



## REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

# Effects of gamification on the development of soft skills such as creativity and communication in university students

## Efectos de la gamificación en el desarrollo de habilidades blandas como la creatividad y la comunicación en estudiantes universitarios

Sonia Rivera-Valderrama<sup>1</sup>  , Luis Efren Rua Sánchez<sup>2</sup>  , Guadalupe Citlalli Alfaro Rodas<sup>3</sup>  , Jazmin Isabel García Guerra<sup>4</sup>  

<sup>1</sup>Universidad César Vallejo. Perú.

<sup>2</sup>Universidad Técnica de Manabí. Ecuador.

<sup>3</sup>Tecnológico Nacional de México Campus Tapachula. México.

<sup>4</sup>Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Riobamba, Ecuador.

**Citar como:** Rivera-Valderrama S, Rua Sánchez LE, Citlalli Alfaro Rodas G, García Guerra JI. Effects of gamification on the development of soft skills such as creativity and communication in university students. Salud, Ciencia y Tecnología. 2024;4:871. <https://doi.org/10.56294/saludcyt2024871>

Enviado: 04-12-2023

Revisado: 02-02-2024

Aceptado: 21-03-2024

Publicado: 22-03-2024

Editor: Dr. William Castillo-González 

### ABSTRACT

Teaching processes through gamification for university students constitute a fundamental activity that allows the individual to enhance skills for the improvement of the activities used and the acquisition of satisfactory results, both in primary and secondary education as well as in secondary and higher education. Thus, this review article establishes an analytical look at the implementation of gamification as a technique that strengthens soft skills such as communication and creativity in university students; For this, a total of 20 articles are used that define the categories of analysis and also constitute an investigative vision on the effective strategies that allow the individual to apply competencies in academic spaces of the university and in professional practices. As a result, significant application processes are defined from gamification to increase creativity and communication as skills that will help the individual to develop capabilities and competencies in the areas of knowledge.

**Keywords:** Gamification; Creativity; Communication.

### RESUMEN

Los procesos de enseñanza mediante la gamificación para estudiantes universitarios, constituyen una actividad fundamental que le permite al individuo potenciar habilidades para el mejoramiento de las actividades empleadas y la adquisición de resultados satisfactorios, tanto en la educación primaria y secundaria como educación media y superior. De tal manera, el presente artículo de revisión establece una mirada analítica sobre la implementación de la gamificación como una técnica que fortalece habilidades blandas como la comunicación y la creatividad en estudiantes universitarios; para ello, se utiliza un total de 20 artículos que definen las categorías de análisis y también, constituyen una visión investigativa sobre las estrategias efectivas que permiten al individuo aplicar competencias en espacios académicos de la universidad y en prácticas profesionales. Como resultado, se definen procesos de aplicación significativos desde la gamificación para el incremento de la creatividad y la comunicación como habilidades que le servirán al individuo para desarrollar capacidades y competencias de las áreas del saber en la educación universitaria.

**Palabras claves:** Gamificación; Creatividad; Comunicación.

## INTRODUCCIÓN

La gamificación establece nuevas maneras de enseñar y aprender para los docentes y los estudiantes, de modo que fortalece la comunicación como una forma de interacción y participación que convierte al estudiante en un sujeto partícipe de su aprendizaje y socializador de dudas y preguntas que surgen en el espacio académico; también, se fortalece la creatividad puesto que se integran otras herramientas distintas a las tradicionales, tales como la digitalidad y la lúdica de modo provechoso para el aprendizaje y para la participación constante del estudiante, consiguiendo con ello, la creación de estrategias de parte del docente y la innovación de acciones que apliquen el saber en la realidad de parte de los estudiantes. Dicho todo esto, el presente artículo de reflexión construye un análisis en torno a la presencia de la gamificación para la educación universitaria, en aras a la comunicación y a la creatividad como habilidades blandas funcionales en la práctica de conocimientos; por ello, se realiza una búsqueda bibliográfica de un total de 20 artículos que definan las categorías de estudio, tales como Gamificación, Habilidades blandas, Creatividad y Comunicación y de ahí, se consiga discutir sobre estrategias efectivas para estudiantes universitarios de países como Ecuador y Perú.

Ahora bien, la dinámica del juego y la lúdica como una forma de aprendizaje constituye un tema relevante para la educación puesto que define la utilización de elementos y didácticas desde diferentes contextos<sup>(1)</sup> en los cuales el estudiante va a poder situar su conocimiento y comprender a mayor profundidad un fenómeno académico. Con respecto a lo anterior, el estudio de las metodologías lúdicas es un tema importante para la educación actual puesto que conforma nuevas formas de aprender para los estudiantes y ayuda de modo simultáneo a los docentes, a mejorar la adquisición de saberes aplicables, y la conformación de conocimientos críticos. Más aún, la implementación adecuada del juego como estrategia de aprendizaje incorpora tanto la mecanización del saber y de ahí, trasciende a la práctica de dichos contenidos desde dinámicas lúdicas y digitales; con todo esto, la técnica de la gamificación promueve la facilidad de la comunicación y la integración de nuevas maneras de expresión en el individuo.

