activa emociones positivas que tienen una relación directa con la capacidad de autorregulación. La motivación intrínseca, alimentada por la autonomía, la competencia y la relación —como lo plantea la Teoría de la Autodeterminación— genera estados emocionales que permiten regular mejor las respuestas impulsivas. Cuando los estudiantes se sienten protagonistas, capaces y conectados con otros, están en mejores condiciones para controlar reacciones impulsivas, asumir decisiones responsables y perseverar ante las dificultades. La gamificación, al incentivar estos estados emocionales positivos, favorece indirectamente el autocontrol.

Asimismo, las dinámicas gamificadas permiten que los estudiantes practiquen habilidades necesarias para la regulación emocional, como la toma de perspectiva, el análisis de consecuencias, la anticipación de resultados y la reflexión sobre los propios comportamientos. Cada decisión dentro de un juego lleva implícitas consecuencias simbólicas, lo cual obliga a los estudiantes a detenerse, pensar y elegir con intencionalidad. Esta capacidad de detenerse antes de actuar, también identificada por Goleman (1995) como una de las dimensiones clave de la



inteligencia emocional, se fortalece dentro de las dinámicas lúdicas y luego puede transferirse a la vida real.

Otro aspecto fundamental de la relación entre gamificación y autorregulación emocional es el papel de la narrativa. Las historias que envuelven las dinámicas gamificadas no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también generan un marco emocional compartido que facilita la comprensión de los desafíos y la identificación de roles. Las narrativas activan emociones profundas y dan sentido a las acciones, lo cual amplifica la intensidad emocional de la experiencia sin poner en riesgo la seguridad emocional del estudiante. Este espacio simbólico permite que los niños exploren emociones sin sentir que están siendo evaluados personalmente, lo que facilita el reconocimiento y la expresión emocional.

La gamificación también favorece la regulación emocional porque promueve el trabajo colaborativo. Cuando las dinámicas requieren cooperación, los estudiantes aprenden a manejar emociones asociadas a la interacción social: paciencia, empatía, frustración compartida, orgullo colectivo, preocupación por el bienestar del equipo y responsabilidad conjunta. En los juegos cooperativos, los niños deben escuchar a los demás, aceptar ideas distintas, coordinar acciones y resolver conflictos que surgen naturalmente. Estas experiencias sociales generan emociones que deben regularse en tiempo real y que fortalecen habilidades relacionales fundamentales para la convivencia escolar.

La interacción entre pares es uno de los puntos más fuertes de esta metodología. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje —incluido el emocional— ocurre en interacción con otros, mediante procesos de mediación social que permiten que el estudiante internalice habilidades que inicialmente no podría desarrollar solo. En una dinámica gamificada, la ZDP se activa constantemente, pues los estudiantes más experimentados apoyan a los demás, modelan formas



de afrontar la frustración o el error, celebran logros colectivos y fortalecen la resiliencia del grupo. Esta interacción social guiada favorece la consolidación de estrategias de regulación que luego pueden aplicarse fuera del juego.

La gamificación, además, ofrece un entorno controlado donde las emociones pueden vivirse de manera intensa, pero sin los riesgos asociados a situaciones reales. Esta “simulación emocional segura”, como la define Borrás-Gené (2022), permite que los estudiantes enfrenten desafíos sin miedo a afectar su autoestima, su reputación o su estatus dentro del grupo. En lugar de percibirse como incapaces cuando experimentan emociones difíciles, comprenden que esas emociones son parte natural del proceso de jugar, aprender y avanzar. De esta manera, la escuela se convierte en un laboratorio emocional donde los estudiantes pueden practicar, equivocarse, reflexionar y mejorar continuamente.

La retroalimentación inmediata tiene un rol crucial en la regulación emocional. Al recibir información precisa sobre su desempeño en el momento exacto en que actúan, los estudiantes pueden ajustar sus respuestas emocionales con mayor rapidez. Por ejemplo, si un estudiante comete un error, pero recibe una retroalimentación que lo orienta y le ofrece una alternativa, la emoción de frustración disminuye y aparece la sensación de posibilidad. De la misma manera, si un logro es reconocido simbólicamente —por medio de puntos, insignias o palabras de validación— los estudiantes experimentan emociones positivas que fortalecen su autoestima y su motivación intrínseca, lo cual incide en su capacidad de autorregulación a largo plazo.

Es importante destacar que la relación entre gamificación y autorregulación emocional no se limita al momento del juego, sino que depende de la mediación docente y de los espacios reflexivos que se integren posteriormente. Para que una experiencia gamificada tenga impacto real en el desarrollo emocional, es necesario que se incluyan momentos de pausa en los cuales



los estudiantes identifiquen qué emociones experimentaron, cuándo surgieron, cómo las manejaron, qué estrategias utilizaron y qué podrían hacer en futuras situaciones similares. Esta reflexión fomenta la metacognición emocional, indispensable para una regulación autónoma y consciente.

La gamificación también favorece la regulación emocional al promover la perseverancia y la resiliencia. Las dinámicas de juego suelen incluir niveles crecientes de dificultad, lo cual enseña a los estudiantes a enfrentar desafíos de manera progresiva y a no rendirse fácilmente ante los obstáculos. Cuando avanzan de nivel, reciben retroalimentación positiva que los impulsa a seguir intentando. Cuando no lo logran, encuentran oportunidades para probar nuevas estrategias. Este ciclo continuo de reto–esfuerzo–retroalimentación–progreso fortalece la capacidad de persistir, una de las habilidades centrales de la autorregulación.

En el contexto de estudiantes de quinto grado, esta conexión es especialmente relevante. Los niños entre los 9 y 10 años están en una etapa de transición en la que su autoconcepto emocional comienza a consolidarse y su necesidad de pertenecer al grupo aumenta significativamente. Las emociones asociadas al reconocimiento, la comparación social, el deseo de autonomía y la sensibilidad ante la crítica están muy presentes. La gamificación permite canalizar estas emociones en un entorno constructivo donde el reconocimiento se otorga por el esfuerzo, la colaboración y la cooperación, más que por la competencia individual. Esto contribuye a disminuir la ansiedad social y a fortalecer una autoestima basada en la superación personal y el apoyo mutuo.

La relación entre gamificación y autorregulación emocional se sustenta en la manera en que las dinámicas lúdicas estructuradas generan escenarios ricos en experiencias emocionales y sociales que pueden ser aprovechadas para desarrollar competencias reguladoras. La



gamificación no solo motiva o entretiene; transforma el ámbito escolar en un espacio donde las emociones son parte activa del aprendizaje, donde los errores se resignifican, donde la cooperación activa procesos de regulación, donde el docente media las experiencias y donde los estudiantes practican habilidades que serán esenciales para su vida personal y académica.

Contexto Colombiano

El contexto colombiano ofrece un escenario propicio y necesario para la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que fortalezcan la educación socioemocional y, en particular, el desarrollo de habilidades como la autorregulación emocional. En los últimos años, el país ha avanzado hacia una comprensión más integral del proceso educativo, reconociendo que el aprendizaje no depende únicamente de factores cognitivos, sino también de aspectos afectivos, sociales, culturales e institucionales. La escuela se concibe, cada vez más, como un espacio que debe favorecer el bienestar emocional, la convivencia pacífica, la resolución de conflictos y la formación de ciudadanos capaces de comprender y gestionar sus emociones en entornos complejos. Esta mirada integral coincide con las recomendaciones de organismos internacionales como la UNESCO y la OCDE, que han insistido en la importancia de incluir la educación socioemocional dentro de los currículos para promover el desarrollo humano, la equidad educativa y la construcción de sociedades más justas y pacíficas.

En Colombia, los desafíos sociales y educativos hacen evidente la necesidad de institucionalizar la educación socioemocional. La violencia escolar, el acoso entre pares, los conflictos familiares, los problemas de salud mental, el estrés académico, la ansiedad y las dificultades en la convivencia son situaciones que afectan directamente el desarrollo emocional



de los estudiantes y, por ende, su desempeño académico y su bienestar integral. Informes recientes del Ministerio de Educación Nacional han señalado que un número significativo de estudiantes de educación básica y media presenta dificultades relacionadas con el manejo de emociones, impulsividad, baja tolerancia a la frustración y escasas habilidades para resolver conflictos de manera pacífica. Estas problemáticas no solo impactan a nivel individual, sino también a nivel institucional, afectando el clima escolar y la dinámica pedagógica.

En este contexto, la promulgación de la Ley 2383 de 2024 representa un avance trascendental para el sistema educativo colombiano. Esta ley establece la incorporación obligatoria de la educación socioemocional de manera transversal en los establecimientos educativos del país, reconociéndola como un componente fundamental para el desarrollo humano y la formación ciudadana. La ley no se limita a sugerir lineamientos; por el contrario, establece directrices claras para su implementación, exige la generación de planes institucionales, promueve la actualización docente y reconoce la necesidad de integrar competencias emocionales, sociales y éticas dentro del currículo escolar. De esta manera, la educación socioemocional deja de ser un complemento o una iniciativa aislada y pasa a ser una responsabilidad estructural del sistema educativo.

La Ley 2383 de 2024 parte de la premisa de que la educación socioemocional es esencial para mejorar los aprendizajes académicos, prevenir situaciones de riesgo, fortalecer la convivencia y promover el bienestar integral de los estudiantes. Este enfoque se alinea con los principios de la neuroeducación, que han demostrado que las emociones influyen directamente en la atención, la memoria y la capacidad de razonamiento. Cuando los estudiantes aprenden a reconocer y gestionar sus emociones, están en mejores condiciones para concentrarse, resolver problemas, tomar decisiones responsables y enfrentar desafíos académicos. Además, la ley



reconoce que la educación socioemocional contribuye a formar ciudadanos empáticos, respetuosos, críticos y comprometidos con la construcción de una sociedad democrática, en concordancia con los fines de la educación establecidos en la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994).

Uno de los aspectos más relevantes de la Ley 2383 es su enfoque transversal. La ley establece que la educación socioemocional no debe entenderse como una asignatura independiente, sino como un eje que atraviesa todas las áreas del currículo, los proyectos pedagógicos institucionales, las prácticas de aula y las dinámicas de convivencia escolar. Esto implica que las competencias emocionales deben desarrollarse tanto en las clases académicas como en las actividades artísticas, deportivas, espirituales y extracurriculares. De esta manera, se garantiza que los estudiantes tengan múltiples oportunidades para practicar habilidades como la autorregulación emocional, la empatía, la comunicación asertiva, la toma de decisiones responsable y la resolución pacífica de conflictos.

La norma también subraya la importancia del rol docente. Reconoce que los maestros son mediadores fundamentales en la formación emocional de los estudiantes y, por lo tanto, exige que el Estado implemente programas de formación continua y acompañamiento profesional en educación socioemocional. Esta exigencia responde a uno de los principales desafíos del sistema educativo colombiano: la falta de formación específica en competencias emocionales. Muchos docentes han manifestado que no cuentan con herramientas suficientes para identificar y gestionar situaciones emocionales complejas en el aula, lo cual limita su capacidad de orientar a los estudiantes en estos procesos. La Ley 2383 busca subsanar esta limitación al promover una capacitación sistemática que permita a los docentes comprender el desarrollo socioemocional, aplicar estrategias pedagógicas pertinentes y convertirse en modelos de regulación emocional



para sus alumnos.

Además, la ley articula la educación socioemocional con la promoción de ambientes escolares seguros y protectores. En Colombia, numerosas investigaciones han demostrado que el clima escolar influye significativamente en el aprendizaje y en el bienestar emocional de los estudiantes. Un ambiente donde predomina el respeto, el diálogo, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos facilita el desarrollo de competencias emocionales y disminuye la incidencia de conductas agresivas o disruptivas. Por esta razón, la ley exige que las instituciones educativas revisen y fortalezcan sus manuales de convivencia, incluyan protocolos de prevención y atención de violencias escolares y promuevan prácticas restaurativas que favorezcan la reflexión, el perdón y la reparación del daño.

En este marco normativo, estrategias pedagógicas como la gamificación adquieren una relevancia especial. La Ley 2383 insiste en que la educación socioemocional debe implementarse mediante metodologías activas, participativas e innovadoras que permitan a los estudiantes vivenciar las emociones, reflexionar sobre sus experiencias y desarrollar habilidades de regulación en contextos reales. La gamificación se ajusta de manera precisa a estas orientaciones, ya que integra emoción, desafío, cooperación, narrativa y reflexión en experiencias educativas significativas. Su capacidad para generar entornos seguros donde los estudiantes pueden experimentar emociones intensas sin miedo al juicio o la evaluación negativa la convierte en una herramienta idónea para fortalecer la autorregulación emocional, uno de los ejes centrales de la educación socioemocional planteada por la ley.

Asimismo, la gamificación se articula con los fines de la ley al promover un aprendizaje autónomo y responsable. Cuando los estudiantes participan en misiones, niveles o retos gamificados, aprenden a tomar decisiones, manejar impulsos, evaluar riesgos y asumir las



consecuencias de sus acciones, lo cual fortalece su desarrollo moral y ético. Estas experiencias favorecen el autoconocimiento emocional, permiten poner en práctica estrategias de regulación y fortalecen la resiliencia, aspectos fundamentales señalados por la Ley 2383 como prioritarios en la formación integral de los estudiantes.

En el contexto escolar colombiano, la implementación de la educación socioemocional también debe reconocer la diversidad cultural, social y territorial del país. Las emociones se expresan y se interpretan de manera distinta según los contextos y las prácticas socioculturales, por lo que las estrategias pedagógicas deben adaptarse a las dinámicas propias de cada comunidad educativa. La gamificación permite flexibilizar los contenidos y las dinámicas de aula, adaptándolas a las necesidades e intereses de los estudiantes. Al utilizar narrativas contextualizadas, símbolos culturales, problemáticas locales y experiencias significativas para la comunidad, las actividades gamificadas pueden resonar emocionalmente con los estudiantes y fortalecer su sentido de pertenencia.

Otro elemento relevante del contexto colombiano es la búsqueda permanente de una educación para la paz. La historia del país, marcada por el conflicto armado y por diversas formas de violencia estructural, ha impulsado iniciativas educativas orientadas a fortalecer la convivencia, la empatía, el diálogo y la resolución pacífica de conflictos. La educación socioemocional, tal como lo plantea la Ley 2383, se convierte en una herramienta fundamental para consolidar esta cultura de paz desde la escuela. La gamificación, al promover dinámicas cooperativas y narrativas que incluyen dilemas morales, misiones colectivas y desafíos éticos, puede contribuir a formar estudiantes capaces de comprender las emociones propias y ajenas, tomar decisiones responsables y actuar con sensibilidad social.



Dentro del Colegio Agustiniانو Floridablanca, la implementación de la Ley 2383 dialoga directamente con la filosofía institucional centrada en la interioridad, el autoconocimiento, la fraternidad y la búsqueda del bien común. La incorporación de estrategias como la gamificación no solo responde a la normativa vigente, sino que fortalece la identidad pedagógica del colegio al promover un aprendizaje activo, reflexivo y emocionalmente significativo. Los estudiantes de quinto grado, en particular, se benefician de estas metodologías porque se encuentran en una etapa de desarrollo donde las emociones son intensas y las habilidades de autorregulación aún están en consolidación. A través de la gamificación, pueden explorar sus emociones en un ambiente seguro, comprender sus reacciones emocionales y desarrollar estrategias para gestionarlas de manera autónoma.

El contexto educativo colombiano y la Ley 2383 de 2024 ofrecen un respaldo institucional claro para la integración de la educación socioemocional en las prácticas pedagógicas. Esta normativa reconoce la importancia de formar estudiantes capaces de gestionar sus emociones, convivir pacíficamente y enfrentar los desafíos sociales y académicos del mundo contemporáneo. La gamificación, como estrategia pedagógica innovadora, se alinea plenamente con los principios de la ley y con las necesidades del país, al permitir que los estudiantes vivencien sus emociones, reflexionen sobre ellas y fortalezcan la autorregulación emocional en escenarios significativos y motivadores.

