

Transformando el aula desde el juego: una revisión sistemática sobre gamificación como herramienta preventiva de la violencia escolar

Transforming the classroom through play: A systematic review on gamification as a preventive tool against school violence

Recibido: 20/08/2025 - Aceptado: 20/12/2025

Jorge Eduardo Erazo Parrales

<https://orcid.org/0000-0001-5281-3677>

jerazopa13@ucvvirtual.edu.pe

Universidad César Vallejo. Piura, Perú

Resumen

La presente revisión sistemática evalúa la evidencia reciente sobre la gamificación como estrategia pedagógica para prevenir la violencia y fortalecer la convivencia en educación básica y bachillerato. Siguiendo las directrices PRISMA 2020, se realizó una búsqueda en SCOPUS y SciELO de estudios publicados entre 2010 y 2025. De 41.900 registros iniciales, 33 investigaciones cumplieron los criterios de inclusión. Los resultados muestran que la gamificación, cuando se utiliza con propósito formativo y acompañamiento docente, potencia la empatía, la asertividad y la autorregulación emocional, reduce conductas agresivas y favorece un clima escolar más colaborativo. La efectividad depende del diseño pedagógico, de la coherencia curricular y de la formación docente. Entre las limitaciones más frecuentes figuran la breve duración de las intervenciones y la ausencia de seguimientos longitudinales. En conjunto, la evidencia respalda que la gamificación es una alternativa innovadora y viable para promover entornos educativos inclusivos y pacíficos, siempre que se implemente de manera planificada y contextualizada.

Palabras clave: convivencia escolar, gamificación, violencia escolar.

Abstract

This systematic review evaluates recent evidence on gamification as a pedagogical strategy to prevent violence and strengthen coexistence in primary and secondary education. Following the PRISMA 2020 guidelines, a search was conducted in Scopus and SciELO for studies published between 2010 and 2025. Of the initial 41.900 records, 33 studies met the inclusion criteria. The results show that gamification, when used for educational purposes and with teacher support, enhances empathy, assertiveness, and emotional self-regulation, reduces aggressive behaviors, and fosters a more collaborative school climate. Its effectiveness depends on the pedagogical design, curricular coherence, and teacher training. Among the most frequent limitations are the short duration of the interventions and the lack of longitudinal follow-up. Overall, the evidence supports the idea that gamification is an innovative and viable alternative for promoting inclusive and peaceful educational environments, provided it is implemented in a planned and contextualized manner.

Keywords: school coexistence, gamification, school violence.

Introducción

La violencia y el acoso escolar siguen representando uno de los principales desafíos para los sistemas educativos actuales. Un informe reciente de la UNESCO (2017) señala que, uno de cada tres estudiantes en el mundo ha sido víctima de algún tipo de agresión dentro del ámbito escolar. Este fenómeno afecta no solo la convivencia y el rendimiento académico, sino también el desarrollo emocional y social de los niños y adolescentes, generando secuelas que pueden extenderse hasta la vida adulta. En respuesta, las instituciones educativas y la investigación pedagógica actual buscan estrategias metodológicas innovadoras que promuevan la participación activa, la empatía y la autorregulación emocional como vías para prevenir la violencia y fortalecer la convivencia.

En este escenario, la gamificación —entendida como la integración de elementos propios del juego en contextos formativos— ha cobrado relevancia en la última década. Su aplicación trasciende la motivación lúdica y se orienta hacia el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias socioemocionales. Como destacan Revuelta-Dominguez et al. (2023) y Filella y Ros-Morente (2023), las dinámicas gamificadas fomentan la comunicación positiva, el sentido de pertenencia y la cooperación, transformando las interacciones cotidianas en oportunidades de aprendizaje relacional.