## MÉTODO

Teniendo en cuenta el objetivo de analizar el efecto de la gamificación para el desarrollo de habilidades blandas como la comunicación y la creatividad, se realizó una revisión de literatura que ayudó a comprender a profundidad el impacto de las metodologías lúdicas y dinámicas a partir del juego para el fortalecimiento de los procesos comunicativos y de innovación creativa para el estudiante de educación superior. Siendo así, se aplicó un análisis cualitativo para el conocimiento del fenómeno de la comunicación, la sociabilidad y la creatividad como habilidades blandas que le servirán al individuo para emplear saberes en la práctica de manera efectiva. A partir de ello, los participantes del estudio incluidos son investigaciones de países como Ecuador y Perú sobre las categorías principales como: gamificación, habilidades blandas, creatividad y comunicación; con todo ello, se buscó dar cumplimiento al objetivo general y se pretendió aportar a la discusión sobre nuevos entornos de aprendizaje tanto para el docente como para el estudiante universitario.

### Estudio cualitativo

Por su parte, el estudio cualitativo define el análisis del carácter y las propiedades de los fenómenos de un modo sistemático, buscando con ello la transformación de la teoría de acuerdo con la examinación de hechos;<sup>(2)</sup> igualmente, el estudio cualitativo es implementado para la revisión de literatura sobre investigaciones previas realizadas en torno a una problemática específica y que, sin duda, tiene relevancia en el entorno social, cultural o educativo. Tal como menciona Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres<sup>(2)</sup> el estudio cualitativo requiere la revisión de literatura que profundice el fenómeno de interés, de manera que se consoliden resultados de análisis en perspectiva de investigaciones previas y de la incidencia de las mismas en la transformación del problema; de tal manera, para el presente estudio, la investigación cualitativa se implementó mediante la búsqueda documental de investigaciones previas que ahondan en el impacto de la gamificación en la educación universitaria, para la construcción de habilidades blandas como la comunicación y la creatividad.

### Revisión de literatura

Siguiendo la perspectiva de Sampieri-Hernández et al.<sup>(3)</sup>, la revisión de literatura requiere detectar, consultar y obtener la bibliografía y otros materiales útiles para el propósito de estudio, de manera que se recopile información relevante para enmarcar el problema de investigación; por tanto, dicha búsqueda debe ser selectiva en cumplimiento con un análisis profundo que sea publicado en revistas de interés para el conocimiento y la investigación. De tal manera, el presente artículo desarrolló una revisión de literatura que profundizara sobre el efecto de la gamificación para el aprendizaje de la comunicación y la creatividad en estudiantes universitarios; además, integraron criterios de inclusión y exclusión que fueron tomados en cuenta para la conformación de un análisis relevante para la actualidad.

### Participantes

Para el desarrollo de la revisión de literatura se llevó a cabo una búsqueda de 20 artículos en bases de datos como: Scielo, Scopus, Dialnet y Google Scholar, sobre el tema de la gamificación en estudiantes universitarios desde las habilidades blandas como la comunicación y la creatividad.

### Criterios de Inclusión

Los artículos incluidos cuentan con un máximo de cinco años de anterioridad en la fecha de publicación, así mismo deben aportar al estudio de una manera pertinente y adecuada para así conformar un análisis profundo que clarifique las metodologías efectivas de gamificación en la educación universitaria y, además, el aporte de la comunicación y la creatividad en la práctica de conocimientos de modo profesional. Por último, se tienen en cuenta los estudios que pertenecen a Ecuador y Perú únicamente.

### Criterios de Exclusión

Para el presente estudio se excluyeron todos los artículos que no cumplan con los criterios de inclusión especificados.

Por consiguiente, el método de análisis cualitativo permitió que el estudio profundizara sobre las características del fenómeno de la gamificación en la educación universitaria y así, pretendió focalizar las habilidades blandas de comunicación y creatividad para la comprensión del aporte del juego y las lúdicas en los procesos de aprendizaje desde el aula de clase. De tal manera, la revisión de literatura ayudó a condensar la información y conocer la transición de la gamificación y también, el efecto de sus diferentes aplicaciones en el entorno educativo; en suma, el método cualitativo de revisión de literatura, se planteó para dar cumplimiento al objetivo señalado de manera satisfactoria.

## DESARROLLO

La gamificación se define como una metodología basada en el uso y aplicación de mecanismos propios del juego, que estén relacionados con la lúdica, pero más allá de eso, con el objetivo de utilizar elementos de diseño, estética o estrategias que fortalezcan los aprendizajes en los estudiantes y así, conformar procesos de participación y motivación para el saber.<sup>(1)</sup> De tal manera, los estudiantes establecen mejoras en la recepción de los aprendizajes, consiguiendo así el uso de herramientas de interacción con el saber para el desarrollo de competencias que les ayuden a la aplicación de los conocimientos mediante la comunicación y la creación de estrategias y formas propias de aprender. En dialogo con ello Lázaro y Moreira<sup>(2)</sup> explica que, la gamificación consiste en aplicar elementos del juego en diferentes contextos que no son siempre lúdicos, por lo cual, la gamificación ayuda a que el estudiante interactúe con las teorías en la práctica y relacione los saberes gracias a los procesos lúdicos e innovadores de la enseñanza.