Modelo integrador propuesto

El modelo integrador propuesto surge de la necesidad de articular, de manera coherente y operativa, los principales referentes teóricos que sustentan la presente investigación: la educación socioemocional, la autorregulación emocional, la gamificación como estrategia pedagógica y el



marco normativo colombiano, especialmente la Ley 2383 de 2024. Este modelo se concibe como una síntesis dinámica que organiza los principios, procesos, componentes y relaciones que intervienen en la formación emocional de los estudiantes de quinto grado y que orienta, al mismo tiempo, la manera en que la gamificación puede potenciar dichas competencias dentro del contexto escolar. Se trata de un modelo que no fragmenta los elementos teóricos, sino que los articula en un sistema funcional que explica cómo, por qué y para qué la gamificación contribuye al fortalecimiento de la autorregulación emocional en el Colegio Agustiniانو Floridablanca.

El punto de partida del modelo integrador es el reconocimiento del papel central que cumplen las emociones en los procesos de aprendizaje y en el desarrollo integral de los niños. Las emociones no solo influyen en la atención, la motivación y la memoria, sino que también determinan la manera en que los estudiantes enfrentan los desafíos, resuelven conflictos y se relacionan con sus pares. La autorregulación emocional se presenta entonces como una competencia fundamental que permite a los estudiantes identificar sus emociones, comprenderlas y gestionarlas en función de sus metas personales y sociales. Sin embargo, la autorregulación no se desarrolla de manera espontánea; requiere experiencias guiadas, espacios de reflexión y escenarios vivenciales donde los estudiantes puedan practicar, equivocarse, ajustar sus respuestas y consolidar estrategias reguladoras. En ese sentido, el modelo integrador parte de la premisa de que la educación emocional debe estar inmersa en la experiencia escolar cotidiana y no limitada a contenidos teóricos.

Para que la autorregulación emocional se fortalezca, el modelo reconoce tres dimensiones esenciales: el reconocimiento emocional, la gestión emocional y la reflexión emocional. El reconocimiento implica identificar lo que se siente y nombrarlo adecuadamente; la gestión implica modular la intensidad de las emociones y actuar de manera ajustada a la situación; la



reflexión implica analizar las emociones, comprender su origen, sus efectos y la manera en que influyen en la conducta. Estas tres dimensiones funcionan como un ciclo continuo y recursivo, que permite al estudiante pasar de una reacción impulsiva a una respuesta deliberada y consciente. El modelo integrador entiende que estas dimensiones deben ser movilizadas por experiencias vivenciales que activen emociones reales, pero en un ambiente seguro donde los estudiantes puedan explorarlas sin temor al juicio o al fracaso.

En esta lógica, la gamificación se convierte en el eje metodológico que activa este ciclo emocional. El modelo integrador propone que los elementos propios de la gamificación — narrativa, retos progresivos, retroalimentación inmediata, cooperación, recompensas simbólicas y niveles— pueden movilizar emociones auténticas que luego son usadas como materia prima para el desarrollo regulador. Los juegos, al incorporar desafíos alcanzables, activan emociones como la alegría, la sorpresa, la intriga y el entusiasmo, pero también generan frustración, incertidumbre o tensión ante la posibilidad de fallar. Estas emociones emergen de manera natural dentro de la dinámica gamificada y constituyen oportunidades pedagógicas para enseñar a los estudiantes a reconocerlas, comprenderlas y gestionarlas de manera adaptativa.

Un componente central del modelo integrador es la idea de “experiencia emocional segura”. Las actividades gamificadas permiten que los estudiantes vivan emociones intensas sin que su autoestima, su identidad o su estatus social dentro del grupo se vean amenazados. Esto se debe a que el juego introduce un marco ficcional donde las consecuencias negativas no afectan la vida real del niño. Un error en el juego no se interpreta como incapacidad personal, sino como parte natural del proceso. Esta resignificación del error tiene un impacto profundo en la autorregulación emocional, ya que disminuye la ansiedad, favorece la tolerancia a la frustración y motiva a los estudiantes a perseverar en la tarea. La investigación en neuroeducación indica



que cuando el error no se vive como amenaza, el cerebro permanece en un estado de apertura al aprendizaje; dicho estado es el que la gamificación potencia.

Otro elemento articulador del modelo integrador es la narrativa. El modelo propone que las misiones, historias o mundos ficcionales que envuelven la experiencia gamificada funcionan como un dispositivo emocional que involucra al estudiante, capta su atención y otorga significado a las acciones. La narrativa no solo motiva, sino que contextualiza los retos emocionales y éticos que los estudiantes deben enfrentar. Por ejemplo, una misión que exige resolver un conflicto dentro de una historia puede llevar al estudiante a experimentar emociones reales —enojo, empatía, incertidumbre— dentro de un marco simbólico que facilita la reflexión. En este sentido, la narrativa se convierte en un puente entre lo cognitivo y lo emocional, entre la ficción del juego y la vida real del estudiante, permitiendo que la regulación emocional se entrene de manera progresiva.

El modelo integrador también reconoce la importancia de la interacción social en el desarrollo emocional. Inspirado en los planteamientos socioculturales, el modelo propone que la gamificación promueve dinámicas cooperativas y colaborativas que permiten a los estudiantes regular emociones asociadas a la convivencia: paciencia, respeto, empatía, solidaridad y autocontrol. Cuando los estudiantes deben trabajar en equipo para superar un reto gamificado, aparecen naturalmente emociones ligadas al reconocimiento del otro, a la gestión de desacuerdos y a la necesidad de coordinar acciones. Estos escenarios sociales de aprendizaje emocional permiten que los estudiantes practiquen regulación emocional en tiempo real: deben negociar, escuchar, esperar turnos, dialogar, pedir ayuda, ofrecer apoyo y resolver tensiones. Estas experiencias fortalecen las habilidades sociales y emocionales que exige la Ley 2383 de 2024.



El papel del docente ocupa un lugar fundamental dentro del modelo integrador. El docente no actúa como un espectador, sino como un mediador emocional que orienta, acompaña y regula la experiencia gamificada. El modelo plantea que la intervención del docente debe centrarse en tres momentos: antes, durante y después de la dinámica. Antes, establece las reglas, anticipa posibles emociones y define estrategias de manejo; durante, observa, valida emociones, brinda retroalimentación emocional y facilita el diálogo; después, guía la reflexión metacognitiva, permitiendo que los estudiantes analicen qué sintieron, cómo resolvieron sus emociones y qué estrategias pueden utilizar en futuras situaciones. Sin este componente reflexivo, la gamificación podría quedarse en el plano lúdico sin generar aprendizajes emocionales significativos. Por ello, el modelo integrador insiste en la importancia de la mediación docente como articuladora entre la emoción vivida y el aprendizaje emocional.

El marco normativo colombiano también se integra de manera estructural al modelo. La Ley 2383 de 2024 exige que la educación socioemocional sea transversal, intencional y pertinente para el contexto escolar. El modelo integrador responde a esta exigencia al ofrecer una ruta metodológica que permite incorporar la educación emocional en las actividades de aula sin necesidad de crear asignaturas adicionales. La gamificación, al funcionar como eje metodológico, permite cumplir con los lineamientos de la ley al articular contenidos curriculares con vivencias emocionales y al promover ambientes escolares seguros, cooperativos y emocionalmente nutritivos. Así, el modelo responde simultáneamente a los referentes teóricos y a las exigencias legales del sistema educativo colombiano.

En el contexto del Colegio Agustiniiano Floridablanca, el modelo integrador adquiere coherencia con la filosofía institucional, centrada en el autoconocimiento, la interioridad, la fraternidad y el desarrollo integral. La gamificación aporta una dimensión experiencial que



permite que estos valores no solo se enseñen verbalmente, sino que se vivan en dinámicas concretas. El ethos agustiniano, que enfatiza la búsqueda de la verdad interior, se fortalece cuando el estudiante reflexiona sobre sus emociones, comprende su mundo interno y toma decisiones conscientes. La fraternidad se potencia cuando las misiones gamificadas requieren cooperación, ayuda mutua y reconocimiento del otro. La disciplina interior se refuerza cuando el estudiante aprende a gestionar emociones como la frustración, el enojo o el entusiasmo durante los retos gamificados.

El modelo integrador propuesto funciona, en suma, como un sistema organizado de relaciones entre emociones, procesos cognitivos, dinámicas pedagógicas y marcos normativos. Explica cómo la gamificación puede activar emociones auténticas, cómo el docente puede transformar esas emociones en oportunidades reguladoras, cómo la narrativa da sentido a la experiencia, cómo la cooperación fortalece habilidades socioemocionales y cómo todo ello se articula con las exigencias legales y filosóficas del contexto colombiano y agustiniano. Este modelo ofrece, por tanto, un marco conceptual sólido para comprender el impacto potencial de la gamificación en la autorregulación emocional y orienta la propuesta investigativa hacia un enfoque integral, coherente y contextualizado.

7.4. Marco Conceptual

Este proyecto propone un modelo pedagógico fundamentado en la gamificación para fortalecer la autorregulación emocional en estudiantes de primaria. La propuesta se inscribe en un enfoque educativo integral que reconoce la importancia de articular el aprendizaje cognitivo con el desarrollo socioemocional, en coherencia con lineamientos actuales que promueven experiencias escolares más participativas, significativas y centradas en el estudiante. Mediante



dinámicas de juego, se busca crear un entorno motivador e inclusivo que facilite tanto el aprendizaje académico como el desarrollo emocional, respondiendo a las necesidades y características del contexto escolar contemporáneo.

Gamificación

La gamificación se define como la incorporación de elementos propios de los juegos — tales como puntos, niveles, retroalimentación inmediata, desafíos o recompensas— en contextos no lúdicos con el fin de aumentar la motivación y el compromiso (Kapp, 2012). Su finalidad no es convertir el aprendizaje en un juego, sino aprovechar las mecánicas del juego para potenciar la participación, el esfuerzo sostenido y la interacción significativa con los contenidos.

En el ámbito educativo, la gamificación ha mostrado efectos positivos en la motivación intrínseca, la persistencia ante tareas desafiantes y el involucramiento emocional del estudiante (Deterding et al., 2011). Al introducir dinámicas como misiones progresivas, insignias o historias narrativas, el aula se transforma en un espacio donde el aprendizaje se vuelve más dinámico y orientado a la acción. De acuerdo con Fernández (2020), gamificar implica estructurar los procesos de enseñanza bajo principios lúdicos que promuevan el reto, la creatividad y el sentido de logro, generando experiencias adaptables a los ritmos y estilos de aprendizaje.

Gamificación como estrategia pedagógica

Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación favorece la construcción de ambientes de aprendizaje más inclusivos y centrados en la participación activa. Peña (2020) señala que los elementos lúdicos promueven una cultura del error como oportunidad de mejora, fortaleciendo la resiliencia y la disposición para enfrentar retos académicos. En este sentido, la



gamificación convierte al estudiante en protagonista de su proceso formativo, permitiéndole avanzar mediante la toma de decisiones, la resolución de problemas y la interacción colaborativa.

El uso de tecnologías educativas, plataformas interactivas y recursos digitales amplía aún más el potencial pedagógico de la gamificación, al permitir rutas personalizadas, seguimiento continuo y actividades multiformato. Estas herramientas no solo diversifican la enseñanza, sino que mejoran el acceso, la motivación y la participación, aspectos esenciales para un aprendizaje significativo y equitativo. Asimismo, la gamificación promueve habilidades socioemocionales como la cooperación, la iniciativa, la perseverancia y la empatía, al situar a los estudiantes en escenarios de toma de decisiones donde deben gestionar tanto aspectos cognitivos como emocionales.

Gamificación y el desarrollo socioemocional

La gamificación contribuye de manera importante al desarrollo socioemocional. Al enfrentar desafíos, superar niveles, colaborar con pares o gestionar la frustración dentro de un entorno estructurado, los estudiantes ejercitan competencias emocionales clave como la resiliencia, la tolerancia a la frustración y la capacidad de automonitoreo. Estos entornos lúdicos facilitan que los estudiantes reflexionen sobre sus emociones y adopten estrategias de regulación en situaciones reales y simuladas, lo cual favorece la conciencia emocional y el bienestar general. Diversas investigaciones han mostrado que la gamificación puede mejorar la participación socioemocional y fortalecer la motivación, especialmente cuando se acompaña de una mediación docente intencional (Hamari et al., 2014).

En este sentido, la gamificación y la educación emocional no funcionan como enfoques aislados, sino como estrategias complementarias que permiten formar estudiantes



emocionalmente competentes, capaces de tomar decisiones responsables, resolver conflictos y mantener relaciones interpersonales positivas.

Autorregulación emocional en contextos escolares

La educación emocional, de acuerdo con Bisquerra (2003), reconoce que la autorregulación no es una habilidad innata, sino que se desarrolla a través de experiencias guiadas, modelamiento y reflexión. En los contextos escolares, el desarrollo de esta competencia implica ambientes seguros, acompañamiento docente y estrategias pedagógicas orientadas a la identificación, comprensión y gestión de emociones. La conciencia emocional —entendida como la capacidad de identificar y nombrar las propias emociones— constituye la base de cualquier proceso regulatorio. Cuando los estudiantes aprenden a reconocer lo que sienten, pueden adoptar estrategias de afrontamiento más adecuadas y participar activamente en su proceso de aprendizaje.

En suma, la autorregulación emocional es un componente esencial del bienestar estudiantil y del rendimiento académico, y la gamificación constituye una vía pedagógica pertinente y eficaz para fortalecerla desde edades tempranas

7.5. Marco legal y normativo

Tabla 2. Normativa educativa relevante para el diseño e implementación del proyecto.



Ley o normativa	Año	Descripción general	Artículo(s) que aplican	Aplicabilidad para el proyecto
Ley 2383 de 2024 - Ley General de Educación	2024	Esta ley establece el marco normativo de la educación en Colombia, promoviendo la inclusión, la calidad y la atención a las necesidades emocionales y de aprendizaje de los estudiantes. Regula el currículo educativo, las metodologías de enseñanza y el bienestar de los estudiantes.	Artículo 1° y artículo 2. La presente ley tiene como fin promover de manera transversal la educación socioemocional de los niños, niñas y adolescentes en los centros e instituciones educativas de los niveles preescolar, primaria, básica y media del país, dentro de un marco de desarrollo integral.	La ley aplica directamente en el diseño e implementación de estrategias que fomenten el bienestar emocional de los estudiantes, permitiendo la incorporación de métodos como la gamificación para mejorar la motivación y el aprendizaje.
Decreto 1075 de 2015 - Decreto Único Reglamentario del Sector Educación	2015	Este decreto reglamenta la Ley General de Educación y establece normas para la gestión de las instituciones educativas, incluyendo la atención al desarrollo socioemocional de los estudiantes y la implementación de metodologías innovadoras en el aula.	Artículos que promueven la innovación pedagógica y la atención integral a los estudiantes.	El decreto respalda la utilización de métodos pedagógicos innovadores como la gamificación, alineados con los objetivos del proyecto de atender las necesidades emocionales y académicas de los estudiantes.



Ley o normativa	Año	Descripción general	Artículo(s) que aplican	Aplicabilidad para el proyecto
Ley 1620 de 2013 - Ley de Convivencia Escolar	2013	Esta ley regula las políticas de convivencia escolar y fomenta un ambiente de respeto, inclusión y bienestar emocional en las instituciones educativas.	Artículos 1, 4 y 5 sobre la creación de ambientes escolares inclusivos y seguros.	Apoya la creación de un ambiente emocionalmente seguro y positivo para los estudiantes, que es fundamental para aplicar la gamificación de manera efectiva en el aula.
Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación	1994	Establece los principios y objetivos para la educación en Colombia, promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes, tanto académico como emocional.	Artículo 16 (Objetivos específicos de la educación preescolar) Artículo 73 y 87 uso de manual de convivencia para todos los centros educativos.	La ley enfatiza el desarrollo de habilidades, la participación en actividades lúdicas, y la vinculación de la familia, elementos clave para el enfoque de gamificación en el manejo de emociones.
Decreto 1860 de 1994 - Currículo y Evaluación	1994	Regula el currículo escolar y los procesos de evaluación, asegurando que la enseñanza sea integral y alineada con los objetivos educativos del país.	Artículos relacionados con la evaluación integral y el currículo.	Proporciona un marco para la integración de metodologías innovadoras, como la gamificación, para una evaluación más completa y orientada al desarrollo socioemocional.