Por su parte, algunas investigaciones recientes (Sripa et al., 2024; Lepe-Salazar et al., 2024) demuestran que los juegos serios y las plataformas gamificadas, al centrarse en la práctica de habilidades como la empatía, la asertividad o la toma de decisiones, pueden reducir actitudes agresivas y mejorar el clima escolar. A diferencia de los enfoques correctivos tradicionales, estas intervenciones actúan sobre la motivación intrínseca del estudiante, impulsando la reflexión y la autorregulación desde la experiencia. De este modo, los estudiantes dejan de ser receptores pasivos de normas disciplinarias y asumen un papel activo en la construcción de su propia convivencia.

Desde otra perspectiva la evidencia disponible aún presenta diversidad de resultados. Lo que significa que algunos estudios reportan mejoras significativas en la conducta prosocial, mientras que otros señalan limitaciones vinculadas con el tiempo de intervención, la formación docente o la adaptación cultural del recurso (Kampf, 2024; Makri, 2022). Esta variabilidad justifica la necesidad de una revisión sistemática que reúna, analice y contraste los aportes empíricos más recientes, permitiendo identificar tendencias, enfoques metodológicos y vacíos de investigación.

En este marco, la presente revisión sistemática tiene como objetivo analizar el uso de la gamificación como estrategia educativa para prevenir o reducir la violencia escolar en los niveles de educación básica y bachillerato. Se consideran los modelos teóricos, metodológicos y contextuales aplicados entre 2010 y 2025, con el propósito de sintetizar la evidencia empírica disponible, reconocer patrones de intervención exitosos y proponer orientaciones pedagógicas que fortalezcan la convivencia escolar. En consecuencia, este estudio busca aportar una visión integradora que permita comprender la gamificación no solo como una técnica de motivación, sino como un recurso formativo capaz de transformar los entornos de aprendizaje en espacios seguros, inclusivos y emocionalmente sostenibles.

Metodología

La presente investigación se desarrolló como una revisión sistemática de literatura, cuyo propósito fue identificar, analizar y sintetizar la evidencia empírica sobre el uso de la gamificación como estrategia educativa para prevenir la violencia y fortalecer la convivencia escolar. El proceso metodológico se realizó conforme a las directrices de la declaración PRISMA 2020, garantizando claridad, trazabilidad y rigor en las fases de búsqueda, cribado, elegibilidad e inclusión.

Entre abril y junio de 2025 se efectuó la búsqueda en las bases de datos SCOPUS y SciELO, seleccionadas por su cobertura en educación, psicología y ciencias sociales. Estas fuentes fueron complementadas con la revisión manual de referencias cruzadas y repositorios institucionales. El periodo de análisis comprendió los años 2010 a 2025, con el fin de abarcar la evolución teórica y metodológica de la gamificación en contextos escolares diversos.

La estrategia de búsqueda combinó operadores booleanos y términos equivalentes en tres idiomas (inglés, español y portugués), aplicados en los campos *TITLE-ABS-KEY* y texto libre. La ecuación principal empleada fue: *("gamification" OR "game-based learning" OR "serious games") AND ("school violence" OR "bullying" OR "conflict resolution") AND ("students" OR "basic education" OR "secondary education")*. Se restringió la búsqueda a artículos revisados por pares, de acceso completo y en los idiomas seleccionados.

El proceso de selección se guió por criterios de inclusión y exclusión predefinidos, alineados con los objetivos de la revisión:

- **Población:** estudiantes de educación básica y bachillerato en contextos escolares formales.
- **Intervención:** programas o recursos basados en gamificación o juegos serios con fines pedagógicos.
- **Comparación:** métodos de enseñanza tradicionales o ausencia de intervención gamificada.
- **Resultados:** impactos en la convivencia escolar, habilidades socioemocionales (empatía, asertividad), autorregulación emocional o reducción de conductas violentas.
- **Período:** publicaciones entre 2010 y 2025.

Se priorizaron estudios empíricos —cuantitativos, cualitativos o mixtos— que evaluaran la gamificación como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia o prevenir la violencia escolar. Se excluyeron investigaciones universitarias, artículos teóricos sin datos empíricos, experiencias recreativas sin propósito educativo, duplicados y documentos sin descripción metodológica adecuada.