En este sentido, la técnica de la gamificación promueve la motivación en los estudiantes en la medida en la que consiguen enfrentarse al aprendizaje y transformarlo en sus prácticas profesionales; además, la implementación de gamificación en la educación universitaria proporciona mecánicas y dinámicas en juegos digitales para la inclusión de prácticas pedagógicas, es decir, permite la interacción de las herramientas digitales que potencializan los procesos de comunicación, adquisición de información y habilidades como la creatividad<sup>(3)</sup>. Siendo así, la dinámica del juego como herramienta de aprendizaje, conforma entornos de motivación en los que el estudiante establece relaciones entre los saberes teóricos y la práctica de los mismos en la realidad, por lo cual la gamificación comprende una dinámica de aprendizaje lúdico que vinculan estrategias digitales de información y comunicación. Dicho de otro modo, la gamificación en el proceso educativo constituye una formación innovadora para la construcción de habilidades funcionales en el individuo en aras al alcance de retos y a la generación de nuevas metas de aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior, la gamificación es un proceso relevante para el aprendizaje puesto que ayuda a que el estudiante comprenda los contenidos temáticos y así, reconoce sus propias formas de adquisición del saber, de modo que este sea divertido, construya habilidades blandas, motive nuevos saberes y genere mejores relaciones interpersonales. Por su parte, las habilidades blandas son la combinación de habilidades interpersonales tales como habilidades sociales o capacidades de comunicación, actitudes, atributos de carrera, inteligencia social y formas de inteligencia emocional;<sup>(4)</sup> es decir, dichas habilidades constituyen formas de relacionarse con el conocimiento mediante estrategias que permiten la interacción del individuo con los saberes, haciendo que sean aplicados en la realidad de un modo efectivo. A su vez, la gamificación se implementa para la potencialización de habilidades blandas tanto en contextos educativos como administrativos, por lo cual, es una estrategia significativa que involucra mejoras en la práctica de labores o de aprendizajes tanto en trabajadores como en estudiantes, respectivamente.

Respecto a lo anterior, las habilidades blandas constituyen competencias para el individuo que le servirán en el entorno académico de manera provechosa en la adquisición de aprendizajes, el uso de herramientas para tal fin y la creación de estrategias para la práctica de saberes; así que, para el presente análisis, se destaca la

habilidad de la comunicación y la creatividad. Puntualmente, la comunicación define la escucha activa como una forma de atender y determinar el lenguaje expresado de manera verbal y no verbal,<sup>(5)</sup> de este modo, el estudiante establece formas de comunicación con el docente que le ayuda a incrementar su participación en el proceso de aprendizaje y así, le ayuda a dimensionar los saberes en la realidad y, sobre todo, a la construcción de preguntas o dudas que surjan del proceso de enseñanza. En dialogo con ello, se afirma que la comunicación eficaz en el aula de clase mejora el rendimiento de los estudiantes y constituye un entorno de sociabilidad en el que se reconocen y se aceptan las diferencias de aprendizaje y de enseñanza.<sup>(6)</sup>

Por su parte, la gamificación como una estrategia de la creatividad establece formas de innovación para el aprendizaje que le ayudan al individuo a vincular nuevas maneras de aprender, tales como las herramientas digitales o dinámicas de juego que transforman espacios tradicionales de enseñanza; siguiendo tal perspectiva, se afirma que la gamificación es una técnica que promueve la creatividad y el carácter innovador del aprendizaje puesto que permite al estudiante o individuo, al enfrentamiento de retos de aprendizaje mediante la tecnología y la generación de ideas que construyan mejores formas de aprender y de acercarse a la práctica del saber. De tal modo, la creatividad es una habilidad que se fortalece desde la implementación de la lúdica y el juego porque potencializa la transformación de los entornos de aprendizaje, consiguiendo así que el alumno comprenda de una manera significativa los contenidos; además, la implementación de la gamificación para la creatividad ayuda a que el docente fortalezca también sus maneras de enseñanza, mediante la utilización de herramientas que modifican una educación tradicional en la actividad constante del estudiante en su propio proceso de aprendizaje.