Fuente: Elaboración propia.



7.6. Marco Técnico

Método de análisis

El presente marco técnico describe los componentes metodológicos, tecnológicos y funcionales que sustentan el diseño y la implementación de Emozone, una plataforma gamificada orientada al fortalecimiento de la autorregulación emocional en estudiantes de primaria del Colegio Agustiniانو de Floridablanca. Su estructura se fundamenta en principios de la experiencia de usuario (UX), accesibilidad, seguridad digital y pedagogía basada en la gamificación, con el fin de garantizar una herramienta intuitiva, motivadora y adaptada a las necesidades socioemocionales de los niños de 9 a 10 años.

Método de análisis y diseño

El proyecto adopta un enfoque metodológico centrado en la experiencia del usuario (User Experience, UX), entendido como un proceso de diseño sistemático que optimiza la interacción entre los estudiantes y la plataforma (Garrett, 2011). Este enfoque es pertinente en entornos educativos digitales, dado que promueve la claridad, la navegabilidad y la accesibilidad, aspectos esenciales para garantizar la comprensión emocional en edades tempranas.

Para la recolección de datos y validación del prototipo, se realizarán pruebas piloto con grupos focales de estudiantes y docentes. Estas pruebas permiten identificar fortalezas y oportunidades de mejora en términos de comprensión de las actividades, motivación, diseño visual, carga cognitiva y eficacia pedagógica.

Se establecen cuatro criterios técnicos fundamentales:

- **Accesibilidad:** Emozone es compatible con dispositivos móviles y equipos de



escritorio, siguiendo recomendaciones de la Web Accessibility Initiative (W3C, 2023). Se priorizan colores contrastados, iconografía clara y navegación simplificada.

- **Interactividad:** La plataforma incluye recursos multimedia tales como videos breves, imágenes didácticas, minijuegos y simulaciones, que enriquecen la experiencia de aprendizaje y facilitan la identificación emocional.
- **Progresión:** El sistema incorpora niveles, retroalimentación inmediata, recursos visuales y actividades escalonadas, siguiendo los principios de progresión gradual planteados por Kapp (2012) en entornos gamificados educativos.
- **Seguridad:** Se garantiza el cumplimiento de protocolos de protección de datos sensibles y la confidencialidad de la información de los estudiantes, de acuerdo con la Ley 1581 de 2012 (protección de datos personales en Colombia).

Mapa de contenidos y funcionalidades

La estructura interna de Emozone se organiza en módulos interdependientes que guían la experiencia del estudiante desde el ingreso hasta la evaluación final. Cada componente se fundamenta en principios de gamificación para promover motivación, reflexión y autorregulación emocional.

1. Inicio de sesión y panel personalizado

Cada estudiante accede mediante credenciales asignadas por la institución. El panel presenta:

- Avance general.



- Insignias obtenidas.
- Misiones pendientes o en curso.
- Reportes de progreso socioemocional.
- Este sistema personalizado fortalece la motivación y el sentido de pertenencia al permitir visualizar el crecimiento individual.

2. Misiones emocionales: Actividades interactivas y reflexivas

- **Objetivo:** Facilitar experiencias prácticas que permitan identificar, comprender y gestionar emociones en escenarios simbólicos.
- **Características principales:**
- **Interactividad:** Las actividades se desarrollan en formatos dinámicos como simulaciones, juegos de rol, historias ramificadas o cuestionarios inteligentes. El estudiante debe analizar situaciones, reconocer emociones y tomar decisiones reguladoras (por ejemplo, apoyar a un personaje a manejar la frustración durante una tarea difícil).
- **Reflexión guiada:** Las misiones incluyen preguntas abiertas como “¿Cuál emoción crees que está experimentando este personaje?”, “¿Qué harías tú en esta situación?” o “¿De qué otra forma podrías reaccionar?”. Estas actividades fomentan la autoconciencia emocional, elemento clave para la autorregulación (Bisquerra, 2003).
- **Diversión educativa:** Para aumentar la adherencia y el interés, las misiones incluyen narrativas, avatares personalizados, recompensas simbólicas y metas claras, tal como recomiendan Hamari et al. (2014).



3. Insignias y sistema de logros

- **Objetivo:** Promover la motivación y el reconocimiento del progreso emocional del estudiante.
- **Características:**
- **Recompensas simbólicas:** Las insignias se otorgan al completar misiones o demostrar competencias emocionales específicas (p. ej., “Fragmentos de la concentración”).
- **Progresión visible:** Las insignias se exhiben en el panel del usuario, permitiendo a estudiantes, docentes y familias observar avances concretos.
- **Logros avanzados:** Se contemplan logros especiales como “Superando retos emocionales”, otorgados al completar misiones de mayor complejidad.
- Este sistema responde a los principios de motivación intrínseca del aprendizaje gamificado descritos por Deterding et al. (2011).

4. Herramientas de reflexión

Se integra un diario emocional digital, donde los estudiantes describen brevemente sus emociones del día, causas y posibles estrategias para regularlas. Esta herramienta fortalece habilidades de metacognición emocional.

Adicionalmente, se aplican encuestas de autopercepción y cuestionarios breves al finalizar cada misión, para reforzar la comprensión de lo aprendido.

5. Gráfico de mapa de navegación

El mapa de navegación organiza visualmente las rutas del usuario dentro de la plataforma. Incluye:

Objetivos principales: gestión emocional, motivación intrínseca y auto-reflexión.

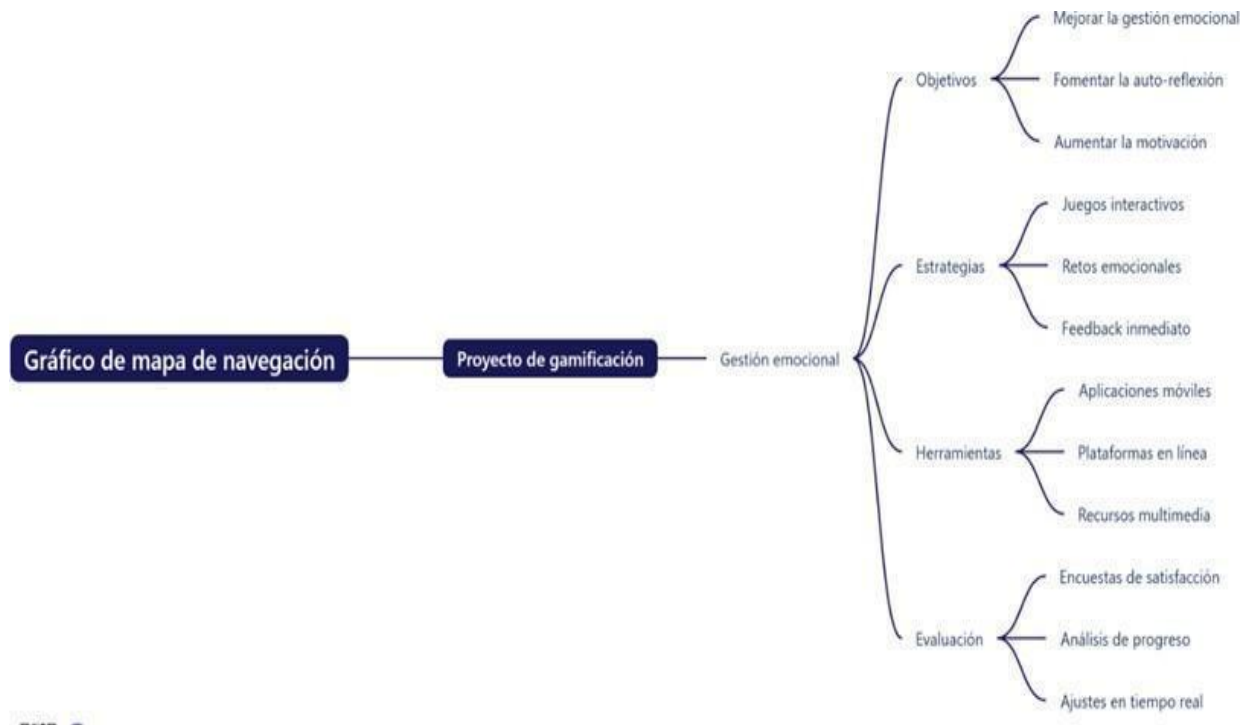
Estrategias: misiones gamificadas, retos progresivos, retroalimentación inmediata.

Herramientas tecnológicas: recursos multimedia, juegos interactivos, diarios digitales, panel personalizado.

Criterios de evaluación: encuestas de satisfacción, análisis del progreso, ajustes iterativos en tiempo real.

Este esquema permite comprender la lógica interna de Emozone y su coherencia con el propósito pedagógico.

Figura 1. Mapa de navegación del proyecto de gamificación para la gestión emocional.



Fuente: Elaboración propia.



7.7. Marco de trabajo creativo y de innovación Modelo de innovación

Modelo de innovación: Design Thinking

El proyecto adopta el modelo Design Thinking como marco de innovación para diseñar una experiencia gamificada orientada a la autorregulación emocional en estudiantes de quinto grado del Colegio Agustiniانو Floridablanca. Las fases de Empatía y Definición permitieron comprender las necesidades reales de los estudiantes y estructurar el problema central del proyecto.

Fase 1: Empatía

Se desarrolló una exploración multimétodo (entrevistas, encuestas, observación y dinámicas lúdicas) para comprender emociones, comportamientos y motivaciones de los estudiantes de 9 a 10 años. Los resultados evidenciaron emociones diversas —alegría, frustración, necesidad de reconocimiento y curiosidad— y permitieron identificar tres perfiles emocionales: expresivo, reservado y desafiante. Estos hallazgos orientaron expectativas clave como fortalecer la autorregulación, mejorar la identificación emocional y promover la empatía y la convivencia.

Fase 2: Definición

Se organizaron los hallazgos para delimitar el problema. Se identificó que los estudiantes, expuestos a múltiples experiencias emocionales durante su jornada escolar, necesitan apoyo para expresar emociones, aprender mediante actividades significativas, recibir reconocimiento y desarrollar habilidades socioemocionales.

De este análisis surgió la pregunta orientadora: ¿Cómo crear una experiencia gamificada que ayude a los estudiantes de quinto grado a reconocer, expresar y gestionar sus emociones de manera divertida y segura?

Los criterios de diseño se establecieron en torno a:

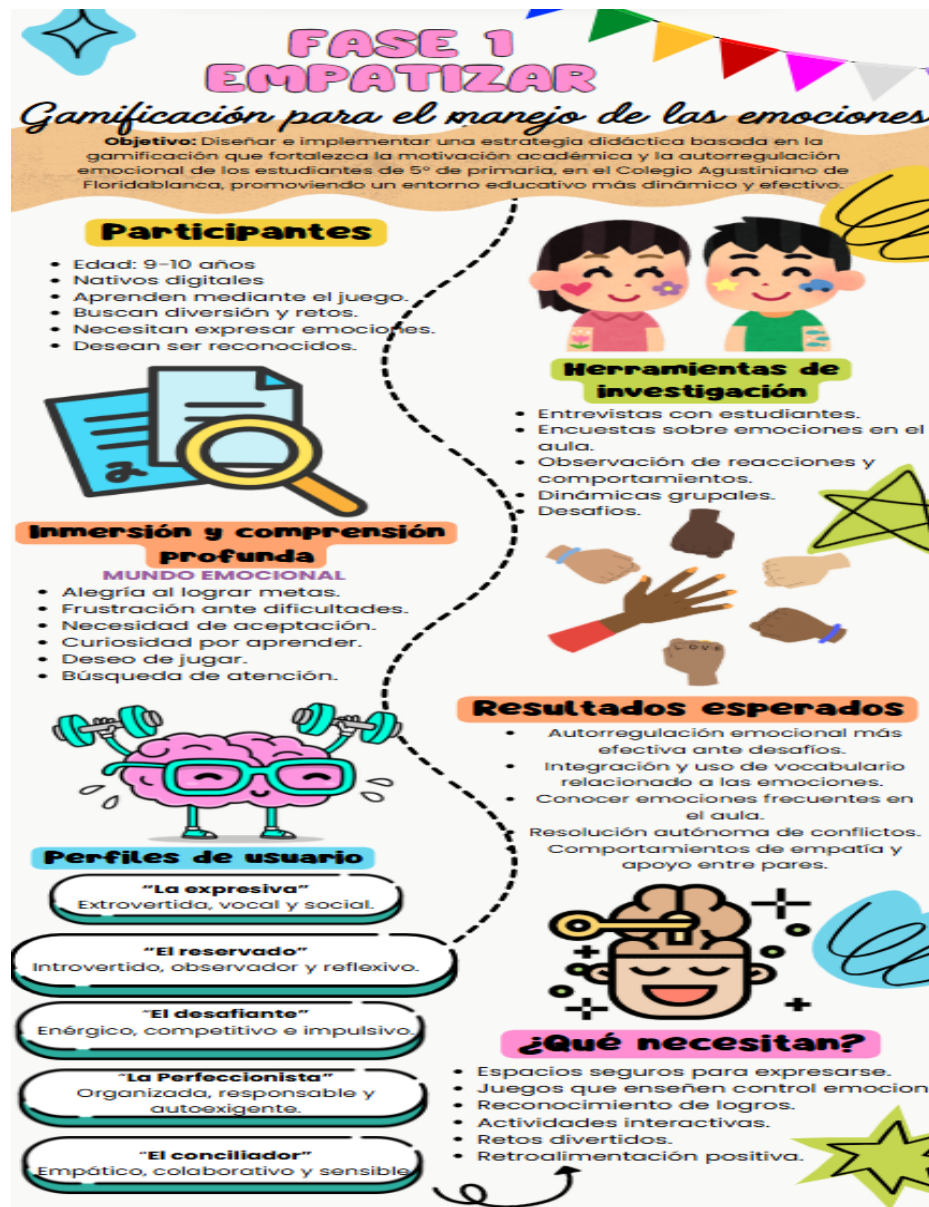
- Aprendizaje activo,



- Desarrollo emocional intencionado, y
- Integración significativa de gamificación.

La figura correspondiente sintetiza participantes, técnicas aplicadas, perfiles construidos y resultados esperados en el fortalecimiento emocional y la convivencia escolar.

Figura 2. Fase 1 “Empatizar” del proyecto de gamificación para el manejo de las emociones



Fuente: Elaboración propia.



El análisis de necesidades permitió identificar como prioridades la expresión emocional segura, el aprendizaje lúdico, el reconocimiento de logros y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales. Con base en ello se formuló la pregunta orientadora: ¿Cómo crear una experiencia gamificada que permita a los estudiantes de quinto grado reconocer, expresar y gestionar sus emociones de forma divertida y segura? Desde la perspectiva del usuario, se concluye que los estudiantes requieren un sistema de aprendizaje que combine elementos de juego con el desarrollo emocional, favoreciendo su autonomía y motivación. Los criterios de diseño establecidos para la propuesta incluyen el aprendizaje activo, el desarrollo emocional y la integración estructurada de mecánicas de gamificación. La Figura 3 sintetiza estos hallazgos, las necesidades identificadas y los criterios que guiaron el diseño de la experiencia gamificada.



