

Gamificación como Estrategia para Fortalecer la Convivencia Escolar en Educación Básica

Gamification as a Strategy to Strengthen School Coexistence in Basic Education

 Flor María Patiño-Campoverde^{1*},  Danilo Fitzgerald Uscocovich-Guiracocha²,
 Cristina Paola Arias-Galarza³,  Angie Pamela Burgos-Cabello⁴

¹ Unidad Educativa Dr. Clotario Paz Paladines, Ecuador

² Universidad de Guayaquil, Ecuador

³ Unidad Educativa Liceo Policial - Policía Nacional, Ecuador

⁴ Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

Recibido: 12 de noviembre de 2025. **Aceptado:** 12 de enero de 2026. **Publicado en línea:** 14 de enero de 2026

*Autor de correspondencia: florm.patino@educacion.edu.ec

Resumen

Justificación: La convivencia escolar enfrenta desafíos que afectan el clima y la cooperación educativa, por lo que se requieren estrategias pedagógicas que la fortalezcan. **Objetivo:** El presente estudio tuvo como objetivo implementar la gamificación como estrategia pedagógica para favorecer una convivencia escolar armónica en estudiantes de educación básica primaria. **Metodología:** Se empleó un enfoque mixto con integración de datos cuantitativos y cualitativos, bajo un diseño de investigación-acción. La población estuvo conformada por 1.246 estudiantes de educación básica, y se seleccionó una muestra intencional de 30 alumnos de sexto grado. El estudio se desarrolló en cuatro fases: diagnóstico inicial, intervención gamificada y evaluación de resultados. Los instrumentos utilizados incluyeron observación directa, encuestas estructuradas, entrevistas semiestructuradas, grupos focales y un diario de campo. **Resultados:** El diagnóstico inicial mostró que, aunque los estudiantes reconocen la importancia del respeto y de un ambiente armónico, existe una percepción de convivencia regular y limitaciones en la gestión de conflictos. Tras la intervención gamificada, se evidenció un aumento significativo en la participación, la cooperación, la empatía y la autorregulación emocional, así como una consolidación de acuerdos de respeto y un incremento de interacciones positivas dentro del aula. **Conclusión:** La implementación de la gamificación demostró ser una estrategia efectiva para mejorar la convivencia escolar, promoviendo un ambiente más armónico y cooperativo en los estudiantes de educación básica primaria.

Palabras clave: clima escolar, dinámicas socioemocionales, gamificación en el aula.

Abstract

Justification: School coexistence faces challenges that affect the classroom climate and educational cooperation, requiring pedagogical strategies to strengthen it. **Objective:** This study aimed to implement gamification as a pedagogical strategy to promote harmonious school coexistence among primary education students. **Methodology:** A mixed-methods approach integrating quantitative and qualitative data was employed within an action-research design. The population consisted of 1,246 primary education students, and an intentional sample of 30 sixth-grade students was selected. The study was conducted in four phases: initial diagnosis, gamified intervention, and evaluation of results. Data collection instruments included direct observation, structured surveys, semi-structured interviews, focus groups, and a field journal. **Results:** The initial diagnosis showed that while students recognized the importance of respect and a harmonious environment, they perceived coexistence as only moderate and faced limitations in conflict management. Following the gamified intervention, significant increases were observed in participation, cooperation, empathy, and emotional self-regulation, alongside the consolidation of respect agreements and more positive interactions in the classroom. **Conclusion:** Gamification proved to be an effective strategy for improving school coexistence, fostering a more harmonious and cooperative environment among primary education students.

Keywords: school climate, socio-emotional dynamics, classroom gamification.

Cita: Patiño-Campoverde, F. M., Uscocovich-Guiracocha, D. F., Arias-Galarza, C. P., & Burgos-Cabello, A. P. (2026). Gamificación como Estrategia para Fortalecer la Convivencia Escolar en Educación Básica. *Erevna Research Reports*, 4(1), e2026004. <https://doi.org/10.70171/gehyak27>



INTRODUCCIÓN

La convivencia escolar es un tema de estudio ampliamente abordado en los últimos años debido a su papel en el desarrollo integral del alumnado y en la consolidación de entornos que favorecen los procesos de enseñanza y aprendizaje. En educación básica, este concepto se entiende como el conjunto de interacciones cotidianas que se producen entre los miembros de la comunidad educativa y que inciden en el clima institucional, las dinámicas de participación y las prácticas pedagógicas. Estas interacciones se estructuran a partir de normas, acuerdos y marcos institucionales orientados a regular los vínculos sociales, canalizar los conflictos y generar experiencias formativas que contribuyan al desarrollo socioafectivo del estudiantado (Cerdeira et al., 2019). En este sentido, la convivencia trasciende el cumplimiento formal de reglas y se vincula con prácticas que favorecen la cooperación, el reconocimiento del otro y la regulación emocional dentro del ámbito escolar.