La búsqueda inicial arrojó 41.900 registros (40.000 en Scopus y 1.900 en SciELO). Tras eliminar 10.841 documentos por idioma, tipo o falta de acceso y 45 duplicados, se cribaron 55 registros por título y resumen. De ellos, 45 cumplieron los criterios de elegibilidad y finalmente 33 estudios fueron incorporados a la síntesis cualitativa. El proceso completo se documentó siguiendo el diagrama de flujo PRISMA, que detalla cada fase del análisis.

La información extraída de los estudios incluyó autoría, año, país, diseño metodológico, población, tipo de intervención, variables evaluadas, resultados principales y limitaciones. Los datos se organizaron en una matriz bibliográfica comparativa, lo que permitió identificar patrones, contrastes y tendencias metodológicas. A partir de este análisis emergieron cuatro ejes interpretativos: fundamentos teóricos de la gamificación, efectos psicoeducativos sobre la conducta, diseños e instrumentos lúdicos utilizados y condiciones de implementación escolar.

El análisis se realizó con un enfoque narrativo-analítico, priorizando la comprensión integral de los hallazgos frente a la mera cuantificación de efectos. Se garantizó la fiabilidad mediante revisión doble y consenso entre evaluadores, enfatizando la pertinencia temática, la coherencia metodológica y la actualidad de las fuentes. Finalmente, se siguieron los principios de transparencia, reproducibilidad y rigurosidad recomendados por PRISMA 2020 para revisiones de literatura científica.