Figura 3. Fase 2 “Definir” del proyecto: hallazgos, necesidades y criterios para el diseño de la experiencia gamificada

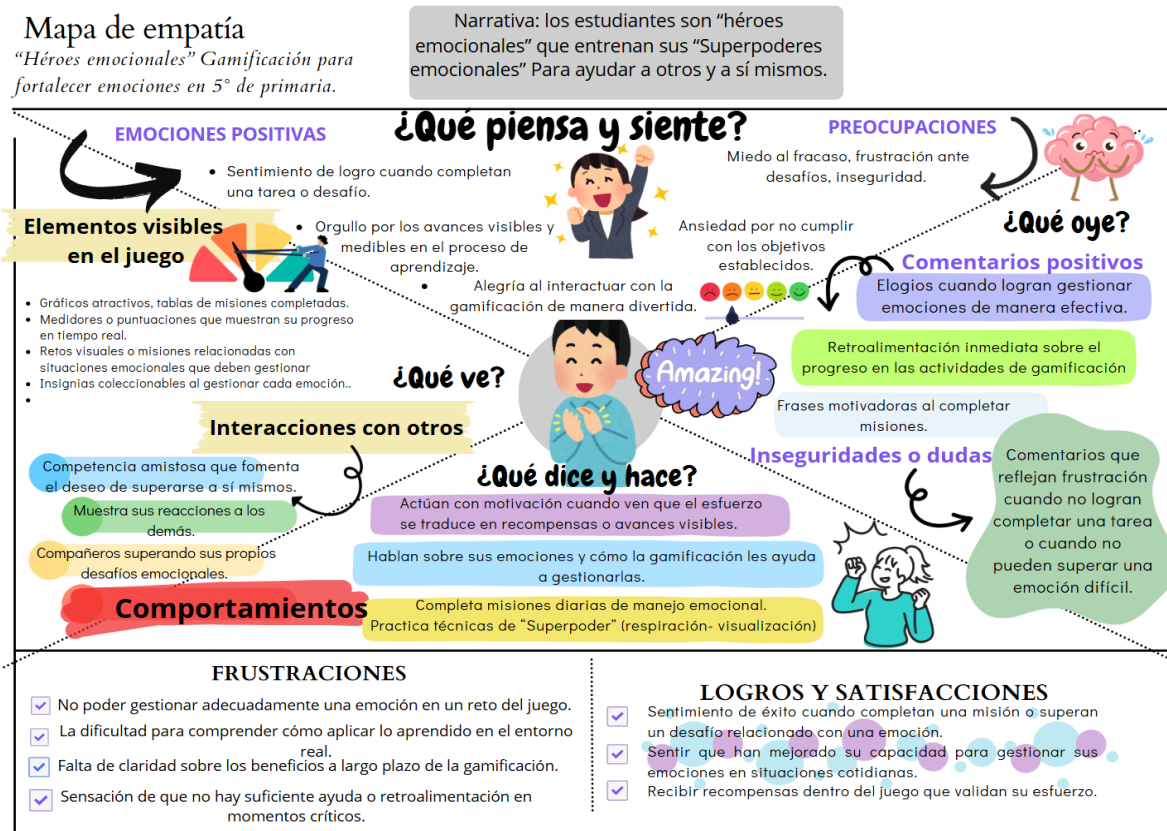


Fuente: Elaboración propia.



Por otra parte, en la Figura 4 se presenta el mapa de empatía del proyecto, donde se analizan las percepciones, emociones, pensamientos e interacciones de los estudiantes frente a la propuesta gamificada. Esta herramienta permitió identificar sus principales motivaciones (como jugar, avanzar y sentirse reconocidos) así como sus frustraciones, especialmente relacionadas con el error, la comparación con sus compañeros y la dificultad para expresar emociones intensas. El análisis de estos elementos orientó el diseño de estrategias más sensibles y pertinentes, garantizando que la experiencia gamificada respondiera a sus necesidades reales de acompañamiento emocional, participación activa y aprendizaje significativo.

Figura 4. Mapa de empatía del proyecto “Héroes emocionales”: percepciones, emociones y comportamientos de los estudiantes frente a la experiencia gamificada



Fuente: Elaboración propia.



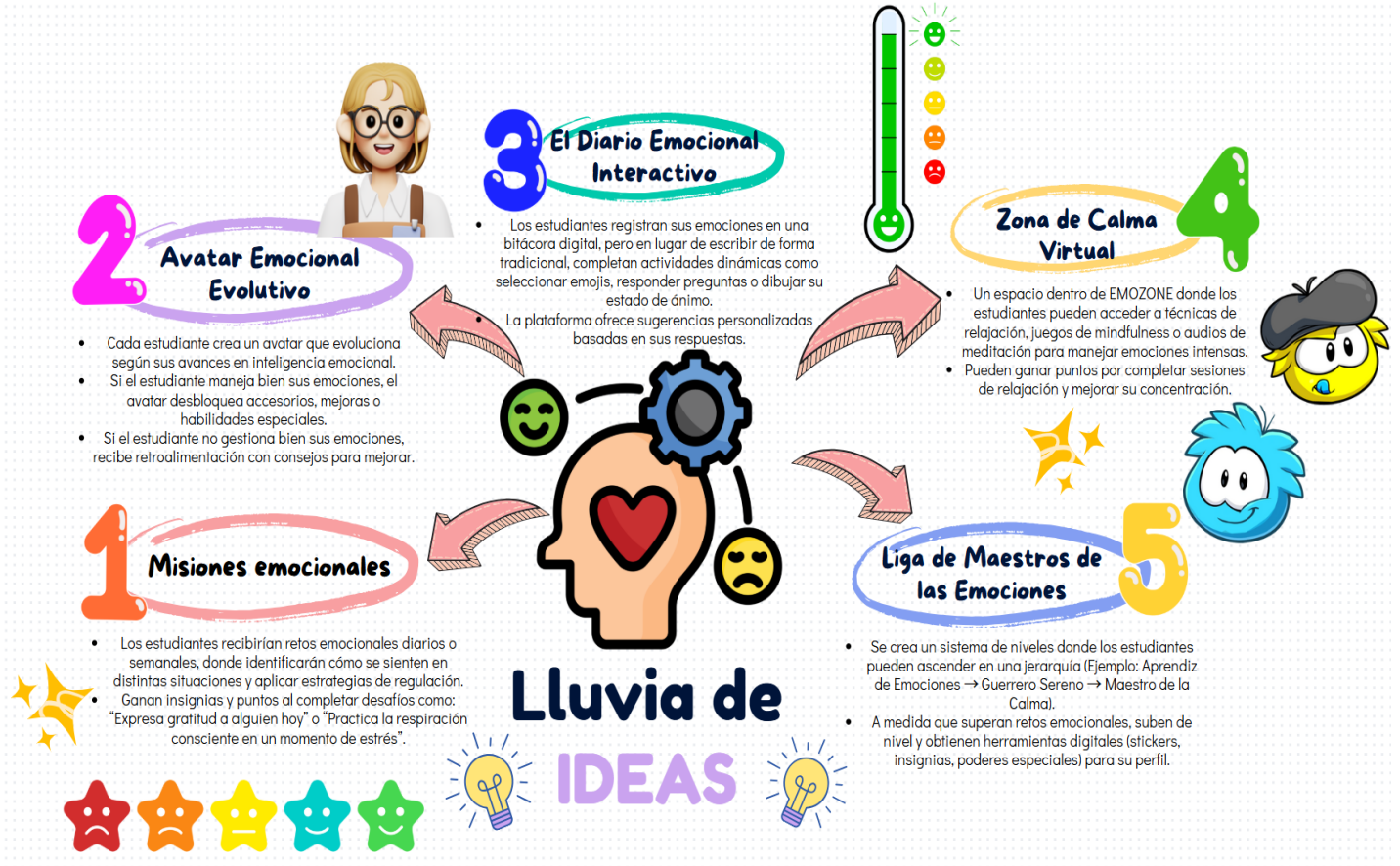
Durante la fase de ideación de Emozone se desarrollaron sesiones de lluvia de ideas que permitieron integrar la inteligencia emocional con elementos de gamificación. De este proceso surgieron cinco componentes centrales: misiones emocionales, avatar emocional evolutivo, diario emocional interactivo, zona de calma virtual y la Liga de Maestros de las Emociones, todos orientados a fortalecer la identificación, expresión y regulación emocional.

Para enriquecer la propuesta se aplicaron técnicas creativas como juego de roles, analogías, storytelling y rutinas de bienestar, junto con herramientas innovadoras como autodiagnósticos, realidad aumentada e inteligencia artificial. También se generaron ideas divergentes, entre ellas avatares que representan el clima emocional del aula y diarios con retroalimentación automatizada.

En el prototipado rápido se creó El Mundo de las Emociones en Genially, un recorrido guiado por Brillantín que incluye actividades de reconocimiento emocional, reflexión, regulación y recompensas simbólicas. Las sesiones de brainstorming consolidaron estos componentes y permitieron estructurar misiones, retos, recompensas y una narrativa coherente para el proyecto Héroes emocionales.



Figura 5. Lluvia de ideas para el diseño del proyecto gamificado: componentes y funcionalidades clave.



Fuente: Elaboración propia.



Técnicas de generación de ideas

Para enriquecer la propuesta, se emplearon estrategias creativas como el juego de roles, las analogías y las narrativas interactivas, las cuales permitieron situar a los estudiantes en escenarios lúdicos para practicar la gestión emocional. La Figura 6 muestra estas técnicas y su integración en el diseño del proyecto.

Figura 6. Estrategias creativas para trabajar la gestión emocional.



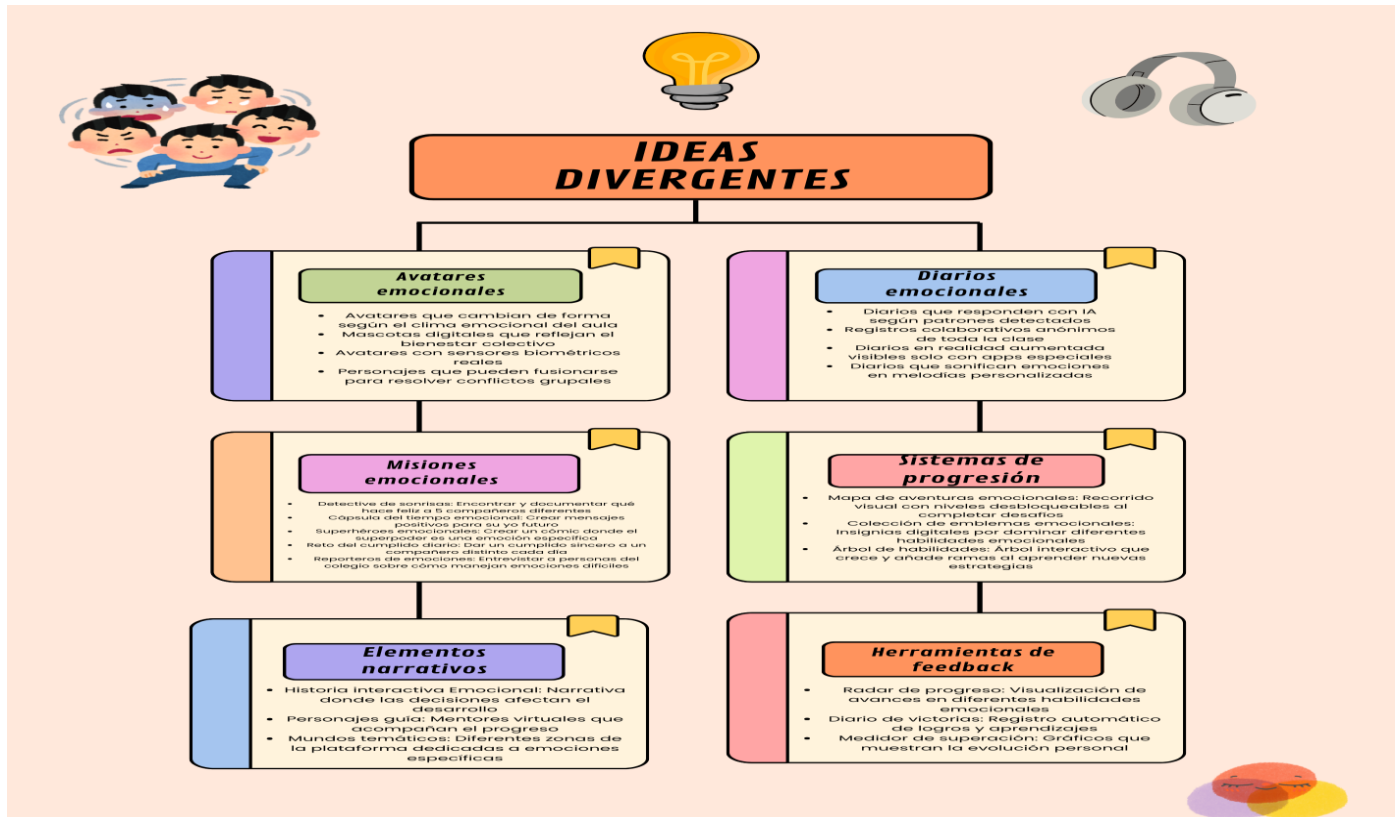


Fuente: Elaboración propia.

Enfoque en la divergencia

El equipo exploró propuestas divergentes para ampliar las posibilidades de solución y promover alternativas innovadoras en el desarrollo de habilidades emocionales. Entre ellas se consideraron mundos virtuales temáticos y avatares con identidad emocional propia. La Figura 7 recoge estas ideas, las cuales enriquecieron el proceso creativo.

Figura 7. Propuestas divergentes para desarrollar habilidades emocionales.



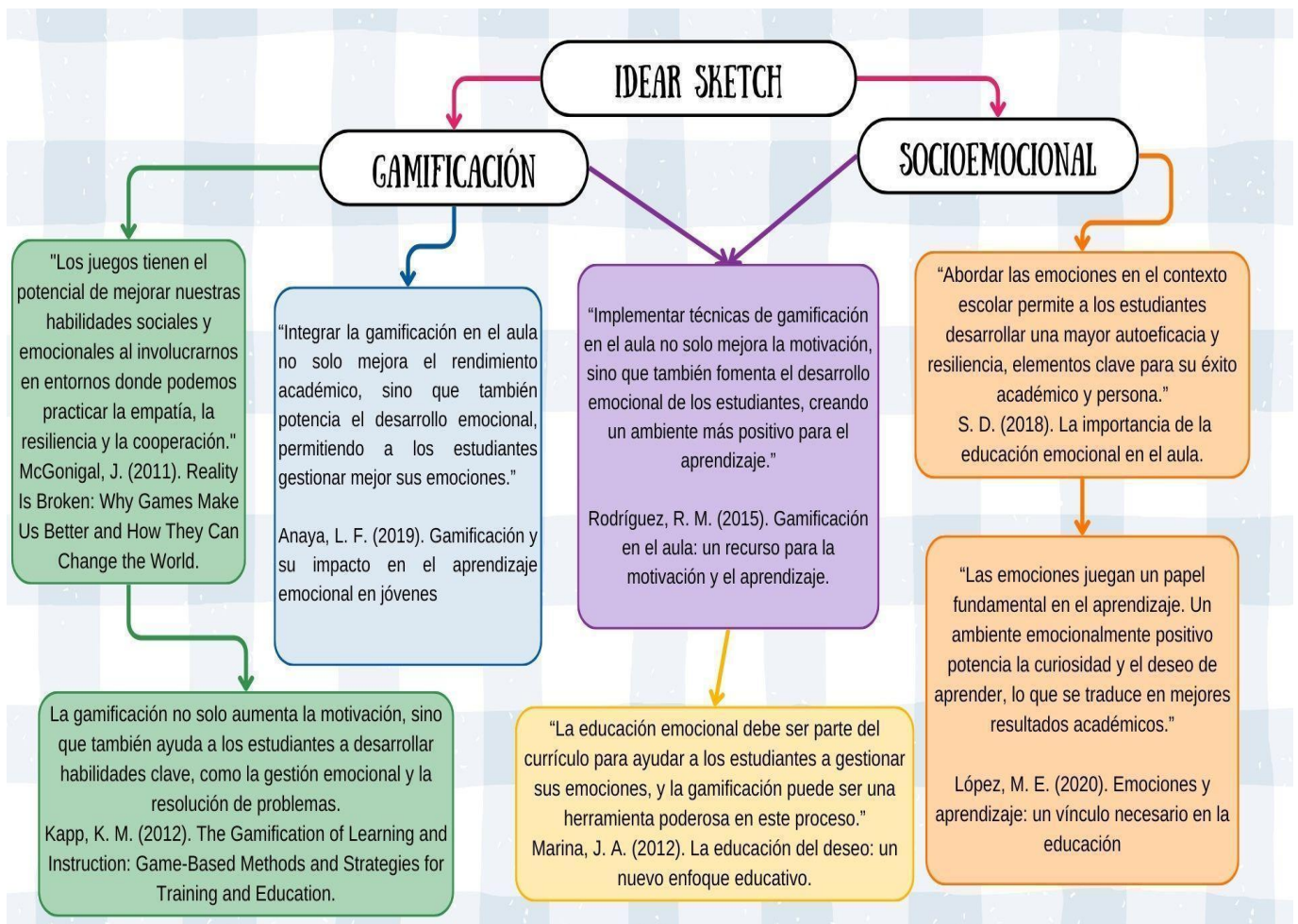
Fuente: Elaboración propia.