## RESULTADOS

La revisión literaria en torno al tema de la gamificación es extensa, puesto que las nuevas metodologías de la enseñanza desde la tecnología y la lúdica buscan la transformación de entornos académico que mecanizan la enseñanza y consigo, irrumpen en los procesos de aprendizaje y compresibilidad del estudiante sobre las áreas del saber. Específicamente, la búsqueda bibliográfica de estudios sobre el tema de análisis arroja una gran cantidad de resultados enfocados tanto en el entorno empresarial como en el entorno educativo, lo cual permite conocer la transición de la lúdica desde el escenario organizacional para el escenario institucional. Por ello se afirma que, los procesos de gamificación como metodología de aprendizaje y práctica de saberes, es funcional para trabajadores y estudiantes ya que incrementa la motivación y la participación del individuo en dicho proceso, configurando así formas de satisfacción e interés por la tarea: por un lado, el trabajador desarrolla competencias de comunicación en su trabajo, facilitando así las labores implementadas y el aprovechamiento del tiempo para la productividad organizacional; por otro lado, el estudiante reconoce formas de aprendizaje mediante el juego que pueden ser aplicadas por su cuenta de manera autónoma en sus prácticas profesionales o entornos colectivos.

Dicho esto, el presente estudio desarrolla un análisis enfocado en la gamificación para estudiantes universitarios desde la conformación de habilidades de comunicación y creatividad de manera que dichas competencias ayuden a la aplicabilidad efectiva de saberes en futuros entornos laborales u organizacionales. A partir de dicho criterio de búsqueda, se selecciona un total de 20 artículos en bases de datos académicas que profundizan en la gamificación para la educación superior y la construcción de habilidades blandas; así, las bases de datos utilizadas son Scielo, Scopus, Dialnet y Google Scholar puesto que arrojaron resultados relevantes sobre las categorías propuestas. De acuerdo con los criterios de inclusión, se seleccionan únicamente los estudios que corresponden a países como Ecuador y Perú, de tal modo, los resultados encontrados en cada una de las bases de datos, fueron: primero, en Scielo se identifica un total de seis resultados de los cuales se selecciona 1 puesto que especifica la categoría de Gamificación y su impacto en el escenario de educación universitaria; segundo, en Scopus se halla un total de ocho estudios de los cuales 4 de ellos cumplen con los criterios delimitados, siendo estos seleccionados para un total de cinco estudios; tercero, en Dialnet se identifica un total de trece resultados de los cuales se profundizaba en el entorno laboral y en la educación primaria, de modo que se seleccionan un total de 7 que profundiza sobre las categorías de interés; cuarto, en Google Scholar se seleccionan 8 estudios. Lo anterior se expone en la siguiente tabla:

Tabla 1. Base de datos consultadas		
Base de datos	Hallados	Seleccionados
Scielo	6	1
Scopus	8	4
Dialnet	13	7
Google Scholar	56	8

Para explicar, la revisión literaria de artículos de investigación sobre la gamificación desde la comunicación y la creatividad, dejó saber que son pocas las investigaciones realizadas en torno a la creatividad como una habilidad que le incorpora al individuo fortalezas para su quehacer educativo y laboral; contrario a ello, son amplias las investigaciones realizadas en torno a la comunicación como competencia significativa para la adquisición de nuevos aprendizajes. Por consiguiente, la categoría de creatividad desde la gamificación se entiende como el carácter innovador que busca la transformación de procesos para la mejora de los mismos y en ese mismo sentido, es entendida y analizada para el desarrollo del presente estudio. En suma, el análisis del efecto de la gamificación presenta una ausencia de estudios para la creatividad en países como Ecuador y Perú en los últimos cinco años, lo cual requiere la profundización y evidencia la necesidad de realizar el presente estudio.

## DISCUSIÓN

El análisis descrito a continuación establece una mirada a la implementación efectiva de la gamificación en el aula de clase de las universidades de Ecuador y Perú, principalmente, de manera que se estructura de acuerdo con los siguientes apartados: la gamificación en el entorno educativo, de manera que se de una mirada general sobre el uso del juego para el aprendizaje; también, se profundiza sobre la construcción de habilidades blandas desde la gamificación entendiendo con ello, competencias que le servirán al individuo tanto en el entorno universitario como en la práctica profesional y laboral de sus conocimientos adquiridos. Posteriormente, se profundiza sobre estrategias para la habilidad de la comunicación y por su parte, para la construcción de habilidades creativas e innovadoras, que incentiven y motiven el aprendizaje y el saber sin excepción, para entonces, la adecuada aplicabilidad de conocimientos en el entorno empresarial.

### Gamificación en el Entorno Educativo

La gamificación educativa ha tenido una gran influencia en el aula de clase de las instituciones de Ecuador puesto que la metodología de juegos y lúdicas permite un método atractivo y dinámico para la generación de procesos de aprendizaje, el disfrute y la innovación del estudiante<sup>(10)</sup>; de manera que, el juego se consolida como una herramienta que transforma el aprendizaje de los estudiantes, atribuyendo maneras para interactuar con imágenes, sonidos, colores, entre otras, lo cual permite que adopte de una manera mas sencilla los conocimientos en la práctica. Al respecto, Calderón-Arévalo et al.<sup>(6)</sup> afirma que la gamificación en el entorno educativo enriquece el proceso de aprendizaje porque contiene una herramienta digital que genera mayor interés en el estudiante y ayuda al maestro a plantear objetivos claros de enseñanza de modo que todos los participantes se involucren adecuadamente; de ahí, el estudiante mediante la gamificación reconoce que el juego le permite un espacio de disfrute que no necesariamente desarticula el conocimiento, sino que a partir de él, se emplean estrategias para conocer fenómenos.