Figura 1

Diagrama del método PRISMA

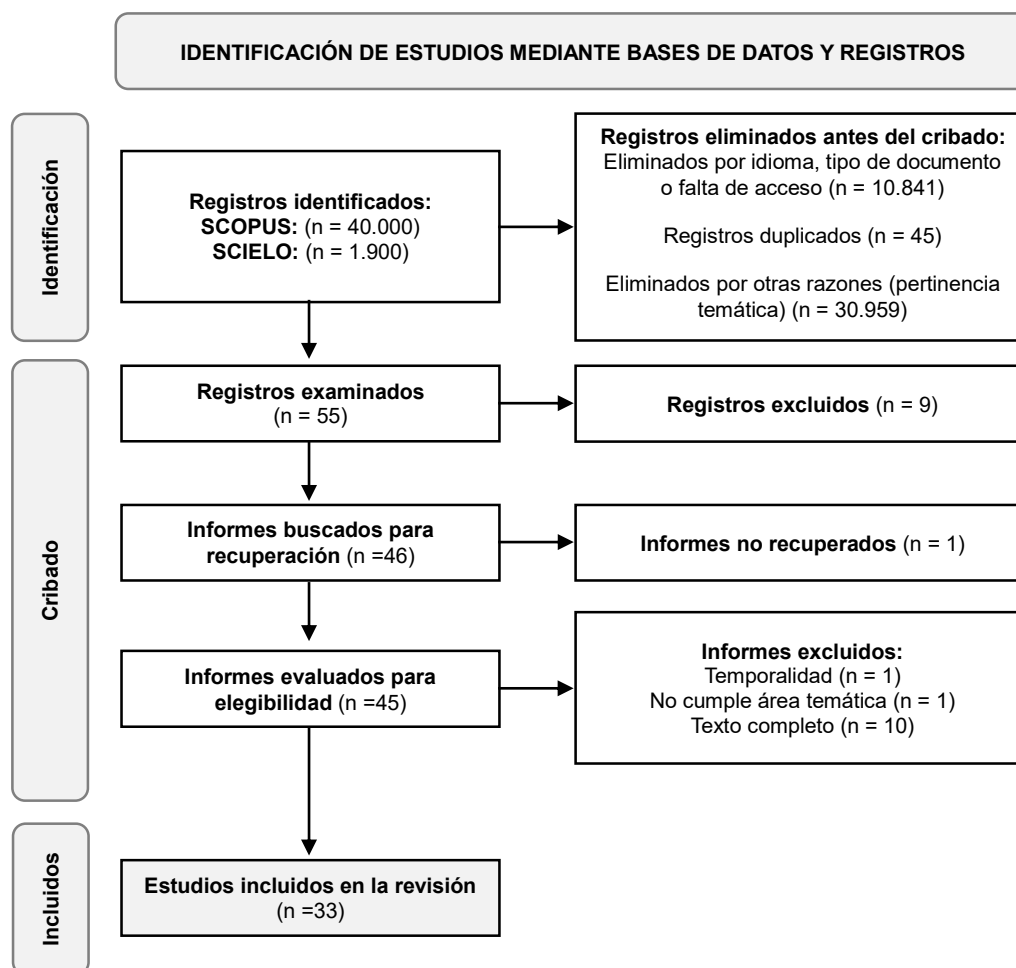


Tabla 1

Matriz de cribado de estudios incluidos en la revisión sistemática (2010–2025)

Base de datos	Autor	Metodología	Hallazgos	Recomendaciones	Limitaciones	Pertinencia
SCOPUS	Denoni-Buján et al. (2025)	Revisión sistemática sobre gamificación y violencia escolar	La gamificación muestra potencial para reducir conductas violentas y mejorar convivencia	Integrar la gamificación en programas de intervención escolar	Heterogeneidad de estudios, poca evidencia latinoamericana	Muy alta
SCOPUS	Martel-Santana & Martín-del-Pozo (2025)	Evaluación de usabilidad de un <i>serious game</i> sobre <i>bullying</i> / <i>ciberbullying</i> con docentes	Alta usabilidad y diferencias según experiencia en videojuegos	Capacitar profesorado en videojuegos educativos	Muestra de docentes en formación; no evalúa impacto real	Alta
SCOPUS	Kampf & Nicolaidou (2025)	Revisión empírica de adopción de gamificación en educación	Identifica barreras y buenas prácticas para gamificación educativa	Formación docente y diseño contextualizado	No intervención directa; falta evidencia en América Latina	Alta
SCOPUS	Shao, Abdul Rabu & Chen (2025)	Cuasi-experimental con <i>e-book</i> gamificado vs. clase tradicional	Mejora motivación y conocimiento sobre <i>bullying</i>	Usar <i>e-books</i> gamificados en prevención escolar	Muestra local; sin seguimiento prolongado	Muy alta
SCOPUS	Sripa et al. (2024)	Estudio R&D con innovación gamificada para prevenir ciberacoso	Incrementó conciencia y habilidades frente al ciberacoso	Incluir recursos gamificados en convivencia escolar	Contexto tailandés; sin seguimiento longitudinal	Muy alta
SCOPUS	Mavroudaki et al. (2024)	Juego tipo escape-room digital sobre bullying en secundaria	Aumentó empatía y reflexión sobre roles del bullying	Usar escape rooms en programas preventivos	Muestra pequeña; sin seguimiento longitudinal	Muy alta
SCOPUS	Özer & Bilgin (2024)	Diseño de novela visual <i>antibullying</i> ('TheraBuddy')	Promueve exploración de roles y bienestar socioemocional	Validar juego en contextos escolares amplios	Prototipo sin datos cuantitativos finales	Alta
SCOPUS	Lepe-Salazar et al. (2024)	Estudio experimental de videojuego 'Bernstein' para promover asertividad ante <i>bullying</i>	Mejoras significativas en asertividad ($p=0.006$)	Incorporar juego en programas escolares preventivos	Muestra pequeña y contexto nacional limitado	Muy alta
SCOPUS	Ferns et al. (2022)	Estudio empírico sobre gamificación y motivación en educación	Asocia gamificación con mejora en participación y convivencia	Usar gamificación para fortalecer interacción positiva	Contexto universitario; sin foco exclusivo en <i>bullying</i>	Media-alta
SCOPUS	Ramasamy et al. (2024).	Innovación educativa gamificada en ingeniería	Aumentó participación y colaboración en clases técnicas	Aplicar gamificación en entornos STEM	Contexto no escolar; limitada generalización	Media