Selección y filtrado de ideas

Posteriormente, se realizó un proceso de selección y filtrado para identificar las propuestas más viables y pertinentes al contexto escolar. Este análisis permitió determinar cuáles ideas potenciaban de manera más efectiva la relación entre la gamificación y el desarrollo socioemocional. La Figura 8 muestra las conexiones más relevantes identificadas durante este proceso, reflejando los elementos clave que sustentan la propuesta.

Figura 8. Conexiones entre la gamificación y el desarrollo socioemocional en el aula.



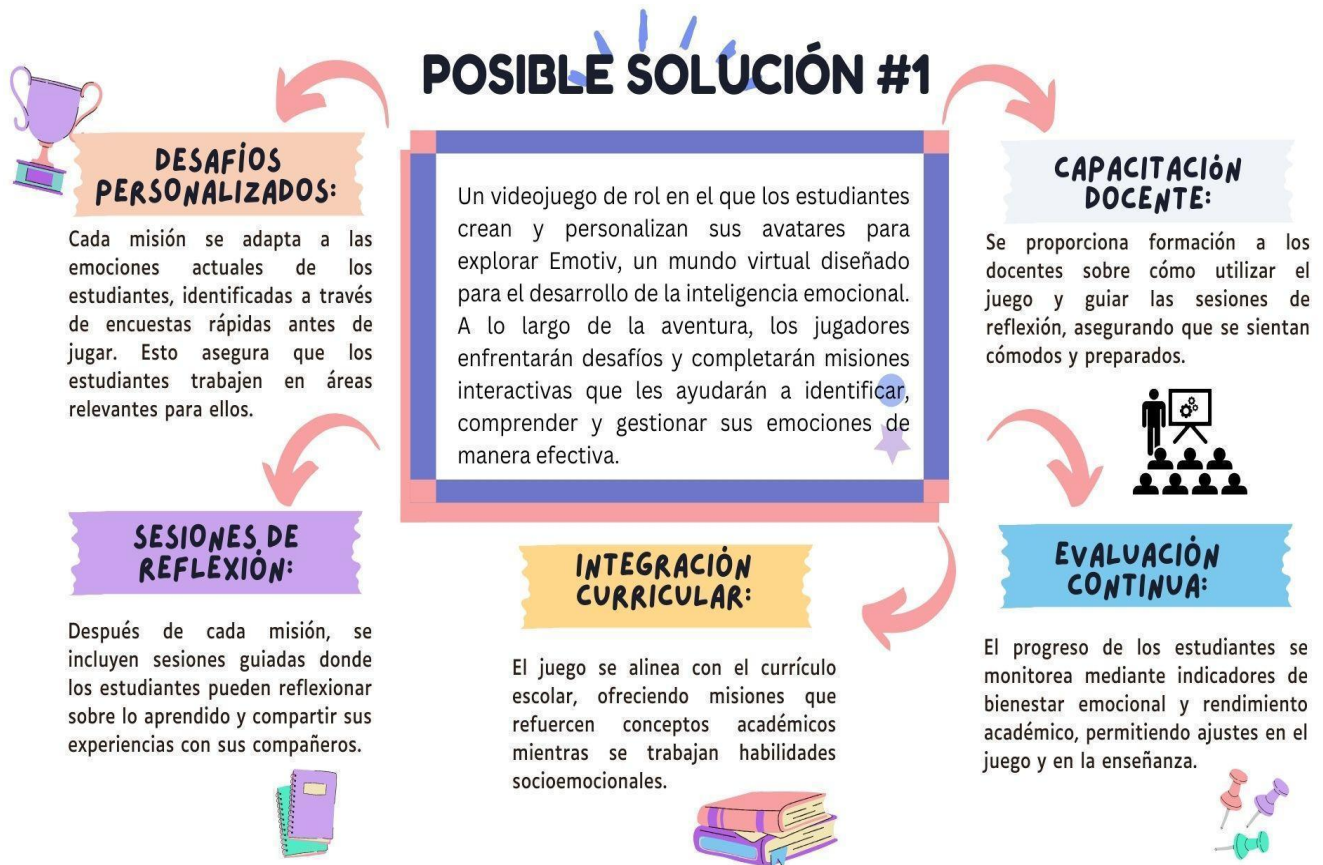
Fuente: Elaboración propia.



Combinación y mejora de ideas

Finalmente, se realizó un proceso de combinación y refinamiento de las ideas seleccionadas. Esto permitió consolidar propuestas más sólidas, entre ellas el diseño de un videojuego educativo orientado al desarrollo de la inteligencia emocional. La propuesta integra misiones, recompensas, retroalimentación continua y un sistema de progresión que incentive la participación y el aprendizaje. La Figura 9 muestra el concepto general del videojuego, mientras que la Figura 10 destaca los elementos esenciales que fortalecen su impacto emocional

Figura 9. Propuesta de videojuego educativo para el desarrollo de la inteligencia emocional.



Fuente: Elaboración propia.



Figura 10. Elementos clave para fortalecer el impacto emocional de un videojuego educativo.



Fuente: Elaboración propia.

8. Marco Metodológico

8.1. Categorización de la realidad educativa a abordar

El contexto escolar contemporáneo evidencia una creciente necesidad de integrar el desarrollo emocional como eje transversal del aprendizaje. Particularmente en la educación primaria, se ha identificado que muchos estudiantes carecen de herramientas para comprender, expresar y autorregular sus emociones, lo cual afecta tanto su rendimiento académico como sus relaciones interpersonales. La realidad abordada en este proyecto responde a una problemática concreta: el limitado desarrollo de competencias emocionales en estudiantes de quinto grado del Colegio Agustiniانو de Floridablanca, en un entorno en el que predominan las metodologías tradicionales centradas en el conocimiento académico.

A partir de este diagnóstico, se proponen dos categorías centrales que estructuran el



proyecto. En la tabla 3, se presentan las categorías centrales con sus respectivas subcategorías y el fundamento teórico que lo sustenta:

Tabla 3. Categorías centrales del proyecto y sus fundamentos teóricos

Categoría Principal	Subcategorías asociadas	Fundamento teórico principal
Gamificación educativa	Mecánicas lúdicas, narrativa inmersiva, motivación intrínseca	Peña Fernández (2020), McGonigal (2011), Gee (2008)
Autorregulación emocional	Reconocimiento emocional, estrategias de afrontamiento, empatía	Bisquerra Alzina (2003), Goleman (1996), Davidson (2012)

Fuente: Elaboración propia.

8.2. Enfoque, tipo de investigación y estudio

Este proyecto se fundamenta en un enfoque cualitativo de tipo descriptivo-interpretativo, ya que busca explorar en profundidad las experiencias, percepciones y transformaciones emocionales de los estudiantes mediante el uso de una plataforma gamificada. Se asume un enfoque sociocrítico, al reconocer que las dinámicas emocionales están mediadas por las estructuras sociales y culturales que se reproducen en el aula (Carr y Kemmis, 1986). Desde esta perspectiva, se pretende transformar la realidad mediante una intervención pedagógica basada en la investigación-acción participativa.

El tipo de estudio es un estudio de caso centrado en un grupo específico (20 a 30 estudiantes de quinto grado) dentro de un contexto institucional concreto. Esto permite un análisis profundo, situado y contextualizado de los efectos de la propuesta.



8.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Las técnicas seleccionadas buscan captar tanto las manifestaciones emocionales como las reflexiones subjetivas de los participantes. Estas se organizan en la siguiente tabla:

Tabla 4. Técnicas e instrumentos propuestos para la recolección de datos.

Técnica	Instrumento	Propósito específico	Soporte teórico
Observación participante	Diario de campo del docente-investigador	Registrar comportamientos emocionales, interacciones y clima emocional	Sandín (2003), Stake (1998)
Evaluación emocional	Lista de chequeo o rúbrica socioemocional adaptada	Identificar expresiones emocionales observables durante las sesiones	Beleño & Pomares (2022)
Entrevistas semiestructuradas	Guía de preguntas con lenguaje adaptado a la edad	Explorar percepciones, sentimientos y reflexiones personales	Hernández et al. (2014)
Grupos focales	Guía de conversación con estudiantes seleccionados	Favorecer la expresión colectiva sobre la experiencia gamificada	Meza & Santiago (2024)
Cuestionario gamificado	Formulario digital con preguntas lúdicas y abiertas	Evaluar comprensión emocional, empatía y estrategias de autorregulación	Diseño propio basado en competencias emocionales

Fuente: Elaboración propia.

8.4. Técnica de análisis de información

El análisis se realizará mediante análisis de contenido cualitativo, articulando:

- Categorización temática: Identificación de patrones en las respuestas de los estudiantes y observaciones del docente.



- Triangulación de datos: Comparación cruzada entre los datos obtenidos en diarios de campo, entrevistas y listas de cotejo para garantizar validez interna.
- Interpretación reflexiva: Comprensión de los sentidos atribuidos por los estudiantes a las experiencias vividas en la plataforma.

Este proceso será guiado por el modelo de Miles & Huberman (1994), siguiendo las etapas de reducción de datos, presentación y verificación de conclusiones.

8.5. Aplicación y análisis de resultados preliminares

Los resultados preliminares se obtendrán en la fase piloto de implementación, donde se analizarán los cambios observados en la identificación y expresión emocional, así como en los niveles de motivación y participación. Estos resultados se valorarán cualitativamente, observando:

- Cambios actitudinales antes y después de la implementación.
- Lenguaje emocional adquirido o fortalecido.
- Niveles de involucramiento y colaboración en actividades gamificadas.

8.6. Procedimiento

El procedimiento metodológico se estructura en fases:

Tabla 5. Procedimiento metodológico por fases.

Fase	Actividad principal	Propósito
Fase 1	Diagnóstico inicial y recolección de línea base	Identificar necesidades emocionales y niveles de autorregulación actuales



Fase 2	Diseño y validación de instrumentos y plataforma	Asegurar la pertinencia técnica y pedagógica de los materiales
Fase 3	Implementación piloto de la plataforma	Aplicar las actividades gamificadas en contextos reales de aula
Fase 4	Recolección y análisis de datos cualitativos	Obtener evidencias para comprender el impacto emocional
Fase 5	Evaluación y sistematización de resultados	Elaborar conclusiones, ajustes y propuestas de mejora

Fuente: Elaboración propia.

8.7. Producto o resultado esperado

El objetivo general de este proyecto consistió en implementar una estrategia pedagógica basada en la gamificación para fortalecer la autorregulación emocional en los estudiantes de quinto grado del Colegio Agustiniiano de Floridablanca. Para su cumplimiento, se establecieron cuatro objetivos específicos, cada uno de los cuales se abordó mediante la aplicación de distintos instrumentos e insumos metodológicos que permitieron recoger información, diseñar la propuesta, valorar los cambios y proyectar la sostenibilidad del modelo pedagógico.

En relación con el primer objetivo específico, explorar las necesidades de autorregulación emocional en los estudiantes de quinto grado, se utilizaron entrevistas semiestructuradas individuales y grupos focales, adaptados al lenguaje infantil, con el fin de identificar las emociones más frecuentes, las reacciones frente a la frustración y las estrategias espontáneas de autorregulación utilizadas en la vida escolar. Estos instrumentos ofrecieron información cualitativa clave para comprender las percepciones iniciales de los estudiantes y sus necesidades emocionales.



El segundo objetivo específico, diseñar una estrategia pedagógica basada en la gamificación, se materializó en la creación del sitio web Emo-Zone, estructurado en fases (planificación, diseño de contenidos, construcción en Google Sites, implementación técnica, pruebas y ajustes, difusión y actualización continua). Este producto integra cinco actividades gamificadas, un cronograma interactivo, recursos para familias y un espacio de socialización de evidencias, lo cual responde al propósito de ofrecer un entorno virtual innovador que articule el aprendizaje socioemocional con dinámicas lúdicas.

Para el tercer objetivo específico, analizar los cambios cualitativos en la autorregulación emocional de los estudiantes, se emplearon diversos instrumentos que permitieron triangular la información recogida. El diario de campo del docente-investigador facilitó la observación participante y el registro de expresiones emocionales, relaciones entre pares, avances y dificultades. La lista de cotejo socioemocional posibilitó una evaluación estructurada de conductas observables relacionadas con la autorregulación, la empatía y la convivencia. Adicionalmente, el cuestionario gamificado de autoevaluación emocional brindó un espacio de reflexión individual para que los estudiantes valoraran sus aprendizajes emocionales a través de un formato lúdico. El análisis conjunto de estos instrumentos permitió evidenciar progresos en la identificación y regulación de emociones, así como en la disposición hacia el trabajo colaborativo.

Finalmente, el cuarto objetivo específico, fomentar espacios de formación docente orientados a la aplicación de la estrategia, se apoyó en la matriz de validación de expertos y en la socialización del recurso con docentes de primaria. La participación de psicólogos educativos, especialistas en gamificación y expertos en recursos digitales permitió garantizar la pertinencia



pedagógica, la viabilidad técnica y el impacto esperado del sitio web. Asimismo, la propuesta de mejora para programas de formación docente se consolidó como un resultado esperado que asegura la sostenibilidad del proyecto.

De esta manera, cada instrumento aplicado tributó de forma directa al cumplimiento del objetivo general, aportando datos diagnósticos, validación pedagógica y evidencia cualitativa de los cambios experimentados por los estudiantes. El producto central, Emo-Zone, se constituye en un recurso pedagógico digital innovador, replicable y con alto potencial para fortalecer la autorregulación emocional en contextos escolares.

Producto: Creación del Sitio Web Emozone

Emozone es un espacio virtual creado para fortalecer la gestión emocional de los estudiantes mediante estrategias pedagógicas innovadoras y lúdicas. Ofrece cinco actividades gamificadas que promueven el aprendizaje emocional a través del juego y la participación activa.

Incluye un cronograma interactivo que facilita la organización y seguimiento de las actividades, adaptándose a las necesidades de los estudiantes. También cuenta con una sección para las familias, con videos de sensibilización y consejos prácticos para apoyar el desarrollo emocional en casa.

Además, se dispone de un espacio para proyectar las actividades realizadas, fortaleciendo el vínculo entre el aula y el hogar.



Tabla 6. Fases para el diseño e implementación del sitio web.

Fase	Descripción
1. Planificación y Diseño	Definición de objetivos, público objetivo, estructura del sitio y estética visual.
2. Desarrollo del Contenido	Creación de textos, actividades, videos y recursos que serán cargados en el sitio.
3. Diseño Web	Construcción de la web en Google Sites
4. Implementación Técnica	Configuración de herramientas interactivas (formularios, botones, calendario editable, etc.).
5. Pruebas y Ajustes	Revisión del sitio, validación de enlaces, corrección de errores y ajuste visual para distintos dispositivos.
6. Difusión y Lanzamiento	Compartir el sitio con la comunidad educativa, estudiantes y familias.
7. Seguimiento y Actualización	Evaluación del uso del sitio y actualización continua con nuevas actividades, recursos o evidencias de los estudiantes.

Fuente: Elaboración propia.

Resultado esperado

Se espera como resultado:

- Un informe final con análisis temático de las competencias emocionales desarrolladas.
- Un modelo pedagógico replicable que articule gamificación y autorregulación emocional.
- La plataforma digital “Emo-Zone” como recurso innovador para instituciones educativas.
- Propuesta de mejora para programas de formación docente en educación emocional.



8.8. Descripción de la población y muestra

Tabla 7. Características de la población y muestra del estudio.