La presencia de situaciones que afectan la convivencia, como conductas disruptivas, dificultades en la gestión emocional, interacciones agresivas o desconfianza entre pares, ha impulsado la búsqueda de estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de los vínculos y a la construcción de ambientes que favorezcan el aprendizaje social (Sánchez Vera et al., 2021). Diversos enfoques coinciden en que la convivencia escolar está estrechamente relacionada con la experiencia cotidiana del alumnado y con su participación activa en los procesos educativos, lo que ha llevado a priorizar metodologías que promuevan el compromiso, la colaboración y la interacción significativa como vías para transformar las dinámicas interpersonales en el contexto escolar (Díaz-Vargas et al., 2023; González-Calvo et al., 2019).

En este marco, la gamificación se ha consolidado como una metodología que incorpora elementos propios del juego en contextos no lúdicos con el propósito de generar dinámicas de participación más motivadoras y sostenidas en el tiempo (Vesa & Harviainen, 2019). Este enfoque se apoya en principios como la interacción, la retroalimentación constante, la definición de metas claras y la construcción de experiencias significativas que favorecen un rol activo del estudiante (Robson et al., 2015). Sin transformar la actividad educativa en un juego, la gamificación utiliza mecánicas y narrativas lúdicas para orientar procesos de aprendizaje y de interacción social, reconociendo el valor del juego como medio para la exploración de conductas, la autorregulación y la cooperación.

La evidencia empírica señala que, cuando la gamificación se implementa de manera planificada y con objetivos pedagógicos claros, contribuye a incrementar la implicación del alumnado, mejorar la gestión emocional, favorecer la participación y promover relaciones más colaborativas (Arufe-Giráldez et al., 2022; Pérez-Aranda et al., 2024). Las dinámicas gamificadas generan contextos en los que los estudiantes interactúan para afrontar desafíos compartidos, perciben el progreso colectivo y desarrollan habilidades socioemocionales como la empatía, la escucha activa, la resolución de problemas y la regulación de la conducta, aspectos directamente vinculados con la convivencia escolar (Rivera & Garden, 2021; Carcelén-Fraile, 2025).

En educación básica, donde el desarrollo socioemocional adquiere especial relevancia, la gamificación permite integrar el aprendizaje académico con la dimensión afectiva y social del alumnado. Las mecánicas de juego crean escenarios en los que las acciones individuales impactan en el progreso del grupo, favoreciendo la reflexión sobre la responsabilidad compartida, la toma de decisiones colectivas y la necesidad de regular la conducta para alcanzar objetivos comunes (Bakhanova et al., 2023). Estas experiencias posibilitan la exploración de distintas formas de

interacción y promueven actitudes orientadas al respeto y a la colaboración, integrándose de manera natural en la dinámica participativa del aula.

La implementación de sistemas gamificados implica la definición de metas, reglas compartidas y mecanismos de retroalimentación que orientan la participación constante del alumnado. En este marco, la comunicación, la negociación, el reconocimiento de perspectivas diversas y la búsqueda conjunta de soluciones emergen como prácticas que fortalecen las relaciones interpersonales y contribuyen a la creación de ambientes más respetuosos y equilibrados (Richards et al., 2024). Asimismo, al concebir el error como parte del proceso, la estructura lúdica favorece la expresión emocional y la apertura al diálogo, reduciendo tensiones y facilitando la regulación de los conflictos.

La gamificación también promueve procesos de autorregulación, ya que los estudiantes toman decisiones considerando las normas del sistema y el impacto de sus acciones en el grupo. Estas experiencias se transfieren a la dinámica escolar, influyendo en la manera en que el alumnado gestiona su comportamiento, expresa sus necesidades y responde a los estímulos sociales del entorno (Li et al., 2022). El carácter participativo y colaborativo de las dinámicas lúdicas refuerza el trabajo en equipo como medio para alcanzar metas compartidas y amplía las posibilidades de diálogo, reconocimiento mutuo y construcción de relaciones armónicas que trascienden la actividad gamificada.

En este panorama, el estudio de la gamificación como estrategia para fortalecer la convivencia escolar en educación básica adquiere relevancia en tanto permite comprender cómo una metodología basada en elementos del juego puede contribuir a transformar las dinámicas sociales dentro de la escuela. Desde esta perspectiva, la investigación se orientó a implementar la gamificación como estrategia pedagógica para favorecer una convivencia escolar armónica en estudiantes de educación básica primaria, partiendo de la identificación de los niveles de conflicto presentes en el alumnado, el diseño e implementación de actividades gamificadas orientadas al fortalecimiento de las relaciones interpersonales y la evaluación de los efectos de dicha estrategia en la mejora de la convivencia escolar.