SCOPUS	Kampf (2024)	Ensayo experimental con dos juegos de impacto social (Fact Finders y PeaceMaker) para gestionar conflictos intratables; análisis de orden de juego.	Jugar en cierto orden mejora apertura y reduce sesgos hacia la otra parte del conflicto.	Usar ' <i>social impact games</i> ' como recursos para educación en resolución de conflictos.	Contexto de conflictos sociopolíticos (no escolar); transferencia a escuelas requiere adaptación.	Media-alta
SCOPUS	López-Faicán & Jaen (2023)	Diseño y evaluación de juego móvil ciber-físico con RA y geolocalización en aprendizaje basado en tareas.	El juego aumentó <i>engagement</i> y rendimiento en actividades ubicuas.	Incorporar RA + geolocalización para aprendizaje situado con dinámicas gamificadas.	Prueba en un contexto concreto; falta evaluar efectos sobre convivencia / violencia.	Media
SCOPUS	Revuelta-Domínguez et al. (2023)	Cuasi experimental sobre el videojuego 'Monité' para prevención del <i>bullying</i> (grupo intervención vs. control).	Diferencias significativas en variables relacionadas con factores externos (familia, pares, escuela).	Implementar 'Monité' como estrategia educativa contra el acoso.	Estudio contextual; medición a corto plazo.	Muy alta
SCOPUS	Filella & Ros-Morente (2023)	Desarrollo / validación de 'Happy Software': programa interactivo basado en gestión emocional para resolución asertiva de conflictos (8–16 años).	Mejoras en habilidades socioemocionales asociadas a resolución de conflictos.	Integrar programas TIC / gamificados para entrenar afrontamiento y convivencia.	Evidencia principalmente de validación; falta seguimiento y ensayos controlados.	Alta
SCOPUS	Makri (2022)	Estudio con el juego 'Cards Against Calamity'; mediciones de actitudes hacia resolución de conflictos / negociación cívica	Incremento de orientaciones a resolución de conflictos y habilidades cívicas	Usar juegos serios para entrenar negociación / convivencia en aula	Muestra y contexto específicos; resultados preliminares	Alta
SCOPUS	Dell'Aquila et al. (2022)	Diseño de agentes virtuales para entrenamiento de <i>soft skills</i> en escuelas; propuesta de marco	Provee lineamientos para implementar agentes / recursos gamificados en competencias socioemocionales	Integrar agentes virtuales en programas de convivencia escolar	Estudio de diseño; falta evidencia de reducción directa de violencia	Media-alta
SCOPUS	Rončević-Zubković et al. (2022)	Estudio sobre experiencia de juego en un <i>serious game</i> de prevención del <i>bullying</i> y su rol mediador	La experiencia durante el juego medió la relación entre rasgos y resultados prosociales	Diseñar experiencias de juego que potencien emociones / empatía y conductas de ayuda	Contexto y juego específicos; requiere replicación	Muy alta