Aspecto	Descripción
Población	Estudiantes de primaria del Colegio Agustiniانو de Floridablanca
Muestra	20 a 30 estudiantes de quinto grado, seleccionados por conveniencia
Criterios de inclusión	Participación, consentimiento informado, disponibilidad institucional
Criterios de exclusión	Inasistencia sistemática o dificultades de acceso a medios digitales

Fuente: Elaboración propia.

8.9. Matriz de interesados y beneficiarios

Tabla 8. Actores involucrados en el proyecto y su nivel de participación.

Actor	Rol / Interés	Nivel de Participación
Estudiantes	Beneficiarios directos. Desarrollo de competencias emocionales	Alta
Docente-investigador	Diseñador e implementador del proyecto	Alta
Padres de familia	Acompañamiento emocional en casa	Media
Institución educativa	Validación e inclusión de la propuesta en el currículo	Alta
Comunidad académica	Receptor de resultados y propuestas metodológicas	Media
Expertos en educación emocional	Validación del contenido e instrumentos	Media



Fuente: Elaboración propia.

8.10. Recursos previstos

Tabla 9. Recursos requeridos para la implementación del proyecto.

Recurso	Detalle
Humanos	Docente-investigador, estudiantes, asesor pedagógico, validadores externos
Materiales	Dispositivos electrónicos, impresiones, guías, carteleras, licencias educativas
Digitales	Plataforma Emo-Zone, formularios en línea, recursos audiovisuales
Temporales	3 meses de implementación con sesiones semanales
Éticos	Consentimiento informado, resguardo de datos, confidencialidad (Res. 008430 de 1993)

Fuente: Elaboración propia.

Diario de Campo del docente-investigador

El diario de campo se utilizó como instrumento central para registrar de manera sistemática las observaciones realizadas durante la implementación del proyecto Emo-Zone. A través de la observación participante, se documentaron situaciones relevantes relacionadas con las expresiones emocionales de los estudiantes, las interacciones entre pares, el clima emocional de cada sesión y los avances o dificultades evidenciados durante las actividades gamificadas.

Este registro permitió consignar no solo hechos observables, sino también interpretaciones, reflexiones y percepciones del investigador, lo que enriqueció la comprensión del proceso. De acuerdo con Sandín (2003), el diario de campo constituye una herramienta reflexiva que facilita analizar la realidad desde la experiencia vivida por el investigador.

Asimismo, Stake (1998) destaca su papel fundamental en los estudios cualitativos, pues posibilita una comprensión holística del fenómeno educativo al capturar matices, comportamientos y significados que emergen en la práctica.

En este proyecto, el diario de campo cumplió la función de evidenciar cambios emocionales, patrones de comportamiento y respuestas frente a la propuesta gamificada, convirtiéndose en un insumo clave para la interpretación y triangulación de los resultados.

Tabla 10. Formato de registro de observación por sesión.

Fecha:			
Tema abordado:			
Sesión:			
¿Cómo estuvo la sesión? (Narraciones desde lo observado)		Escenario de reflexión y reconocimiento desde los aportes	
Lo que se evidencia en el aula	Perspectiva desde la mirada del investigador	¿Cómo recibieron, abordaron y expresaron sus ideas en la clase de ciencias naturales?	Identificación de aspectos, situaciones y momentos desde la perspectiva del investigador
Evidencia fotográfica, actas, entregas de los estudiantes			

Fuente: Tomado de Gómez (2023, p.78)

Matriz de validación de expertos

Objetivo del instrumento: La matriz de validación de expertos tiene como finalidad recoger valoraciones cualitativas y cuantitativas de especialistas en educación emocional,



tecnología educativa y pedagogía infantil respecto a la pertinencia, funcionalidad, viabilidad e impacto del recurso Emo-Zone. Su propósito es asegurar la validez de contenido de la propuesta, considerando criterios de adecuación pedagógica, técnica y contextual para su implementación en educación básica primaria.

Perfil sugerido de los expertos evaluadores

- Psicólogo(a) educativo con experiencia en autorregulación emocional en la infancia.
- Docente o directivo con trayectoria en la aplicación de estrategias gamificadas en educación primaria.
- Investigador(a) o profesional con experticia en diseño de recursos educativos digitales o tecnología educativa.

Criterios de validación incluidos

La matriz está organizada en seis categorías que permiten evaluar integralmente el recurso:

- Pertinencia pedagógica
- Funcionalidad del recurso
- Viabilidad técnica
- Impacto esperado en el desarrollo socioemocional
- Escalabilidad y sostenibilidad
- Evaluación y seguimiento del aprendizaje emocional

Estas categorías garantizan una valoración completa que favorece la mejora continua del recurso pedagógico y su adecuada implementación en el contexto escolar.



Tabla 11. Rúbrica de validación experta del recurso pedagógico digital.

Categoría	Indicador	Valoración <i>1 = Muy bajo / 2 = bajo / 3 = Aceptable / 4 = Bueno / 5 = Excelente</i>	Observaciones del experto
Pertinencia Pedagógica	La plataforma responde a las necesidades emocionales diagnosticadas en los estudiantes.		
	Se alinea con el currículo emocional y la Ley 2383 de 2024.		
	Las actividades tienen una base pedagógica clara y contextualizada al grado escolar.		
Funcionalidad del Recurso	El diseño es intuitivo, accesible y adecuado a las capacidades tecnológicas de los estudiantes.		
	Las dinámicas de juego se integran con los objetivos de autorregulación emocional.		
	La plataforma ofrece variedad de actividades y experiencias emocionales.		
Viabilidad Técnica	No requiere infraestructura tecnológica compleja.		
	Es aplicable en el contexto escolar con recursos disponibles.		



Impacto Esperado	Estimula la motivación y autonomía en estudiantes con baja adherencia a tareas tradicionales.
	Favorece el desarrollo de la autorregulación emocional desde la lúdica.
Escalabilidad y Sostenibilidad	Puede replicarse con ajustes mínimos en otros grados o instituciones.
	Incluye recursos que permiten su seguimiento y mejora continua.
Evaluación y Seguimiento	Define mecanismos claros para evaluar el impacto del recurso (entrevistas, diario, encuestas).
	Incluye retroalimentación entre docentes, estudiantes y familias.

Fuente: Elaboración propia.

Lista de cotejo socioemocional adaptada

La lista de cotejo socioemocional adaptada es un instrumento de observación estructurada diseñado para evaluar conductas emocionales y sociales manifiestas durante la implementación de Emo-Zone. Este recurso permite identificar, de manera sistemática y objetiva, la presencia o ausencia de indicadores clave asociados a competencias como la identificación emocional, la autorregulación, la empatía y la convivencia.



Su aplicación facilita el registro directo de comportamientos observables en situaciones naturales del aula o durante el uso de la plataforma, permitiendo valorar el progreso de los estudiantes en tiempo real. Al centrarse en evidencias concretas, la lista de cotejo contribuye a disminuir la subjetividad del evaluador y ofrece información útil para ajustar estrategias pedagógicas.

Beleño y Pomares (2022) respaldan el uso de instrumentos estructurados en educación básica para evaluar competencias emocionales mediante indicadores observables, tales como el reconocimiento emocional, la autorregulación y las habilidades sociales, lo que fundamenta la pertinencia de esta lista de cotejo dentro del proyecto.

Tabla 12. Lista de cotejo de indicadores emocionales observables.

Indicador emocional observable	Sí	No	Observaciones cualitativas
El estudiante reconoce sus emociones.			
Regula sus emociones en situaciones de frustración o conflicto.			
Demuestra empatía frente a sus compañeros.			
Participa de manera colaborativa.			
Utiliza estrategias emocionales positivas propuestas por el juego.			

Fuente: Elaboración propia.



Entrevista semiestructurada individual

Para complementar el proceso evaluativo del proyecto Emo-Zone se emplearon tres técnicas cualitativas y mixtas: la entrevista semiestructurada individual, el grupo focal y el cuestionario gamificado. Cada instrumento fue diseñado para explorar distintas dimensiones del desarrollo emocional de los estudiantes y cuenta con soporte teórico y validación experta.

En primer lugar, la entrevista semiestructurada individual permitió explorar en profundidad las experiencias emocionales de los estudiantes, así como las estrategias de autorregulación aprendidas durante el uso de Emo-Zone. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), este tipo de entrevista es idónea para comprender significados personales en contextos educativos, ya que combina preguntas guía con la flexibilidad necesaria para profundizar en las respuestas del participante. La estructura diseñada, adaptada al lenguaje infantil, incluyó preguntas orientadas a identificar emociones vividas, momentos de frustración o tristeza, aprendizajes emocionales y percepción del propio progreso, tales como: “¿Cómo te sentiste durante los juegos de Emo-Zone?”, “¿Hubo algún momento en que te enojaste o te pusiste triste? ¿Qué hiciste?”, “¿Qué emoción fue la que más sentiste en las actividades?”, “¿Qué aprendiste sobre tus emociones jugando?” y “¿Crees que sabes manejar mejor tus emociones ahora? ¿Por qué?”. Para garantizar su pertinencia y comprensión, la guía fue revisada por docentes de educación primaria, quienes validaron el vocabulario, la claridad y la adecuación de las preguntas a la edad de los participantes.

En segundo lugar, se utilizó una guía para grupos focales con el fin de promover un espacio de diálogo horizontal en el que los estudiantes pudieran expresar colectivamente sus percepciones sobre la plataforma. Los grupos focales permiten recuperar narrativas compartidas



respecto a experiencias de aprendizaje, dificultades, dinámicas grupales y propuestas de mejora. Meza y Santiago (2024) destacan que esta técnica es fundamental para obtener información colectiva en procesos educativos innovadores, dado que facilita la construcción conjunta de sentido. Las preguntas orientadoras abordaron aspectos como el disfrute del juego, la experiencia emocional al trabajar en equipo, la percepción del desarrollo en autorregulación, los elementos que cambiarían de la plataforma y el nivel de comprensión entre compañeros durante las actividades. La aplicación se realizó con grupos mixtos de cinco a siete estudiantes con distintos niveles de participación, empleando dinámicas lúdicas para favorecer la expresión emocional. Para su validación, la guía fue revisada por docentes de aula y un psicólogo infantil, quienes verificaron la pertinencia metodológica y el enfoque emocional adecuado.

Finalmente, se implementó un cuestionario gamificado de autoevaluación emocional, elaborado en formato digital a través de Google Forms. Este instrumento tuvo como objetivo recoger las autopercepciones de los estudiantes respecto a su desarrollo emocional mediante preguntas abiertas, creativas y adaptadas a su lenguaje. El diseño se fundamentó en el marco de competencias emocionales de Bisquerra, especialmente en los dominios de autoconciencia, autorregulación y habilidades sociales. El cuestionario incluyó preguntas como: “Imagina que eres un superhéroe emocional. ¿Qué emoción has aprendido a controlar mejor?”, “Si Emo-Zone fuera un animal, ¿cuál sería? ¿Por qué?”, “Escoge una carita que muestre cómo te sentías al jugar”, “¿Qué haces ahora cuando te sientes enojado/a?” y “¿A quién le contarías cómo te ayudó Emo-Zone con tus emociones?”. La validación del instrumento se realizó mediante un pilotaje con un pequeño grupo de estudiantes, seguido de la revisión por parte de docentes y psicólogos para garantizar su accesibilidad, pertinencia pedagógica y claridad en las instrucciones.



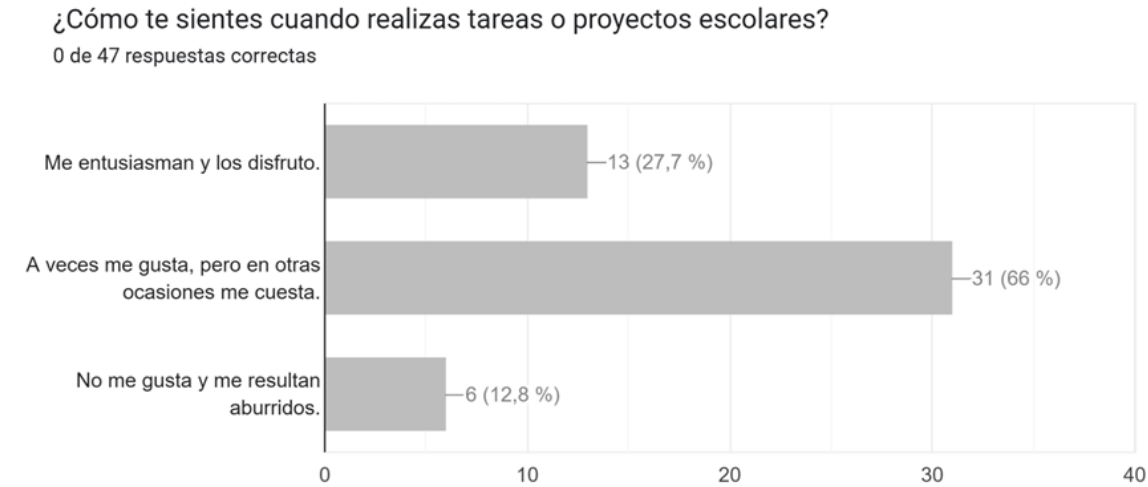
9. Resultados y análisis de resultados

El presente capítulo sintetiza los resultados obtenidos durante la implementación del proyecto La gamificación: una estrategia pedagógica para la autorregulación emocional en estudiantes de quinto de primaria del Colegio Agustiniانو Floridablanca. Para este proceso se emplearon diversas técnicas cualitativas —observación participante, entrevistas semiestructuradas, listas de cotejo socioemocional, cuestionarios gamificados y grupos focales—, con el fin de comprender de manera integral las transformaciones emocionales, actitudinales y motivacionales de los estudiantes. El análisis se desarrolló mediante el modelo de análisis de contenido de Miles y Huberman (1994), que permitió organizar, reducir, triangular e interpretar la información, fortaleciendo la validez interna del estudio.

En relación con el primer objetivo —explorar las necesidades de autorregulación emocional en los estudiantes de quinto grado—, se aplicó una encuesta diagnóstica a 47 participantes para identificar sus niveles de autorregulación, motivación académica y apertura hacia metodologías innovadoras. Estos datos fueron complementados con observaciones directas y registros en el diario de campo. Los resultados muestran que, aunque los estudiantes manifiestan agrado por las actividades escolares, persisten dificultades en motivación, concentración y perseverancia frente a tareas extensas o poco dinámicas, aspectos reiterados tanto en la encuesta como en los registros de aula.



Figura 11. Gráfico de barras sobre cómo se sienten los estudiantes al realizar tareas o proyectos escolares.



Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados del Diagnóstico.

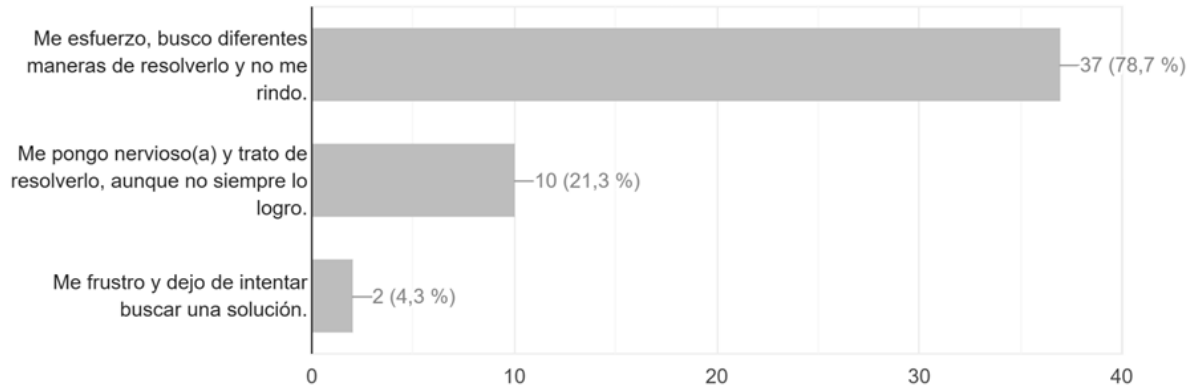
Se observó una actitud positiva hacia el trabajo en equipo, la cooperación y la aceptación del error como parte del aprendizaje, lo que favorece la autorregulación emocional. Sin embargo, algunos estudiantes evidenciaron inseguridad o frustración ante errores, indicando la necesidad de fortalecer estrategias que fomenten tolerancia, confianza y autocontrol.