METODOLOGÍA

Se empleó un enfoque mixto con integración de datos cuantitativos y cualitativos para analizar la convivencia escolar y valorar el impacto de una estrategia gamificada en estudiantes de educación básica. El estudio se desarrolló bajo un diseño de investigación-acción pedagógica, orientado a diagnosticar el problema, intervenir con una propuesta gamificada y evaluar sus resultados. La investigación fue de tipo descriptivo, dado que se buscó identificar y caracterizar los comportamientos asociados a la convivencia escolar antes y después de la intervención pedagógica.

Población y Muestras

La población estuvo conformada por 1246 estudiantes de educación general básica de una unidad educativa. Para el estudio se seleccionó una muestra intencional de 30 alumnos pertenecientes a los paralelos A y B del sexto grado de básica media, conformada por 16 niñas y 14 niños. La elección de estos participantes respondió a criterios como la presencia recurrente de conflictos interpersonales, la participación activa en las actividades escolares y el manejo básico de las herramientas digitales necesarias para la intervención.

Procedimientos

La investigación se desarrolló en cuatro fases que incluyen un diagnóstico inicial para identificar comportamientos vinculados con la convivencia mediante observación directa y el registro de incidentes, seguido de la aplicación de instrumentos destinados a recolectar datos cuantitativos y cualitativos sobre el entorno escolar. Posteriormente, se llevó a cabo una intervención gamificada que incorporó actividades basadas en juegos y dinámicas lúdicas apoyadas en recursos digitales. Finalmente, se realizó la evaluación y el análisis de la información obtenida, con el propósito de interpretar los resultados y determinar los cambios producidos en la convivencia escolar.

Instrumentos

Los instrumentos de recolección de datos incluyeron la observación directa, para realizar un registro sistemático de comportamientos y situaciones relevantes; la encuesta estructurada, aplicada a los estudiantes mediante formularios digitales; la entrevista semiestructurada, que permitió profundizar en sus percepciones y experiencias; los grupos focales, orientados a generar una discusión guiada sobre la convivencia escolar y la experiencia con la gamificación; y el diario de campo, empleado para mantener un registro continuo de eventos, interacciones y avances desarrollados durante la intervención.

Para garantizar la validez de contenido de los instrumentos utilizados se aplicó el índice V de Aiken, asignando valores cuantitativos a cada ítem según el juicio de tres expertos en investigación educativa y convivencia escolar. Cada ítem fue evaluado en términos de pertinencia, claridad y relevancia utilizando una escala de 1 a 4. Los resultados obtenidos mostraron niveles adecuados de validez para la mayoría de los instrumentos.

En el caso de la guía de observación, los ítems alcanzaron valores V que oscilaron entre 0,82 y 0,94. El cuestionario de encuesta presentó valores ligeramente más variados, con un rango entre 0,78 y 0,91; los ítems situados por debajo de 0,80 fueron ajustados en su redacción para mejorar su precisión conceptual. El protocolo de entrevista semiestructurada obtuvo valores entre 0,85 y 0,96. De manera similar, la guía para grupos focales alcanzó valores entre 0,80 y 0,93, siendo necesario ajustar únicamente un ítem que obtuvo un valor de 0,79 para fortalecer su claridad. Finalmente, el diario de campo obtuvo valores V entre 0,88 y 0,95.

Intervención Pedagógica Gamificada

La intervención se diseñó como un proceso planificado de cuatro semanas, implementando actividades gamificadas mediante herramientas digitales interactivas para fomentar habilidades socioemocionales y mejorar la convivencia escolar.

Semana 1: Comprendiendo la convivencia

Se iniciaron actividades para que los estudiantes comprendieran el concepto de convivencia y los factores que pueden afectar la relación con sus compañeros. Se utilizaron videos explicativos, elaboración de carteles con reflexiones personales, ejercicios en plataformas educativas como Wordwall y la creación de historietas basadas en las lecturas sugeridas, para que los estudiantes comprendieran qué es la convivencia, por qué es importante y cuáles son los factores que pueden influir en las relaciones con sus compañeros.

Semana 2: Controlando las emociones

Durante esta semana se trabajó en la identificación y gestión de emociones. Los estudiantes

participaron en dinámicas interactivas en línea, visualizaron contenidos audiovisuales sobre inteligencia emocional, analizaron situaciones de la película *Intensamente* y realizaron reflexiones escritas sobre sus propias experiencias. Se evidenció que los estudiantes comenzaron a reconocer sus emociones y a expresar de manera más clara cómo estas afectan sus interacciones diarias utilizando plataformas como *Down Emociones* y *Cristic – Emociones desagradables*.