Siendo así, la implementación de actividades gamificadas o ludificadas permite que el docente se ocupe de diversos inconvenientes escolares, consiguiendo así la mejora de resultados y brindando con ello, calidad educativa<sup>(8)</sup>; lo anterior quiere decir que, en la medida en la que el docente construye estrategias para enseñar contenidos de las áreas del saber, puede vincular mediante la gamificación lúdicas y juegos que ayuden a tratar conflictos escolares que ayudarán al individuo a mejorar la comunicación y a crear sus propias acciones de participación. Sobre esto, menciona Vera et al.<sup>(11)</sup> que, los juegos en un contexto educativo ayudan a aumentar la motivación de los usuarios y los ayuda a procesar información para el cumplimiento de metas y formas de comportamiento; es decir que, dichas estrategias son funcionales para que los estudiantes universitarios adquieran conocimientos que serían aplicados en su entorno educativo y posteriormente, en el entorno laboral que le permite aplicar métodos y saberes; más allá de eso, le permite mejorar su calidad de vida y formas de participación en el entorno mediante la conformación de habilidades blandas.

Acorde con lo mencionado, se argumenta que los estudiantes universitarios deben consolidar un perfil de egresado con capacidad de innovar y solucionar problemas de modo creativo, de manera que pueda aplicar sus conocimientos y utilizar recursos investigativos para la definición de nuevas estrategias<sup>(12)</sup>; en esta medida, la educación universitaria requiere la aplicabilidad de procesos de gamificación que involucren en el individuo competencias para la vida y que estas sean aplicables de modo satisfactorio en su entorno laboral, y así mismo, que se solucionen problemas de modo efectivo mediante la innovación y la creatividad. Por todo esto, Solis-Castillo<sup>(12)</sup> menciona que, la gamificación a través del juego busca desarrollar capacidades de innovación y solución de problemas de manera espontánea; más aún, permitiendo la experiencia de aprendizaje diverso desde la comunicación y la creatividad como nueva alternativa del saber.

### Construcción de habilidades blandas

Tal como lo define Mayanquer y Rosero<sup>(13)</sup> las habilidades blandas son el conjunto de competencias interpersonales que permiten afrontar exigencias y situaciones desafiantes de la cotidianidad, tales como la toma de decisiones, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y creativo, entre otras de construcción



de relación saludable a nivel físico y emocional con el entorno. Dicho de otro modo, las habilidades sociales representan comportamientos expresados por un sujeto de forma interpersonal mediante actitudes, sentimientos, aspiraciones, sentires o derechos;<sup>(8)</sup> de manera que, las habilidades blandas componen las competencias sociales que le permiten al individuo construir maneras de expresión y comunicación precisas para la generación de actividades provechosas en el entorno laboral o educativo. Entonces, para el desarrollo de habilidades blandas en el entorno educativo universitario, es imprescindible vincular herramientas tecnológicas, dinámicas y juegos<sup>(13)</sup> que aporten otras formas de adquirir el conocimiento y permitan que el estudiante comprenda los saberes desde la creatividad y la innovación.

Otra definición es, las habilidades blandas consideran las características inter e intrapersonales del individuo, tales como la motivación, la creatividad, el liderazgo y la comunicación, para el aprendizaje de un área de conocimiento;<sup>(14)</sup> de la misma forma como el estudiante desarrolla competencias para comunicarse con el exterior puede construir espacios de comunicación consigo mismo que le aporten reflexiones significativas para emprender acciones concretas. Dado que, las habilidades blandas componen diversas competencias en el estudiante, para el presente análisis se profundiza en la comunicación y en la creatividad, como acciones efectivas que le permiten al ser transformar el saber brindado por el docente y su metodología desde el juego y la lúdica.

### **Habilidad de la Comunicación desde la Gamificación**

Para su implementación adecuada, el estudio de Cabrera-Quiróz<sup>(15)</sup> propone que los elementos del juego efectivos para el saber parte de la mecánica de la retroalimentación, la competición, la cooperación y la recompensa, de modo que el estudiante asuma retos de aprendizaje y construya el potencial para trabajar en equipo; con ello, favorece la comunicación y el desempeño de cada uno de los integrantes. A su vez, la propuesta de aplicación metodológica desde la gamificación para la comunicación propone actividades que le permitan al estudiante resolver conflictos con la ayuda de sus compañeros, es decir, mediante procesos de cooperación; así, el liderazgo ocupa un lugar imprescindible puesto que corresponde la orientación de estrategias que se llevarán a cabo gracias a la planeación previa y a la comunicación de sus miembros.