Figura 12. Gráfico de barras sobre las estrategias que utilizan los estudiantes al enfrentar un problema complicado en clase.

Cuando enfrentas un problema complicado en clase, como una actividad de matemáticas o un proyecto de escritura, ¿Qué sueles hacer?

0 de 47 respuestas correctas



Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados del Diagnóstico.

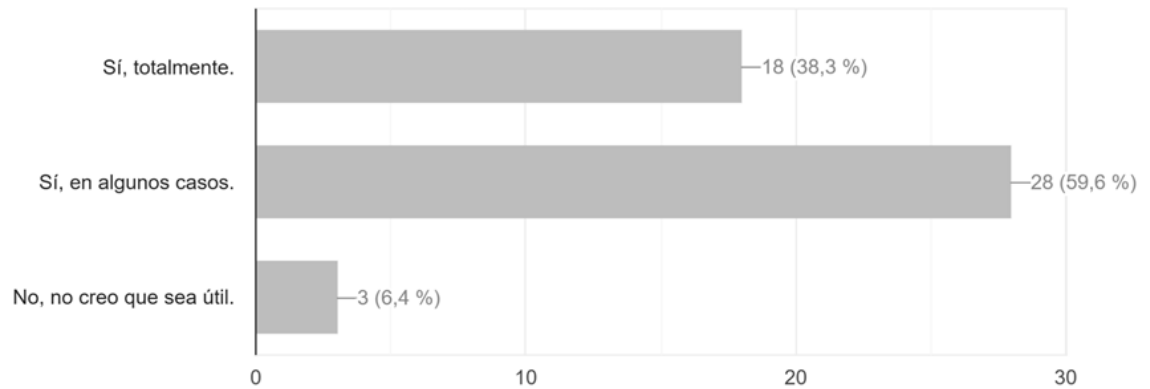
El análisis integrado de cuestionarios, entrevistas y diarios de campo reveló una alta receptividad de los estudiantes hacia herramientas digitales y metodologías lúdicas. La mayoría mostró interés en aprender mediante juegos, retos y actividades interactivas, relacionando estas dinámicas con diversión, curiosidad y motivación intrínseca.

Figura 13. Gráfico de barras sobre la percepción de los estudiantes acerca del uso de un sitio web como herramienta para gestionar sus emociones.

¿Consideras que el uso de un sitio web es una herramienta efectiva para que los estudiantes gestionen sus emociones?



0 de 47 respuestas correctas



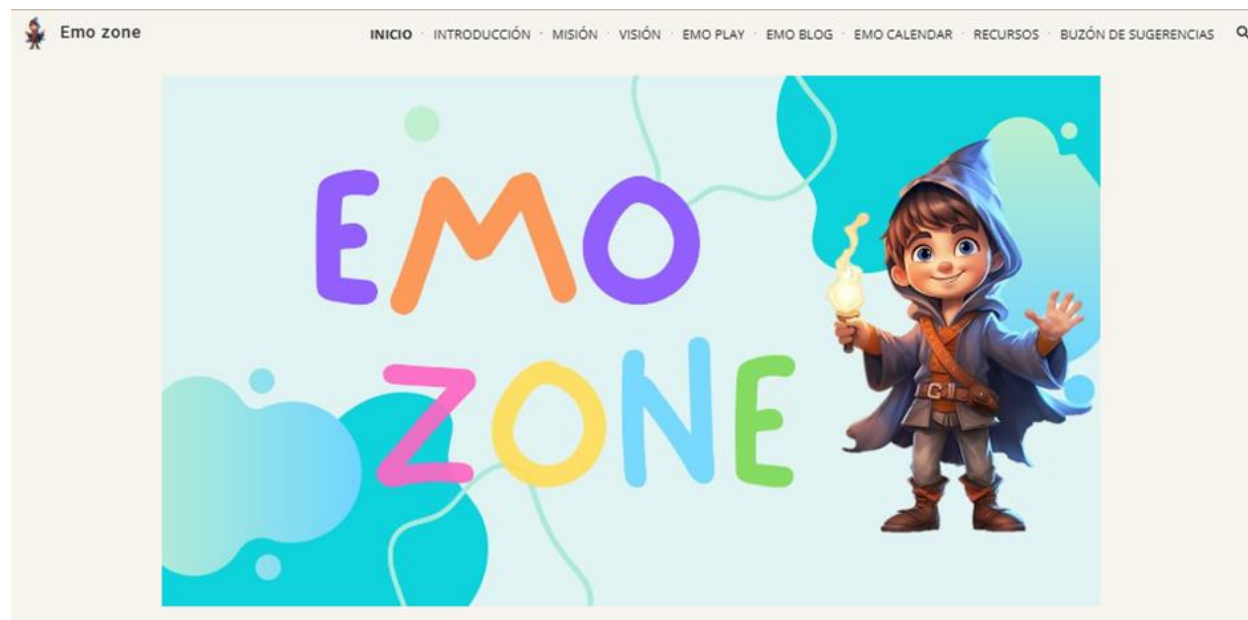
Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados del Diagnóstico.

El análisis triangulado con registros observacionales confirma la pertinencia de la gamificación como estrategia para promover la autorregulación emocional y un aprendizaje más significativo.

Para el segundo objetivo, se diseñó y validó un prototipo gamificado fundamentado en las necesidades emocionales detectadas y en los principios de la gamificación educativa (Kapp, 2012; Peña Fernández, 2020). El proceso siguió las fases de diagnóstico, diseño y validación de instrumentos, implementación piloto y análisis cualitativo.

El primer componente, la página web Emo-Zone, se concibió como un espacio interactivo que integra recursos educativos, videos, materiales multimedia y actividades reflexivas orientadas al reconocimiento y manejo de emociones.

Figura 14. Captura de pantalla de la página principal del sitio web educativo Emo-Zone.



Fuente: Elaboración propia

La estructura temática de Emo-Zone, centrada en emociones básicas, estrategias de autorregulación y retos emocionales, favoreció la autonomía, la exploración y la motivación intrínseca de los estudiantes. Durante la validación, expertos en pedagogía y tecnología educativa evaluaron el recurso mediante una rúbrica (Instrumento de Validación Juicio Expertos, 2025), destacando su diseño atractivo, claridad conceptual y pertinencia pedagógica. Sus recomendaciones llevaron a mejoras en navegabilidad, interactividad y accesibilidad, alineando la plataforma con la educación emocional y la Ley 2383 de 2024.

El segundo componente, el juego gamificado “El mundo de las emociones”, desarrollado en Genially y complementado con Pixverse, Gemini, Heyzine, Wordwall y YouTube, guía a los estudiantes por tres territorios emocionales —ira, tristeza y ansiedad— mediante misiones y retos que fomentan la reflexión emocional y la toma de decisiones conscientes.

Figura 15. Captura de pantalla del juego “El mundo de las emociones”.



Fuente: Elaboración propia.

El diseño del juego “El mundo de las emociones” incorporó retroalimentación inmediata y progresión por niveles, lo que, según Peña (2020), favorece la perseverancia y la autorregulación emocional. La validación con expertos destacó la coherencia entre narrativa y objetivos emocionales, la adecuación de la dificultad a la edad de los estudiantes y la claridad de las instrucciones. El juego se percibió como una experiencia de aprendizaje vivencial que permitió ejercitar empatía, resiliencia y autocontrol.

La validación con los estudiantes, mediante cuestionarios, grupos focales y observación docente, mostró alta aceptación del prototipo, valorando su carácter innovador, divertido y formativo. Los estudiantes señalaron que la experiencia les ayudó a reconocer y manejar sus emociones, destacando la utilidad de recompensas, frases motivadoras y recursos visuales para



aumentar la autoconfianza y la motivación. Las sugerencias para más actividades grupales se incorporaron como recomendaciones para futuras versiones, fortaleciendo la dimensión colaborativa y socioemocional del aprendizaje.

El análisis de contenido cualitativo de diarios de campo, entrevistas, grupos focales y listas de cotejo socioemocional evidenció mejoras en la autorregulación emocional de los estudiantes. Los hallazgos se organizaron en torno a las categorías de Gamificación y Autorregulación emocional, siguiendo la metodología de reducción, presentación y verificación de datos de Miles y Huberman (1994).

Tabla 13. Matriz de análisis cualitativo

Categoría	Subcategoría	Descripción analítica	Evidencias textuales (estudiantes)
Gamificación	Motivación y disfrute	La estructura lúdica de la plataforma <i>Emo-Zone</i> y el juego <i>El mundo de las emociones</i> promovieron el interés, la curiosidad y la disposición activa de los estudiantes. El componente visual, los retos y las recompensas favorecieron la implicación emocional y cognitiva.	“Lo que más me gusto fue que era super divertido” / “Me gustaron los juegos donde nos podemos entender” / “Si que hubiera mas audios.”



Aprendizaje significativo a través del juego

Las dinámicas gamificadas permitieron a los estudiantes aprender sobre emociones de manera experiencial, asimilando conceptos a partir de la interacción con personajes, misiones y recompensas.

“Aprendí que las emociones son normales y que uno debe calmarse y controlar.” / “Me dio recomendaciones para tranquilizarme”

Autonomía en el aprendizaje

El diseño de la plataforma favoreció la toma de decisiones y la gestión individual del proceso de aprendizaje emocional, fortaleciendo la autonomía y la autorreflexión.

“Si, porque tengo más conocimientos y se como controlarlas” / “(...) la calma es la clave para ser mejor persona.”

Autorregulación emocional

Reconocimiento de emociones propias

Los estudiantes mostraron avances en la identificación de sus emociones y en la capacidad de expresarlas verbalmente. El lenguaje emocional se amplió, permitiendo mayor claridad en la descripción de estados afectivos.

“Me sentí tranquila y feliz.” / “Un poquito me enoje por que eran muchas actividades y yo respire y seguí.”

Control de impulsos y manejo de la frustración

Se evidenció el uso consciente de estrategias de regulación emocional, como la respiración profunda y la pausa antes de actuar, lo que indica una interiorización de las estrategias trabajadas en la plataforma.

“Cuando me enojo, respiro y me calmo.” / “Me ayudó a tranquilizarme cuando me daba rabia.”



Empatía y comprensión emocional

Los participantes reconocieron y comprendieron las emociones ajenas, mostrando disposición para ayudar y orientar a otros, lo cual refleja un avance en la autorregulación interpersonal.

“Entendí cómo se sienten los demás.” /
“Puedo ayudar a guiarlos cuando están enojados.”

Reflexión y toma de conciencia emocional

El proceso gamificado propició un espacio de introspección donde los estudiantes reflexionaron sobre sus reacciones y aprendieron a observar sus emociones sin juicio, aplicando estrategias de regulación emocional.

“Aprendí que si tenemos emociones es normal, solo hay que controlarlas para no hacer daño a nadie.”

Fuente: Elaboración propia.

El análisis evidencia que la gamificación actuó como mediador pedagógico, favoreciendo la autorregulación emocional a través del juego, la narrativa simbólica y la retroalimentación inmediata. Los estudiantes adquirieron autoconciencia emocional, desarrollaron estrategias de regulación y empatía, y aplicaron estos aprendizajes en situaciones reales del aula. La triangulación de datos de diarios, entrevistas, listas de cotejo y cuestionarios confirmó la coherencia de los hallazgos con las categorías teóricas de Bisquerra (2009) y Peña Fernández (2020), demostrando que la gamificación fortaleció tanto la motivación y el compromiso como los procesos de aprendizaje emocional de manera profunda y sostenida.



10. Conclusiones

A partir de los resultados del proyecto Emo-Zone, se pueden establecer conclusiones integrales sobre la pertinencia y eficacia de la gamificación aplicada a la gestión emocional en estudiantes de quinto grado del Colegio Agustiniانو Floridablanca.

En primer lugar, el proyecto demuestra que la gamificación constituye una estrategia pedagógica innovadora que articula de manera equilibrada el desarrollo académico y emocional. A través de actividades lúdicas, interactivas y motivadoras, los estudiantes lograron reconocer, comprender y regular sus emociones, favoreciendo un aprendizaje significativo que trasciende la adquisición de conocimientos convencionales. Esta integración de lo académico y lo emocional contribuye a la formación de individuos empáticos, resilientes, autónomos y capaces de enfrentar los retos escolares y personales de manera consciente y responsable.

La plataforma Emo-Zone se consolidó como un espacio educativo interactivo que combina recursos digitales, juegos, retos emocionales y retroalimentación inmediata. Su diseño permitió que los estudiantes participaran activamente, experimentaran la curiosidad y la motivación intrínseca, y progresaran a su propio ritmo, reconociendo sus logros y aprendiendo de sus errores. Esta funcionalidad refuerza la idea de que la gamificación no es únicamente un recurso tecnológico, sino un medio pedagógico que transforma la práctica educativa, favoreciendo la autonomía, la exploración y la toma de decisiones conscientes.

Los hallazgos evidencian que la gamificación facilita la autorregulación emocional mediante la combinación de narrativas simbólicas, retroalimentación inmediata y sistemas de progresión por niveles, coherentes con lo planteado por Peña Fernández (2020). Los estudiantes desarrollaron autoconciencia emocional, identificaron estrategias concretas para manejar sus



emociones y trasladaron estos aprendizajes a situaciones reales del aula. Asimismo, la participación activa y las dinámicas grupales promovieron habilidades socioemocionales como la empatía, la cooperación y el respeto hacia los demás, contribuyendo a un clima escolar más positivo, armónico y propicio para el aprendizaje.

La evaluación continua, realizada mediante diarios de campo, listas de cotejo socioemocional, entrevistas semiestructuradas, grupos focales y cuestionarios gamificados, permitió monitorear los avances y ajustar la propuesta según las necesidades detectadas. La triangulación de datos confirmó la coherencia de los hallazgos y respaldó la pertinencia de la intervención, evidenciando que los estudiantes no solo incrementaron su motivación y compromiso, sino que también consolidaron aprendizajes emocionales profundos y sostenidos. Las observaciones reflejaron mayor persistencia frente a tareas desafiantes y un uso más consciente de estrategias de regulación emocional, lo que demuestra que la gamificación funciona como mediador pedagógico efectivo.

La validación con expertos en pedagogía, psicopedagogía y tecnología educativa resaltó la pertinencia pedagógica, la claridad conceptual, la navegabilidad y la interactividad de los recursos digitales. Las recomendaciones de los especialistas permitieron ajustes en la accesibilidad y la experiencia de usuario, consolidando una herramienta coherente con los principios de la educación socioemocional y con los lineamientos normativos de la Ley 2383 de 2024. Por su parte, los estudiantes manifestaron una valoración positiva del prototipo, destacando su carácter innovador, motivador y formativo. Comentarios de los participantes evidenciaron que las recompensas, frases motivadoras y recursos visuales estimulaban la autoconfianza y la sensación de logro, reforzando los efectos de la gamificación sobre la autorregulación emocional.



Finalmente, el proyecto Emo-Zone demuestra que la gamificación aplicada a la educación socioemocional no solo potencia la motivación, la participación y el aprendizaje integral, sino que también promueve la construcción de un ambiente escolar más colaborativo y respetuoso. La experiencia evidencia que la gestión emocional es un componente fundamental para el desempeño académico y el bienestar integral de los estudiantes. Además, el proyecto se proyecta como una propuesta escalable y sostenible, susceptible de replicarse en otros niveles educativos o contextos, contribuyendo a consolidar una cultura pedagógica centrada en el desarrollo emocional, la innovación educativa y el fortalecimiento de competencias socioemocionales esenciales para la vida.

En conclusión, Emo-Zone confirma que la gamificación constituye una estrategia educativa efectiva para fortalecer la autorregulación emocional, la motivación intrínseca y el aprendizaje significativo en estudiantes de primaria. La propuesta integra de manera coherente elementos lúdicos, tecnológicos y pedagógicos, generando un impacto positivo en el desarrollo socioemocional y académico de los participantes, y evidenciando el potencial de la gamificación como recurso transformador en la educación contemporánea.