Semana 3: Prevención del acoso escolar

El enfoque estuvo en reconocer conductas de acoso y fomentar la empatía. Los estudiantes analizaron cortometrajes y casos de estudio, realizaron actividades colaborativas en plataformas digitales *Educaplay* y completaron una prueba sobre estrategias de prevención del acoso escolar.

Semana 4: Construcción de acuerdos de respeto

Se promovió la creación de un ambiente seguro e inclusivo mediante la elaboración de acuerdos compartidos de convivencia. Se realizaron conversatorios, se produjeron contenidos digitales creativos (videos, avatares y cuentos digitales creados con la plataforma *Kahoot*) y se aplicaron dinámicas lúdicas para reforzar las normas de respeto mutuo. Los estudiantes mostraron creatividad, colaboración y compromiso en la elaboración de los acuerdos, evidenciando una mejor disposición para mantener relaciones positivas entre ellos.

Análisis de Datos

Los datos cuantitativos se analizaron mediante estadística descriptiva (frecuencias, porcentajes y gráficos) utilizando formularios y hojas de cálculo generadas en *Google Forms*. Los datos cualitativos se procesaron mediante análisis de contenido, identificando categorías y patrones de comportamiento relacionados con convivencia, emociones, trabajo colaborativo y participación.

Consideraciones Éticas

Teniendo en cuenta que se trató de una población infantil inserta en una institución educativa formal, previamente, se obtuvo la autorización de las directivas de la institución y el consentimiento informado de los padres o tutores legales, quienes fueron informados sobre los objetivos, alcances y procedimientos del estudio. A los estudiantes se les explicó, acorde a su edad, el propósito de las actividades. Durante el proceso de investigación se resguardó la confidencialidad de la información recolectada, utilizando registros anónimos y evitando cualquier forma de identificación individual. Las actividades gamificadas se desarrollaron bajo la supervisión de la docente, y se aseguró que no se generaran situaciones de riesgo físico, emocional o social para los estudiantes.

RESULTADOS

Diagnóstico Inicial

Los resultados obtenidos a través de la encuesta diagnóstica sobre convivencia (Tabla 1) muestran que la mayoría de los estudiantes (73,3%) reconoce la importancia de mantener una buena convivencia en su institución educativa, mientras que un 26,7% considera lo contrario. Respecto a la percepción del clima escolar, un 60% de los estudiantes percibe que la convivencia en la institución es regular, en tanto que el 40% la califica como buena. En lo que se refiere al trato hacia compañeros y docentes, todos los estudiantes (100%) indicaron que se relacionan con respeto, evidenciando una base sólida de relaciones interpersonales positivas.

En relación con la relevancia de mantener un ambiente de tranquilidad dentro y fuera del aula, la totalidad de los estudiantes (100%) coincidió en su importancia, demostrando conciencia sobre la necesidad de un entorno armónico. No obstante, ante situaciones de conflicto, el 53,3% afirmó que acudiría a un docente, un 13,3% ayudaría a mitigar el conflicto, y un 33,3% indicó que no realizaría ninguna acción.

Todos los estudiantes también informaron haber participado en charlas o talleres sobre convivencia escolar, lo que refleja un acercamiento institucional a la formación en esta área. La disposición para respetar las opiniones de los demás mostró cierta variabilidad: el 66,7% respeta siempre las opiniones de sus compañeros, mientras que el 33,3% lo hace solo en algunas ocasiones.

En cuanto a experiencias de agresión, el 56,7% de los estudiantes aseguró no haber sido víctima de agresión por parte de compañeros o docentes, mientras que un 30% sí y un 13,3% respondió que tal vez. Finalmente, la percepción de ser respetado y valorado por compañeros y docentes indica que un 73,3% se siente valorado, mientras que un 26,7% manifestó dudas al respecto.

Tabla 1. Resultados de la Encuesta Diagnóstica sobre Convivencia Escolar

Pregunta	Respuesta	N	%
1. ¿Consideras que es importante mantener una buena convivencia en tu institución educativa?	Sí	22	73,30%
	No	8	26,70%
2. ¿Cómo describirías la convivencia en tu institución educativa?	Regular	18	60%
	Buena	12	40%
3. ¿Cómo tratas a tus compañeros y profesores?	Con respeto	30	100%
4. ¿Consideras importante que haya un ambiente de tranquilidad dentro y fuera del aula de clase?	Sí	30	100%
5. Ante un conflicto en clase, ¿qué acciones tomarías?	Informaría a un docente	16	53,30%
	Ayudar a mitigar el conflicto	4	13,30%
	No haría nada	10	33,30%
6. ¿Has participado en charlas o talleres sobre convivencia en la institución educativa?	Sí	30	100%
7. ¿Sueles respetar las opiniones de tus compañeros?	Sí	20	66,70%
	Algunas veces	10	33,30%
8. ¿Has experimentado agresión por parte de algún compañero o docente?	No	17	56,70%
	Sí	9	30%
	Tal vez	4	13,30%
9. ¿Crees que tus compañeros y docentes te respetan y valoran?	Sí	22	73,30%
	Tal vez	8	26,70%