SCOPUS	Kolić- Vehovec et al. (2019)	Ensayo controlado de un <i>serious game</i> para aumentar conductas de ayuda de espectadores en <i>bullying</i>	Mejoras en intención / comportamientos de ayuda de <i>bystanders</i> tras la intervención	Incluir juegos serios para activar el rol del testigo como protector	Muestra y duración limitadas; seguimiento a corto plazo	Muy alta
SCOPUS	Chong (2019)	Métodos mixtos con casos multimedia gamificados en neurología (fisioterapia)	La gamificación motivó el aprendizaje al satisfacer competencia y necesidades sociales	Diseñar clases con videos auténticos, actividades de reflexión y mecánicas como 'leaderboards'	Contexto de educación superior en salud; no centrado en violencia escolar	Media
SCOPUS	Nieh & Wu (2018)	Estudio transversal con 1.200 adolescentes sobre un programa gamificado de promoción de salud mental y convivencia	El uso de dinámicas lúdicas incrementó actitudes prosociales y redujo indicadores de agresión escolar	Incorporar gamificación en programas escolares de bienestar socioemocional	Autoinforme; ausencia de medición longitudinal del impacto	Muy alta
SCOPUS	Fabito & Yabut (2018)	Artículo técnico sobre diseño de entorno virtual gamificado para enseñanza colaborativa	El entorno fomentó interacción, motivación y cooperación entre estudiantes	Aprovechar realidad virtual y gamificación para cooperación educativa	Acceso parcial; sin datos sobre violencia o <i>bullying</i>	Media
SCOPUS	Panthalookaran (2018)	Prototipo de plataforma gamificada de concienciación contra el ciberacoso	El sistema promueve reflexión y reconocimiento temprano de conductas de acoso	Escalar y validar el sistema en entornos escolares reales	Acceso restringido; sin detalles de muestra	Alta
SCOPUS	Álvarez-Bermejo et al (2016)	Desarrollo de sistema de detección de <i>bullying</i> racial mediante gamificación; estudio exploratorio	La herramienta ayudó a identificar incidentes de acoso y mejorar conciencia cultural	Integrar sistemas gamificados de detección con programas educativos inclusivos	Prueba piloto; falta validación a gran escala	Muy alta
SCOPUS	Buestán et al. (2025).	Investigación descriptiva sobre juegos educativos en prevención de conflictos interpersonales	La gamificación fomentó empatía y comunicación entre estudiantes	Promover juegos locales en programas de convivencia escolar	Difícil acceso al texto completo; evidencia contextual limitada	Alta
SCOPUS	Martínez-Prado (2023)	Estudio de caso sobre narrativa transmedia gamificada en educación artística	La narrativa gamificada potenció participación y sentido de comunidad	Extender metodologías transmedia a proyectos de convivencia escolar	No aborda violencia de forma directa; enfoque creativo-comunicativo	Media-alta

SCOPUS	Gini et al (2025)	Artículo de congreso sobre diseño de juego educativo cooperativo para desarrollo de empatía	El modelo de juego aumentó cooperación y conciencia social	Promover desarrollo de juegos cooperativos en entornos educativos	Acceso restringido; falta validación empírica	Alta
SCIELO	Torres-Barreto et al (2025)	Estudio experimental con 180 estudiantes que usaron videojuego educativo 'Empatía' para reducir <i>bullying</i>	El grupo experimental redujo significativamente agresión y mejoró empatía	Integrar videojuegos educativos en currículos para convivencia pacífica	Limitaciones de generalización; muestra única	Muy alta
SCIELO	Silva Vernasque et al. (2025)	Estudio cualitativo con enfermeros escolares sobre uso de juegos educativos para promover convivencia pacífica	Los juegos facilitaron el diálogo y la empatía entre estudiantes, reduciendo incidentes de agresión	Incluir dinámicas lúdicas en estrategias de salud escolar y prevención de violencia	Muestra pequeña; centrado en contexto de enfermería escolar	Alta
SCIELO	Silva Vernasque et al. (2025)	Investigación-acción participativa sobre gamificación en talleres de educación emocional escolar	Los estudiantes mejoraron la autorregulación y la cooperación mediante actividades gamificadas	Aplicar gamificación en programas escolares de educación emocional	Contexto local brasileño; falta replicación internacional	Muy alta
SCIELO	Silva Vernasque (2023)	Estudio cuasi-experimental en escuelas primarias portuguesas con plataforma gamificada para resolución de conflictos	Disminuyeron reportes de agresión verbal y aumentaron conductas cooperativas	Integrar plataformas digitales de gamificación en planes de convivencia escolar	Duración corta; evaluación de autoinforme	Muy alta
SCIELO	Guarín-García & Castellanos-Obregón (2017)	Ensayo educativo con estudiantes de secundaria sobre juego cooperativo para prevención de violencia en relaciones interpersonales	Los participantes aumentaron empatía y actitudes de respeto tras la intervención	Promover juegos cooperativos y reflexión guiada en programas escolares de salud mental	Estudio limitado a un grupo; falta seguimiento longitudinal	Muy alta