Al mismo tiempo, otro estudio argumenta que las formas de motivación y comunicación del estudiante en el aula de clase corresponden al trabajo en equipo porque entra en juego el disfrute del aprendizaje y las estrategias para el cumplimiento de objetivos<sup>(16)</sup>; por ende, coincide lo planteado por Cabrera-Quiróz<sup>(15)</sup> y Gaspar-Huamaní<sup>(16)</sup>, puesto que los dos afirman que los procesos de retroalimentación y reconocimiento de habilidades ayuda a mejorar los procesos de comunicación y el cumplimiento de metas en los estudiantes, porque enriquece la experiencia de aprendizaje y ayuda al estudiante a aprender desde el error. Lo anterior quiere decir que, la forma efectiva para la habilidad de la comunicación desde la gamificación y la lúdica, es la realización de actividades de trabajo en equipo que permitan al individuo reconocer sus habilidades en medio de los demás compañeros y sin duda, llevar a cabo el objetivo con la implementación de las habilidades de cada miembro del equipo.

### **Habilidad de la creatividad desde la gamificación**

La gamificación promueve la creatividad porque consiste en una metodología innovadora que mejora el proceso de aprendizaje en los educandos y da a conocer elementos de juego mediante retos, la participación y la diversión<sup>(17)</sup>; simultáneamente, otro estudio afirma que la gamificación es una actividad de innovación y creatividad que involucra herramientas de digitalidad y elementos interactivos<sup>(18)</sup>, para que el estudiante y futuro integrante de una comunidad empresarial o institucional, consiga utilizar en pro de la productividad y resultados satisfactorios. Por ello, la creatividad como una habilidad fortalecida mediante el juego, le ofrece al estudiante formas de aplicar el aprendizaje mediante herramientas o dispositivos que utiliza en su medio social o contexto; mediante dichas herramientas el estudiante reconoce nuevas maneras para llevar a cabo las actividades tanto educativas como profesionales.

Una propuesta metodológica para la creatividad desde la gamificación es, la utilización de herramientas didácticas que proporcionan formas innovadoras de aprender y, sobre todo, que le ayuden al individuo a reconocer su propio avance, de modo que este ingenie formas de resolución o mejora para la obtención de resultados planeados; por ejemplo, el estudio de Rodríguez-Vizuette et al.<sup>(19)</sup> propone que, una forma de innovar o crear nuevas estrategias mediante el juego son herramientas como Kahoot que le exigen al docente la creación de actividades con la digitalidad y al estudiante, la construcción de saberes de modo diverso. El estudio concluye que “el uso de las herramientas gamificadas ayudó a mejorar la reflexión de los alumnos y permitió realizar refuerzo de los contenidos de las clases pasadas, además se pudo evaluar el contenido de cada clase de forma creativa e innovadora”;<sup>(19)</sup> por tanto, la aplicación de herramientas digitales y tecnologías ayuda a la configuración de la creatividad en el aula universitaria.

En suma, el uso de la tecnología es un factor esencial para la implementación adecuada de gamificación y de lúdicas de aprendizaje, puesto que ayuda a que el estudiante utilice los dispositivos comunes en el escenario

educativo y también, vincula al docente con dichas herramientas de manera que no sean un impedimento para construir mejores formas de aprender, sino que, por el contrario, incrementa la motivación de la comunidad académica. Todo ello, se consigue a partir del reconocimiento de su importancia en el aula de clase, tanto en las instituciones de educación básica, como las instituciones de educación superior; específicamente, en las universidades se debe promover la creatividad y la comunicación con ayuda de la digitalidad porque incorpora el juego como una posibilidad de aprendizaje significativa.

### **Apropiación de la gamificación en entornos universitarios**

La apropiación del juego como herramienta de aprendizaje es un proceso necesario que debe ser construido de parte de los docentes de manera significativa sobre los contenidos o teorías; al respecto, el estudio de Torres-Toukoumidis y Romero-Rodríguez<sup>(20)</sup> concluye que, los docentes de educación superior de Ecuador tienen conocimiento tanto conceptual como pragmático de la gamificación, por lo cual, su implementación debe ser reiterativa y enfocada en la comunicación de los miembros y en la creación de entornos innovadores. Por su parte, el estudio<sup>(21)</sup> explica que, los docentes de educación superior utilizan herramientas de gamificación para el incremento de habilidades de comunicación en los integrantes de la comunidad educativa, y con ello, la apropiación de saberes y habilidades propias.