Los hallazgos obtenidos mediante observación directa corroboraron el comportamiento registrado en la encuesta, evidenciando interacciones mayoritariamente respetuosas entre estudiantes y docentes, aunque se identificaron situaciones puntuales de conflicto o falta de participación. Las entrevistas

semiestructuradas permitieron profundizar en la percepción de los estudiantes sobre la convivencia, mostrando que valoran los espacios de diálogo y los acuerdos establecidos en el aula, pero que algunos se sienten inseguros ante conflictos. Por su parte, los grupos focales aportaron información cualitativa sobre la experiencia de los estudiantes con la gamificación, indicando que la estrategia puede motivar la participación y favorecer la cooperación, siempre que se mantenga un ambiente de respeto y reglas claras.

Impacto de la Intervención

Durante la implementación de la intervención pedagógica gamificada, se observó un cambio progresivo en la actitud, participación y habilidades socioemocionales de los estudiantes a lo largo de las cuatro semanas (Tabla 2). En la primera semana, centrada en la comprensión de la convivencia, los estudiantes mostraron un alto nivel de interés y entusiasmo, participando activamente en actividades de reflexión y creación de historietas. En la segunda semana, orientada al control y gestión de emociones, se observó que los estudiantes comenzaron a reconocer sus propias emociones y a expresar de manera más clara cómo estas afectan sus interacciones diarias. Las dinámicas interactivas y reflexiones personales contribuyeron a mejorar la inteligencia emocional y la capacidad de autogestión.

Durante la tercera semana, enfocada en la prevención del acoso escolar y el fomento de la empatía, se percibió un aumento en el respeto entre compañeros, así como una disposición más consciente a analizar situaciones de conflicto desde la perspectiva de los demás. Las actividades colaborativas y el análisis de casos permitieron identificar un cambio positivo en la conducta interpersonal de los estudiantes. Finalmente, en la cuarta semana, centrada en la construcción de acuerdos de respeto, los estudiantes demostraron creatividad, cooperación y compromiso en la elaboración de acuerdos compartidos de convivencia. Esta fase evidenció la consolidación de normas de respeto mutuo y el fortalecimiento de la conducta prosocial dentro del aula.

Tabla 2. Resultados Observados en el Diario de Campo Durante la Intervención Gamificada

Semana	Aspecto Evaluado	Evidencia Observada	Interpretación del Impacto
1	Comprensión de la convivencia	Participación activa en actividades, entusiasmo y reflexión en carteles e historietas	Los estudiantes mostraron mayor interés y comprensión sobre la importancia de la convivencia escolar.
2	Identificación y gestión de emociones	Dinámicas interactivas, reflexiones escritas y análisis de situaciones de la película <i>Intensamente</i>	Se evidenció una mejora en la conciencia emocional y la capacidad de expresar emociones de manera adecuada.
3	Prevención del acoso escolar	Análisis de casos, cortometrajes, actividades colaborativas, pruebas sobre estrategias de prevención	Mayor respeto entre compañeros y disposición a practicar la empatía, indicando un cambio positivo en las relaciones interpersonales.
4	Construcción de acuerdos de respeto	Conversatorios, creación de contenidos digitales y dinámicas lúdicas	Se fortaleció la cooperación, la creatividad y el compromiso, consolidando normas de respeto mutuo y relaciones prosociales.

DISCUSIÓN

Los resultados del diagnóstico inicial sugieren que los estudiantes poseen una conciencia declarativa relativamente alta sobre la importancia de la convivencia escolar y del respeto como valor normativo dentro de la institución. Este reconocimiento generalizado indica que la convivencia es comprendida como un ideal deseable y socialmente esperado, lo cual coincide con lo señalado por Cerda et al. (2019), quienes afirman que, en contextos escolares, los estudiantes suelen interiorizar discursos institucionales sobre convivencia aun cuando estos no siempre se traducen plenamente en prácticas cotidianas. La percepción mayoritaria de una convivencia “regular” refuerza esta idea, ya que evidencia una brecha entre el reconocimiento del valor de la convivencia y la experiencia concreta de las interacciones diarias, lo que sugiere la existencia de tensiones latentes o dificultades no siempre visibles.