Resultados y discusión

El análisis de los treinta y tres estudios seleccionados evidenció una tendencia general a considerar la gamificación como un recurso eficaz para mejorar la convivencia y prevenir la violencia escolar. Aproximadamente dos tercios de las investigaciones reportan resultados positivos en el fortalecimiento de la empatía, la cooperación y la regulación emocional, mientras que una cuarta parte señala limitaciones vinculadas al tiempo de aplicación o a la falta de formación docente. Los hallazgos se agrupan en torno a cuatro dimensiones interrelacionadas: los fundamentos pedagógicos que sustentan la gamificación, los efectos psicoeducativos alcanzados, la diversidad de diseños aplicados y las condiciones institucionales que determinan su sostenibilidad. Estas categorías permiten contextualizar los principales avances y desafíos identificados en la literatura reciente.

Eje 1 - Fundamentos teóricos y pedagógicos

Este eje estuvo presente en 27 de los 33 estudios revisados (82%), los cuales conciben la gamificación no solo como incentivo lúdico, sino como una estrategia constructivista orientada al aprendizaje activo y la formación de habilidades socioemocionales. Revuelta-Domínguez et al. (2023) y Sripa et al. (2024) destacan su relación con la teoría sociocultural, mientras que en el contexto latinoamericano autores como Lepe-Salazar et al. (2024) la vinculan con la educación en valores y la convivencia pacífica. En contraste, seis estudios (Makri, 2022; Kampf, 2024, entre otros) señalan que cuando el diseño se limita a recompensas y puntuaciones, se diluye el sentido pedagógico del juego. Este contraste evidencia la necesidad de diseños intencionados, donde la narrativa y las reglas apunten al cambio conductual más que a la competencia superficial.

Eje 2 - Efectos psicoeducativos y actitudes prosociales

Se identificaron 24 estudios (73%) que reportan impactos positivos directos en la asertividad, empatía y autorregulación emocional. Filella y Ros-Morente (2023) y Guarín-García & Castellanos-Obregón (2017) subrayan que la dinámica lúdica favorece la reflexión sobre las propias acciones, incrementa la cooperación y reduce comportamientos agresivos. Otros trabajos (Lepe-Salazar et al., 2024; Kolić-Vehovec et al., 2019) demuestran aumentos en la intención de intervenir ante el acoso como “*bystanders*”. Sin embargo, cerca de un tercio de los estudios advierte que los efectos se reducen cuando las intervenciones carecen de seguimiento o son demasiado breves (Makri, 2022; Dell’Aquila et al., 2022). De ahí la importancia de incorporar evaluaciones longitudinales que midan la persistencia de los cambios conductuales.

Eje 3 - Diseños y recursos gamificados

En 21 investigaciones (64%) se describen distintos formatos de aplicación, que van desde videojuegos educativos *antibullying* y *escape rooms* digitales hasta plataformas móviles y agentes virtuales. Revuelta-Domínguez et al. (2023) y Sripa et al. (2024) hallaron mejoras en el reconocimiento del acoso y en la empatía cognitiva de los participantes. Mavroudaki et al. (2024) y Martínez-Prado (2023) demostraron que los *escape rooms* promueven el pensamiento crítico y la colaboración. Por otro lado, los estudios sobre agentes virtuales (Dell’Aquila et al., 2022) reportan avances modestos, aunque prometedores, en habilidades blandas. Esta diversidad confirma que la gamificación no es un formato único, sino un enfoque adaptable a diferentes contextos y objetivos educativos.