En ese sentido, se concluye que la implementación de las tecnologías, dispositivos y nuevas herramientas de aprendizaje contribuye a la utilización de juegos y dinámicas en el aprendizaje, y así mismo, permite que el docente transforme la forma tradicional de la enseñanza en alternativas motivacionales para el estudiante, y a partir de las cuales desarrolle y aplique sus conocimientos. Por su parte, las herramientas tecnológicas están guiadas desde la información y la comunicación; es decir, se aplican para construir mejores métodos de comunicación entre los individuos y simultáneamente que estos accedan a la información de modo pertinente; de este modo, el estudiante a medida que verifique la obtención de saberes con ayuda de la comunicación y la información, crea así mismo formas de resolución de conflictos, participa de su aprendizaje y se convierte en elemento activo de la enseñanza.<sup>(22,23,24)</sup>

Entonces, la apropiación de la gamificación como estrategia del saber requiere tanto del aporte del docente como del aporte del estudiante, puesto que mediante las actividades elaboradas estos integrantes se comunican continuamente; dicho de otro modo, la apropiación del juego como elemento vital de aprendizaje ayuda a que se mejoren los procesos de comunicación entre el docente y el estudiante, lo cual enriquece el desarrollo de actividades y herramientas, porque se da paso a que el estudiante participe y le proponga al docente herramientas mediante sugerencias e intereses propios. A parte de ello, la creatividad se involucra en la medida en la que el docente escucha al estudiante y tiene en cuenta sus intereses para así, crear actividades que motiven y transformen las actitudes hacia el saber y el conocimiento.

### **CONCLUSIONES**

Por consiguiente, las estrategias educativas desde la gamificación propician a la comunidad educativa una forma de aprender desarticulada del enfoque tradicional y mecanicista de los saberes teóricos y de las prácticas implementadas; esto porque, la educación tradicional obstaculiza que el individuo haga parte del proceso de aprendizaje, ubicando al docente como el orientador supremo del saber; sin embargo, el estudiante posibilita la configuración de incógnitas de aprendizaje que le permiten al docente guiar los saberes teóricos mediante prácticas adecuadas. Por ello, la gamificación como la intervención del juego en el aula de clase, irrumpe con la idea tradicional de enseñanza y a cambio, propone que las herramientas digitales, interactivas y lúdicas hacen parte de metodologías de enseñanza, en la medida en la que el docente consiga orientarlas al saber.

Dicho todo esto, la comunicación y la creatividad son elementos fundamentales para la construcción de saberes prácticos y pragmáticos de parte de los docentes y los estudiantes, los cuales pueden ser aplicados de modo adecuado en la vida real. Por un lado, la comunicación se posibilita mediante el trabajo en equipo y la asignación de roles, considerando a cada integrante como un elemento fundamental para el cumplimiento de objetivos, además de ello, la cooperación entre los miembros del equipo fortalece tanto la escucha y la atención en las propuestas ajenas como la participación de todos los integrantes. Por otro lado, la creatividad se posibilita mediante la utilización de herramientas digitales, la transformación de teorías y la inclusión de otras herramientas como el color, la imagen, el sonido o la forma, haciendo que el individuo establezca relaciones del saber con la realidad.

Por tanto, la conformación de habilidades blandas como la comunicación y la creatividad permiten el uso del juego puesto que facilita su posterior aplicabilidad; es decir, si el docente hace uso del juego para enseñar al estudiante formas comunicativas y creativas, entonces fortalece sus propias habilidades no solamente en el entorno educativo sino también en sus posteriores prácticas profesionales. Así, la gamificación es una propuesta efectiva que le facilita al docente la creación de actividades y la innovación de herramientas para el aprendizaje, y sin duda, construye en el estudiante la capacidad de utilizar la comunicación de un modo efectivo para cumplir con objetivos claros y, además, ayuda a la creación de procesos de innovación en el