El hecho de que una proporción significativa de estudiantes manifieste no intervenir ante conflictos indica que, aunque existe una base de respeto interpersonal, persisten limitaciones en las habilidades de afrontamiento y mediación, particularmente en situaciones que exigen iniciativa, autorregulación emocional y responsabilidad social. Este hallazgo es consistente con lo planteado por Díaz-Vargas et al. (2023), quienes sostienen que la convivencia escolar no depende únicamente de normas y discursos, sino del desarrollo progresivo de competencias socioemocionales que permitan al alumnado actuar de manera constructiva ante el conflicto. En este sentido, la participación previa en charlas o talleres sobre convivencia, si bien evidencia esfuerzos institucionales, parece no ser suficiente para garantizar una apropiación práctica de dichas competencias, lo que refuerza la necesidad de estrategias pedagógicas más experienciales y participativas.

La intervención gamificada permitió abordar precisamente esta distancia entre el conocimiento declarativo y la práctica relacional. Los cambios observados a lo largo del proceso sugieren que la gamificación funcionó como un dispositivo pedagógico mediador, capaz de generar contextos seguros donde los estudiantes pudieron explorar emociones, reflexionar sobre sus conductas y ensayar formas alternativas de interacción. Esto coincide con Robson et al. (2015), Arufe-Giráldez et al. (2022) y Christopoulos & Mystakidis (2023), quienes destacan que la gamificación, cuando se orienta a objetivos formativos claros, favorece la implicación activa y el aprendizaje significativo, especialmente en dimensiones socioemocionales.

El énfasis progresivo en la identificación y gestión de emociones parece haber contribuido a una mayor conciencia emocional, lo que resulta relevante si se considera que la literatura señala la autorregulación como un componente clave de la convivencia escolar (Li et al., 2022). La posibilidad de reflexionar sobre las emociones propias y ajenas, en un entorno lúdico y no punitivo, permitió resignificar el error y el conflicto como oportunidades de aprendizaje, favoreciendo actitudes más empáticas y reflexivas. En este sentido, la gamificación no solo promovió la participación, sino que también facilitó procesos de introspección y reconocimiento del otro, aspectos fundamentales para la construcción de relaciones respetuosas.

Asimismo, el trabajo colaborativo y la construcción conjunta de acuerdos evidenciaron que las dinámicas gamificadas pueden fortalecer el sentido de corresponsabilidad y pertenencia al grupo. Tal como señalan Bakhanova et al. (2023), las experiencias donde las acciones individuales tienen impacto colectivo favorecen la internalización de normas y valores de convivencia, ya que los estudiantes comprenden que su comportamiento incide directamente en el bienestar común. La

consolidación de conductas prosociales observada hacia el final de la intervención sugiere que la gamificación puede contribuir no solo a mejorar el clima inmediato del aula, sino también a sentar bases para prácticas relacionales más sostenidas.

En conjunto, los resultados indican que la gamificación, más que una estrategia motivacional, actúa como una herramienta pedagógica integral que articula lo cognitivo, lo emocional y lo social, favoreciendo procesos de reflexión, autorregulación y cooperación. Estos hallazgos respaldan lo planteado por González-Calvo et al. (2019) y Richards et al. (2024), quienes sostienen que las metodologías activas y participativas generan transformaciones más profundas en la convivencia escolar que aquellas centradas exclusivamente en la transmisión de normas. En consecuencia, los resultados sugieren que la gamificación constituye una alternativa pertinente para fortalecer la convivencia escolar en educación básica, en la medida en que se implemente de forma planificada, reflexiva y alineada con objetivos socioeducativos claros.

CONCLUSIÓN

La identificación inicial de los niveles de conflicto evidenció la existencia de una convivencia caracterizada por el reconocimiento del respeto como valor, pero con dificultades en la gestión activa de los conflictos, la participación ante situaciones problemáticas y la expresión emocional, lo que confirmó la pertinencia de una intervención orientada al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales.

El diseño e implementación de actividades gamificadas permitió generar espacios pedagógicos participativos en los que los estudiantes se involucraron activamente en la reflexión sobre la convivencia, el reconocimiento de las emociones y la construcción de acuerdos colectivos. Estas experiencias favorecieron interacciones más cooperativas, una mayor conciencia del impacto de las acciones individuales en el grupo y una disposición progresiva hacia el respeto y la empatía, evidenciando que la gamificación puede articular el aprendizaje académico con el desarrollo socioafectivo de manera significativa.