11. Visión prospectiva del proyecto

El proyecto Emo-Zone, orientado al fortalecimiento de la autorregulación emocional mediante la gamificación, se proyecta como una propuesta educativa innovadora con un alto potencial de escalabilidad y adaptación a distintos contextos escolares. Su visión a futuro considera no solo la consolidación de una plataforma tecnológica interactiva, sino también la integración de la educación socioemocional como un componente transversal del aprendizaje,



alineado con las demandas actuales de la educación integral y las competencias del siglo XXI.

En términos pedagógicos, se espera que Emo-Zone evolucione hacia un modelo de aprendizaje híbrido en el que lo digital y lo presencial se complementen de manera fluida. La plataforma podría incorporar nuevas funcionalidades basadas en inteligencia artificial y analítica de aprendizaje para personalizar los retos, misiones y retroalimentación, permitiendo que cada estudiante reciba un acompañamiento adaptado a sus necesidades emocionales y académicas. Asimismo, se proyecta la integración de herramientas de realidad aumentada y simulaciones interactivas que permitan recrear escenarios emocionales más complejos, favoreciendo la práctica de habilidades de empatía, resolución de conflictos y autorregulación en contextos cercanos a la vida real.

Desde el enfoque de innovación educativa, se visualiza Emo-Zone como un espacio que fomenta la colaboración entre estudiantes, docentes y familias, promoviendo la construcción de comunidades de aprendizaje emocionalmente conscientes. Las funcionalidades futuras podrían incluir módulos de coevaluación entre pares, seguimiento del progreso socioemocional por docentes y retroalimentación para las familias, fortaleciendo la articulación entre escuela y hogar. De este modo, se proyecta una plataforma que no solo evalúa competencias emocionales, sino que las potencia mediante experiencias lúdicas, reflexivas y significativas.

En cuanto a la formación docente, la visión prospectiva contempla la creación de programas de capacitación orientados a la implementación efectiva de la gamificación como estrategia socioemocional. Estos programas podrían incluir talleres prácticos, manuales de uso de la plataforma, guías para la integración curricular y estrategias de acompañamiento emocional, de manera que los docentes puedan orientar las experiencias de aprendizaje de manera más efectiva, promoviendo un clima escolar positivo y el desarrollo integral de sus estudiantes.



Además, el proyecto se proyecta con un enfoque sostenible y replicable, permitiendo que otras instituciones educativas adopten la plataforma y adapten sus recursos a sus propios contextos. La escalabilidad se fundamenta en la modularidad de la plataforma, que facilita la incorporación de nuevos contenidos, niveles de dificultad y temáticas emocionales adicionales, como manejo de ansiedad, resiliencia o habilidades de liderazgo emocional. Este enfoque garantiza que Emo-Zone pueda evolucionar constantemente, ajustándose a las necesidades de los estudiantes y a los avances en investigación educativa y tecnológica.

En el plano de la investigación, se visualiza que el proyecto genere un banco de datos sobre autorregulación emocional y estrategias de aprendizaje lúdico, contribuyendo al conocimiento académico sobre la integración de gamificación y educación socioemocional en la educación básica. Los futuros estudios podrían analizar el impacto longitudinal de la plataforma, la efectividad de sus recursos en distintos perfiles de estudiantes y la relación entre la gamificación y el desarrollo de competencias socioemocionales críticas para la vida escolar y personal.

Finalmente, la proyección de Emo-Zone se sustenta en una visión centrada en la persona, donde la educación emocional se reconoce como un eje fundamental del aprendizaje integral. Se espera que la plataforma no solo mejore la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también fortalezca habilidades sociales, resiliencia, autoestima y conciencia emocional, contribuyendo a la formación de ciudadanos más conscientes, empáticos y capaces de enfrentar los desafíos del siglo XXI. En este sentido, Emo-Zone se consolida como un modelo de intervención educativa innovadora, sostenible y adaptable, con el potencial de transformar la experiencia de aprendizaje y de generar un impacto positivo en la educación contemporánea.



12. Consideraciones éticas

El desarrollo del proyecto Emo-Zone se realizó bajo estrictos criterios éticos, orientados a garantizar la protección, bienestar y derechos de los participantes, en especial de los estudiantes de quinto grado, considerando su condición de población vulnerable por edad y dependencia escolar. Todas las acciones fueron planificadas y ejecutadas con base en principios de respeto, confidencialidad, voluntariedad y beneficencia, siguiendo los lineamientos establecidos por la ética investigativa en contextos educativos y los estándares internacionales de investigación con menores.

En primer lugar, se garantizó el consentimiento informado de los participantes y de sus acudientes. Antes de iniciar cualquier actividad de recolección de información, se explicó a los estudiantes, en lenguaje adecuado a su edad, el propósito del proyecto, los procedimientos a seguir, los tipos de actividades que realizarían y la libertad de retirarse en cualquier momento sin repercusiones. De igual manera, los padres o tutores firmaron un consentimiento informado, autorizando la participación de sus hijos y asegurando la comprensión de los objetivos y beneficios de la investigación.

Se protegió la confidencialidad y anonimato de los datos personales y emocionales de los estudiantes. Toda la información obtenida mediante entrevistas, grupos focales, cuestionarios y diarios de campo fue registrada, almacenada y procesada de forma segura, asignando códigos o pseudónimos a los participantes para garantizar que los resultados no permitieran identificar individualmente a ningún estudiante. Los informes, gráficos y análisis presentados se refieren únicamente a tendencias generales o a citas seleccionadas sin revelar la identidad de los participantes.



El proyecto consideró la seguridad emocional de los estudiantes como prioridad. Las actividades gamificadas y las dinámicas de exploración emocional fueron diseñadas de manera lúdica, respetuosa y progresiva, evitando generar angustia, presión o exposición innecesaria a situaciones emocionales intensas. Se promovió un ambiente de acompañamiento constante, donde los docentes y el equipo investigador ofrecieron soporte emocional inmediato en caso de que algún estudiante manifestara incomodidad, frustración o ansiedad.

Asimismo, se respetaron los principios de equidad y no discriminación. Todos los estudiantes tuvieron igual acceso a la plataforma y a las actividades, sin distinción de género, habilidades, preferencias culturales o socioeconómicas. Las adaptaciones necesarias se realizaron para asegurar la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales, garantizando que pudieran participar plenamente y beneficiarse de la propuesta.

Finalmente, la investigación se desarrolló con transparencia y responsabilidad académica, asegurando la integridad de los resultados y el correcto manejo de la información, evitando sesgos, manipulaciones o interpretaciones que pudieran afectar la veracidad del estudio. La participación de expertos y docentes en la validación de instrumentos y del prototipo contribuyó a fortalecer la rigurosidad ética y metodológica del proyecto, asegurando que Emo-Zone no solo fuera innovador y pedagógicamente pertinente, sino también seguro y respetuoso con los derechos y bienestar de los estudiantes.

Se puede concluir que, el proyecto Emo-Zone incorpora consideraciones éticas sólidas que respaldan la protección integral de los participantes, garantizan la confidencialidad de la información y promueven un aprendizaje socioemocional seguro, inclusivo y respetuoso, constituyendo un ejemplo de buenas prácticas en investigación educativa con población infantil.

13. Referencias

- Anderson, C. (2014). Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things. Wired.
- Aranda, M., & Caldera, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista Educarnos*, Guadalajara, México.
- Barrett, L. F., & Gross, J. J. (2001). Emotional intelligence: A process model of emotion representation and regulation. In T. J. Mayne & G. A. Bonanno (Eds.), *Emotions: Current issues and future directions* (pp. 286–310). The Guilford Press.
- Birch, D. A., & Auld, M. E. (2019). Public health and school health education: Aligning forces for change. *Health Promotion Practice*, 20(6), 818–823.
<https://doi.org/10.1177/1524839919870189>
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21(1), 7–43.
- Bisquerra, R. (2011). Educación emocional: Propuestas para educadores y familias. Desclée De Brouwer.
- Bisquerra, R. (2024). Educación emocional y bienestar. UOC.
- Boillos, F. (2023). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: Práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica [Tesis de maestría, Universidad de La Rioja]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=325324>
- Bordignon, N. A. (2005). El desarrollo psicosocial de Erik Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista Lasallista de Investigación*, 2(2), 50–63.
- Borrás-Gené, O. (2019). La gamificación como herramienta para el aprendizaje significativo.



Revista de Tecnología Educativa, 27(3), 45–58.

Borrás-Gené, O. (2022). Emociones y gamificación: Un enfoque innovador en la educación. Ediciones Octaedro.

Bowlby, J. (1969). Attachment and loss: Volume I. Attachment. Basic Books.

Burgueño, J., & Muñoz, M. Y. (2023). Historias que emocionan, un proyecto para mejorar la inteligencia emocional en Educación Infantil. DEDICA. Revista de Educação e Humanidades, 21, 441–459. <https://doi.org/10.30827/dreh.vi21.9089038>

Cabedo Mas, A., Riaño Galán, M. E., & Berbel Gómez, N. (2017). UniTICarte: Redes colaborativas para el desarrollo de proyectos creativos en la formación de maestros en la universidad. DEDICA. Revista de Educação e Humanidades, 12, 119–129.

Channell, M. M., & Barth, J. M. (2013). Individual differences in preschoolers' emotion content memory: The role of emotion knowledge. *Journal of Experimental Child Psychology*, 115(3), 552–561. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2013.03.007>

Davidson, R. J., & Begley, S. (2019). The emotional life of your brain: How its unique patterns affect the way you think, feel, and live—and how you can change them. Penguin.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, 1–4. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>

Díaz, C., & Rodríguez, J. (2022). Manejo de emociones en niños de primaria a través de la gamificación en Colombia. *Revista de Psicopedagogía y Educación*, 29(3), 56–71.

Durlak, J. A., Domitrovich, C. E., Weissberg, R. P., & Gullotta, T. P. (Eds.). (2011). Handbook of social and emotional learning: Research and practice. The Guilford Press.



- Elias, M. J., Zins, J. E., Weissberg, R. P., et al. (1997). Promoting social and emotional learning: Guidelines for educators. ASCD.
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. W. W. Norton & Company.
- Fernández, C., & Jiménez, M. (2020). Emociones en juego: Gamificación para el bienestar socioemocional de estudiantes en Barranquilla. *Revista Colombiana de Psicología Educativa*, 16(4), 42–59.
- Fernández, F. (2020). *Gamificación en entornos educativos: Motivación, aprendizaje y experiencias*. Editorial Síntesis.
- Fullan, M. (2013). The new pedagogy: Students and teachers as learning partners. *Learning Landscapes*, 6(2), 1–6.
- Fullan, M. (2020). *Nuestros niños pueden: Cómo transformar la educación en la era de la disrupción*. Ediciones Morata.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Goleman, D. (2005). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ* (10th anniversary ed.). Bantam Books.
- Gómez, A., & Pérez, F. (2022). Juego y emoción: Estrategias de gamificación para la gestión del estrés escolar en Santander. *Revista de Psicología Educativa*, 24(1), 35–48.
- González, D., & Herrera, V. (2021). El juego como herramienta de regulación emocional en niños con trastornos del comportamiento. *Revista de Psicología Infantil y Educativa*, 24(3), 110–125.
- Greenberg, M. T., et al. (2003). The effects of the PATHS curriculum on students' social and emotional development: A pilot study. *Journal of School Psychology*, 41(5), 411–427.



[https://doi.org/10.1016/S0022-4405\(03\)00046-1](https://doi.org/10.1016/S0022-4405(03)00046-1)

Grijalba Quiroz, L., García Cano, J., & Pérez Canencio, D. (2021). La educación emocional como necesidad en el currículo colombiano. *Revista Colombiana de Educación*, 80(2), 120–139.

<https://doi.org/10.17227/rce.num80-12316>

Gross, J. J. (2002). Emotion regulation: Affective, cognitive, and social consequences. *Psychophysiology*, 39(3), 281–291. <https://doi.org/10.1017/S0048577201393198>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034. IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Hass, D. J., & Brackett, M. A. (2024). Emotional intelligence: An impactful yet often overlooked skill that can enhance physician well-being and professional satisfaction. *Clinical Gastroenterology and Hepatology*, 22(5), 919–922. <https://doi.org/10.1016/j.cgh.2023.10.019>

Hernández, I. (2021). Inteligencia emocional y gamificación: Una propuesta de intervención educativa desde la acción tutorial [Trabajo Fin de Máster, Universidad de Alcalá]. <https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/53253>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Marczewski, A. (2015). Even ninja monkeys like to play: Gamification, game thinking and motivational design. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Martínez, L., & González, F. (2023). Juego y aprendizaje socioemocional: Gamificación para la inclusión en Cartagena. *Revista de Educación y Diversidad*, 17(3), 82–98.

Martínez, S., & Franco, T. (2023). Gamificación y regulación emocional en adolescentes de Cundinamarca. *Revista de Investigación Educativa Colombiana*, 10(1), 134–147.



Mayer, J. D., Salovey, P., & Caruso, D. R. (2004). Emotional intelligence: Theory, findings, and implications. *Psychological Inquiry*, 15(3), 197–215.

McGonigal, J. (2015). *SuperBetter: The power of living gamefully*. Penguin Press.
<https://superbetter.com/>

McGonigal, J. (2017). *SuperBetter: A revolutionary approach to getting stronger, happier, braver and more resilient*. Penguin Books.

Moreno, L., & Avellaneda, Y. (2021). Gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia [Trabajo de grado, UNAD]. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/41391>

Peña, J. (2020). *Gamificación y aprendizaje activo: Estrategias educativas para entornos digitales*. Narcea Ediciones.

Pérez, L., & López, A. (2021). Educación emocional gamificada en la escuela rural: Impacto en la gestión de emociones en niños colombianos. *Revista Latinoamericana de Psicología Educativa*, 34(4), 102–118.

Pérez, L., & Martínez, J. (2022). Emocionando el aula: Gamificación para el fomento de la empatía y la regulación emocional en Girón. *Revista de Psicología Educativa en Santander*, 15(2), 89–103.

Pérez-López, I. J., Navarro-Mateos, C., & Mora-González, J. (2023). El impacto de un doble breakout digital en un proyecto de gamificación. *Retos*, 50, 761–768.
<https://doi.org/10.47197/retos.v50.97866>

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

Puentedura, R. (2013). SAMR: A contextualized introduction. *Educational Technology and Change*. <https://hippasus.com/resources/samr>



Redondo, C., Becerra, J., Gil, G., & Rodríguez, F. (2021). Gamificación e inteligencia emocional en mujeres universitarias. En Actas del Congreso CIVINEDU 2021 (pp. 409–412).

Universidad de Extremadura.

Rico, D., Sánchez, L., & Portillo, E. (2020). La gamificación como una estrategia de aprendizaje para la educación en Colombia. Ecoe Ediciones.

<https://repositorioinstitucional.ufpso.edu.co/handle/20.500.14167/3157>

Rodríguez, T., & Sánchez, V. (2023). Gamificación para la inclusión: Gestión emocional en estudiantes con NEE en Bucaramanga. *Revista de Educación Inclusiva*, 12(4), 22–38.

Roepke, A. M., Jaffee, S. R., Riffle, O. M., McGonigal, J., Broome, R., & Maxwell, B. (2015). Randomized controlled trial of SuperBetter, a smartphone-based/internet-based self-help tool to reduce depressive symptoms. *Games for Health Journal*, 4(3), 235–246.

<https://doi.org/10.1089/g4h.2014.0046>

Romero, M. G. A., & Montes, J. F. C. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Directorio*, 8(31), 41–49.

Sáez López, J. M., González García, F., & Ortega Sánchez, I. (2022). Percepciones docentes sobre el uso de la gamificación en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación*, 89(1), 83–101.

<https://doi.org/10.35362/rie8914929>

Stover, J. B., Bruno, F. E., Uriel, F. E., & Fernández Liporace, M. (2017). Teoría de la autodeterminación: Una revisión teórica. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 14(2), 105–115.

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: *Crítica*