estudio y en la práctica de conocimientos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Flores-Bueno, D., Limaymanta, C. H. y Uribe-Tirado, A. La gamificación en el desarrollo de la alfabetica informacional desde la perspectiva de estudiantes universitarios: revista interamericana de bibliotecología. 2021; 44 (2). <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v44n2e342687>
2. Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres. Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Ciudad de México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A de C.V; 2018.
3. Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. Desarrollo de la perspectiva teórica: revisión de la literatura y construcción del marco teórico. 6° Edición. Ciudad de México: McGraw-Hill; 2014.
4. Real-Pérez, M., Sánchez-Oliva, D., y Padilla, C. Efectos de una metodología basada en la gamificación sobre la motivación situacional respecto al contenido de expresión corporal en Educación Secundaria: retos. 2021; 42 (1): 567-574
5. Lázaro y Moreira. Gamificación superficial en e-learning: revista de medios y educación. 2021; 62 (1):146-181.
6. Calderón-Arévalo, M.Y., Flores-Mejía, G.S. y Castillo-Olsson, S.E. Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú: revista de ciencias sociales. 2022; 28 (5). <https://www.redalyc.org/journal/280/28071845005/html/>
7. Núñez-Linares, D.E. Aplicación de estrategia de gamificación en el desarrollo de habilidades blandas para la empleabilidad en estudiantes de administración del instituto latinoamericano del XXI: Tesis de pregrado. 2019, Universidad Católica de Santa María, Perú. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3b3c8d9c-111f-4826-9f4f-55a44c1cca29/content>
8. Ramos-Morales y Huamani. La gamificación como estrategia de enseñanza y las habilidades sociales en estudiantes de enfermería en una universidad privada de Lima: Ciencia latina revista científica multidisciplinar. 2022; 6 (6):11321-11335. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4202/6429>
9. Torres ER, Cano CAG, Castillo VS. Application of gamification in work environment. Gamification and Augmented Reality 2024;2:24-24. <https://doi.org/10.56294/gr202424>.
10. Pérez, A., Tusa, F. y Cervi, L. La educación superior frente a la COVID-19: percepción de alumnos y profesores: ecosistema de una pandemia. 2021; 1493-1510.
11. Arce Ramírez, Ángel A., Vera Sesme, C. D., & González-Soledispa, E. E. La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en la universidad agraria del Ecuador: Revista Multidisciplinar Ciencia Latina. 2023; v. 7 (1):5682-5699. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4852](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4852)
12. Vera, P., Moreno, E., Rodríguez, R., Vázquez, M., Valles, F., y Cescon, J. Gamificación en el ámbito universitario, análisis e implementación de elementos de juegos: Revista GIDFIS: 1230-0016.
13. Solis-Castillo, J.C. y Marquina-Lujan, R. J. Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior: revista conciencia EPG. 2022; v. 7 (1). <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.7-1.5>
14. Mayanquer y Rosero. Innovación del talento humano. Gamificación en el desarrollo de habilidades blandas en el entorno laboral: revista DOXA ITQ. 2023; v. 1 (2):004. [https://itq.edu.ec/wp-content/uploads/2024/01/2023-09-17\\_doxa\\_1-2-4-.pdf](https://itq.edu.ec/wp-content/uploads/2024/01/2023-09-17_doxa_1-2-4-.pdf)
15. Cepeda-Hurtado, M.E., Cortés-Ruiz, J.A., Cardozo-Espinoza, E.O. Estrategias para el desarrollo de las habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación: revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo. 2022; v 13 (25): e422. <https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1348>
16. Aveiro-Róbaló TR, Pérez-Del-Vallín V. Gamification for well-being: applications for health and fitness. Gamification and Augmented Reality 2023;1:16-16. <https://doi.org/10.56294/gr202316>.



17. Cabrera-Quiroz, M. Y., Falcón-Urrutia, P., Guevara-Naranjo, M. A. y Saavedra-Rossel, K. C. La gamificación como estrategia metodológica y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de un instituto privado de Lima en el contexto de COVI 19 durante el periodo de 2020-1: tesis de posgrado. 2020, Universidad Tecnológica de Perú. [https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/4002/Manuelita%20Yaniracabrera\\_Paola%20Falcon\\_Manuel%20Guevara\\_Katherine%20Saavedra\\_Trabajo%20de%20Investigacion\\_Maestria\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/4002/Manuelita%20Yaniracabrera_Paola%20Falcon_Manuel%20Guevara_Katherine%20Saavedra_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
18. Gaspar-Huamaní, E. La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior: revista educación. 2021; v. 27 (1). <http://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
19. Pérez, E., & Gértrudix, F. Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020: revista de educación. 2021; 28. <https://edsociety.iberojournals.com/index.php/IBEROEDS/article/view/599/422>
20. Delgado-Cedeño, Y.C., Chancay-García, L.J., Zambrano-Acosta, J.M. La gamificación como aprendizaje innovador en los estudiantes de básica media: revista pol. con. 2022; v. 7 (4): 2550-682X.
21. Rodríguez-Vizuite, J.D., Arroyo, D., García-Caicedo, S.S. y Boné-Andrade, M.F. Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de Tecnologías de la Información y Comunicación: revista iberoamericana de educación. 2023; v. 3 (1):2764-6254. <https://edsociety.iberojournals.com/index.php/IBEROEDS/article/view/599/422>
22. Castillo VS, Cano CAG. Gamification and motivation: an analysis of its impact on corporate learning. Gamification and Augmented Reality 2024;2:26-26. <https://doi.org/10.56294/gr202426>.
23. Torres-Toukoumidis y Romero-Rodríguez. Gamificación en los docentes de educación superior del Ecuador: Repositorio Universidad de Ecuador; 2018.
24. Vallejo-Cobo. Gamificación y el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de educación general básica superior en la unidad educativa bautista: tesis de pregrado. 2023, Universidad Técnica de Ambato.

#### **FINANCIACIÓN**

Ninguna.

#### **CONFLICTO DE INTERESES**

Ninguno.

#### **CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA**

*Conceptualización:* Sonia Rivera-Valderrama, Luis Efren Rua Sánchez, Guadalupe Citlalli Alfaro Rodas, Jazmin Isabel García Guerra.

*Investigación:* Sonia Rivera-Valderrama, Luis Efren Rua Sánchez, Guadalupe Citlalli Alfaro Rodas, Jazmin Isabel García Guerra.

*Redacción - borrador original:* Sonia Rivera-Valderrama, Luis Efren Rua Sánchez, Guadalupe Citlalli Alfaro Rodas, Jazmin Isabel García Guerra.

*Redacción - revisión y edición:* Sonia Rivera-Valderrama, Luis Efren Rua Sánchez, Guadalupe Citlalli Alfaro Rodas, Jazmin Isabel García Guerra.