La evaluación de los efectos de la estrategia mostró cambios positivos en la participación, la autorregulación emocional y las relaciones interpersonales, lo que indica que la gamificación contribuyó a la mejora de la convivencia escolar dentro del aula. En este sentido, los resultados permiten concluir que la gamificación, implementada de manera planificada y con objetivos claros, constituye una estrategia pedagógica pertinente para fortalecer la convivencia escolar en educación básica primaria, al promover prácticas relacionales más armónicas y conscientes entre los estudiantes.

Implicaciones y Limitaciones

Desde una perspectiva teórica, los hallazgos del estudio refuerzan los planteamientos que vinculan la convivencia escolar con enfoques pedagógicos activos y socioemocionales, al evidenciar que la gamificación no solo incide en la motivación, sino que actúa como un mediador en la construcción de interacciones cooperativas, la autorregulación emocional y el respeto mutuo. Los resultados sugieren que las dinámicas lúdicas estructuradas permiten operacionalizar conceptos teóricos asociados a la convivencia escolar, como la participación, la empatía y la corresponsabilidad, integrándolos de manera significativa en la experiencia cotidiana del alumnado de educación básica.

En el plano práctico, la implementación de la gamificación demostró ser una estrategia viable para fortalecer la convivencia escolar en contextos de educación primaria, al favorecer la participación activa, la cooperación y la construcción de acuerdos de respeto dentro del aula.

Entre las principales limitaciones del estudio se encuentra el tamaño reducido de la muestra y la duración acotada de la intervención, lo que limita la generalización de los resultados y la observación de efectos a largo plazo. Asimismo, el uso predominante de instrumentos de carácter descriptivo puede restringir la profundidad del análisis de los cambios en la convivencia. En este sentido, se recomienda que futuras investigaciones amplíen el número de participantes, prolonguen el tiempo de intervención e incorporen diseños metodológicos mixtos o longitudinales que permitan analizar con mayor profundidad la sostenibilidad de los efectos de la gamificación en la convivencia escolar.

Contribuciones

Patiño-Campoverde, Uscocovich-Guiracocha, Arias-Galarza, Burgos-Cabello: Diseño de la investigación, administración del proyecto, análisis e interpretación formal de datos, redacción manuscrito y revisión final del manuscrito. Toma de datos, revisión de la bibliografía y redacción manuscrito. Hemos leído y aprobado la versión final del manuscrito, así mismo estamos de acuerdo con la responsabilidad de todos los aspectos del trabajo presentado.

Conflicto de Interés

Los autores declaran que no tienen conflictos de interés en relación con el trabajo presentado en este informe.

Uso de Inteligencia Artificial

No se usaron tecnologías de IA o asistidas por IA para el desarrollo de este trabajo.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos-Álvarez, O., & Navarro-Patón, R. (2022). Gamification in physical education: A systematic review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>
- Bakhanova, E., Garcia, J. A., Raffé, W. L., & Voinov, A. (2023). Gamification framework for participatory modeling: A proposal. *Group Decision and Negotiation*, 32(5), 1167-1182.
- Carcelén-Fraile, M. D. C. (2025). Active Gamification in the Emotional Well-Being and Social Skills of Primary Education Students. *Education Sciences*, 15(2), 212. <https://doi.org/10.3390/educsci15020212>
- Cerda, G., Pérez, C., Elipe, P., Casas, J. A., & Del Rey, R. (2019). School coexistence and its relationship with academic performance among primary education students. *Revista de Psicodidáctica (English ed.)*, 24(1), 46-52. <https://doi.org/10.1016/j.psicoe.2018.06.001>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223-1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Díaz-Vargas, C., Tapia-Figueroa, A., Valdebenito-Villalobos, J., Gutiérrez-Echavarría, M. A., Acuña-Zuñiga, C. C., Parra, J., ... & Cigarroa, I. (2023). Academic performance according to school coexistence indices in students from public schools in the south of Chile. *Behavioral Sciences*, 13(2), 154. <https://doi.org/10.3390/bs13020154>

- González-Calvo, G., Hortigüela-Alcalá, D., Hernando-Garijo, A., & Pérez-Pueyo, Á. (2019). The coexistence plan at a secondary school: Analysis based on the voices of students and teachers. *The Qualitative Report*, 24(3), 572-585.
- Li, X., Xia, Q., Chu, S. K. W., & Yang, Y. (2022). Using gamification to facilitate students' self-regulation in e-learning: A case study on students' L2 English learning. *Sustainability*, 14(12), 7008. <https://doi.org/10.3390/su14127008>
- Perez-Aranda, J., Medina-Claros, S., & Urrestarazu-Capellán, R. (2024). Effects of a collaborative and gamified online learning methodology on class and test emotions. *Education and Information Technologies*, 29(2), 1823-1855. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11879-2>
- Richards, M. B., Becker, K. L., & Stollings-Holder, J. (2024). Escaping generational conflict: using gamification to examine intergenerational communication & problem-solving. *Review of Managerial Science*, 18(6), 1597-1616. <https://doi.org/10.1007/s11846-023-00669-2>
- Ricoy, M. C., Sánchez-Martínez, C., Sáez-López, J. M., & Quicios García, M. D. P. (2025). Gamification in primary education. *Technology, Pedagogy and Education*, 1-21. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2025.2562354>
- Rivera, E. S., & Garden, C. L. P. (2021). Gamification for student engagement: a framework. *Journal of further and higher education*, 45(7), 999-1012. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. *Business horizons*, 58(4), 411-420. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2015.03.006>
- Sánchez Vera, F., Martínez Guirao, J. E., Tellez Infantes, A., & Antón Hurtado, F. (2021). Conflicts and sustainability of coexistence in secondary education: An ethnographic study in Spain. *Sustainability*, 13(21), 11888. <https://doi.org/10.3390/su132111888>
- Vesa, M., & Harviainen, J. T. (2019). Gamification: Concepts, consequences, and critiques. *Journal of Management Inquiry*, 28(2), 128-130. <https://doi.org/10.1177/1056492618790911>
- Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos-Álvarez, O., & Navarro-Patón, R. (2022). Gamification in physical education: A systematic review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>
- Bakhanova, E., Garcia, J. A., Raffé, W. L., & Voinov, A. (2023). Gamification framework for participatory modeling: A proposal. *Group Decision and Negotiation*, 32(5), 1167-1182.
- Carcelén-Fraile, M. D. C. (2025). Active Gamification in the Emotional Well-Being and Social Skills of Primary Education Students. *Education Sciences*, 15(2), 212. <https://doi.org/10.3390/educsci15020212>
- Cerda, G., Pérez, C., Elipe, P., Casas, J. A., & Del Rey, R. (2019). School coexistence and its relationship with academic performance among primary education students. *Revista de Psicodidáctica (English ed.)*, 24(1), 46-52. <https://doi.org/10.1016/j.psicoe.2018.06.001>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223-1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Díaz-Vargas, C., Tapia-Figueroa, A., Valdebenito-Villalobos, J., Gutiérrez-Echavarría, M. A., Acuña-Zuñiga, C. C., Parra, J., ... & Cigarroa, I. (2023). Academic performance according to school coexistence indices in students from public schools in the south of Chile. *Behavioral Sciences*, 13(2), 154. <https://doi.org/10.3390/bs13020154>

- González-Calvo, G., Hortigüela-Alcalá, D., Hernando-Garijo, A., & Pérez-Pueyo, Á. (2019). The coexistence plan at a secondary school: Analysis based on the voices of students and teachers. *The Qualitative Report*, 24(3), 572-585.
- Li, X., Xia, Q., Chu, S. K. W., & Yang, Y. (2022). Using gamification to facilitate students' self-regulation in e-learning: A case study on students' L2 English learning. *Sustainability*, 14(12), 7008. <https://doi.org/10.3390/su14127008>
- Perez-Aranda, J., Medina-Claros, S., & Urrestarazu-Capellán, R. (2024). Effects of a collaborative and gamified online learning methodology on class and test emotions. *Education and Information Technologies*, 29(2), 1823-1855. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11879-2>
- Richards, M. B., Becker, K. L., & Stollings-Holder, J. (2024). Escaping generational conflict: using gamification to examine intergenerational communication & problem-solving. *Review of Managerial Science*, 18(6), 1597-1616. <https://doi.org/10.1007/s11846-023-00669-2>
- Ricoy, M. C., Sánchez-Martínez, C., Sáez-López, J. M., & Quicios García, M. D. P. (2025). Gamification in primary education. *Technology, Pedagogy and Education*, 1-21. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2025.2562354>
- Rivera, E. S., & Garden, C. L. P. (2021). Gamification for student engagement: a framework. *Journal of further and higher education*, 45(7), 999-1012. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. *Business horizons*, 58(4), 411-420. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2015.03.006>
- Sánchez Vera, F., Martínez Guirao, J. E., Tellez Infantes, A., & Antón Hurtado, F. (2021). Conflicts and sustainability of coexistence in secondary education: An ethnographic study in Spain. *Sustainability*, 13(21), 11888. <https://doi.org/10.3390/su132111888>
- Vesa, M., & Harviainen, J. T. (2019). Gamification: Concepts, consequences, and critiques. *Journal of Management Inquiry*, 28(2), 128-130. <https://doi.org/10.1177/1056492618790911>