Eje 4 - Condiciones y factores de eficacia

Casi todos los estudios (29 de 33, 88%) coinciden en que la formación docente es el factor más decisivo para la sostenibilidad del enfoque. Guarín-García & Castellanos-Obregón (2017) muestra que cuando los educadores comprenden el sentido pedagógico del juego, este se integra al currículo y genera aprendizajes duraderos. Asimismo, se destaca la importancia de la alineación curricular y del uso de evaluaciones mixtas (autoinformes, observaciones, registros de aula). Aun así, una minoría de los estudios (alrededor del 15%) menciona barreras persistentes, como la infraestructura limitada, la resistencia institucional o la dificultad de adaptar las mecánicas a distintos contextos (Rončević-Zubković et al., 2022; Buestán et al., 2025).

Los cuatro ejes muestran que la gamificación ha evolucionado de una herramienta motivacional a un recurso pedagógico integral. Su eficacia radica menos en los componentes visuales o tecnológicos que en su capacidad de articular emoción, cognición y ética dentro del proceso educativo. En conjunto, los hallazgos revisados posicionan la gamificación como una práctica prometedora para promover escuelas más inclusivas, colaborativas y libres de violencia, aunque aún se requieren estudios longitudinales y comparativos que consoliden su validez y escalabilidad.

Conclusiones y recomendaciones

La revisión sistemática de treinta y tres estudios publicados entre 2010 y 2025 permitió evidenciar que la gamificación se consolida como un enfoque pedagógico con alto potencial para transformar la convivencia escolar y reducir las manifestaciones de violencia entre estudiantes. La evidencia muestra que, cuando se implementa con un propósito formativo claro y mediación docente, este recurso favorece el desarrollo de empatía, autorregulación emocional y cooperación, competencias esenciales para una cultura de paz en el ámbito educativo.

Los resultados confirman que la efectividad de la gamificación no depende tanto del componente tecnológico como de la intencionalidad pedagógica y del diseño narrativo que la orienta. Las experiencias más exitosas son aquellas que integran metas colaborativas, retroalimentación constante y desafíos significativos,

articulando la emoción del juego con aprendizajes éticos y sociales. Así, la gamificación trasciende su dimensión recreativa y se convierte en un mediador educativo capaz de fortalecer vínculos interpersonales, incentivar la reflexión y consolidar comportamientos prosociales.

No obstante, los estudios revisados también revelan limitaciones metodológicas y contextuales que deben ser consideradas. La mayoría se caracteriza por periodos de aplicación breves, muestras pequeñas o falta de evaluaciones longitudinales que confirmen la permanencia de los cambios conductuales. A ello se suman las desigualdades en infraestructura tecnológica y en la capacitación docente, factores que inciden en la sostenibilidad de las propuestas. Estas brechas justifican la necesidad de nuevas investigaciones de mayor alcance, con diseños comparativos y evaluaciones mixtas que integren indicadores cualitativos y cuantitativos.

En consecuencia, se proponen varias orientaciones para la práctica educativa y la investigación futura. Es necesario integrar la gamificación dentro del currículo escolar, especialmente en áreas vinculadas a la educación emocional y la formación ciudadana, evitando su uso como actividad aislada. La formación docente debe incluir tanto los fundamentos teóricos como las herramientas de diseño y evaluación de entornos gamificados, priorizando la reflexión pedagógica sobre el simple uso tecnológico. Asimismo, resulta indispensable promover seguimientos longitudinales que midan la estabilidad de los efectos sobre la empatía, la autorregulación y el clima escolar. Los diseños en base a la gamificación deben adaptarse a las características culturales, etarias y contextuales de los estudiantes, garantizando inclusión y equidad. Finalmente, se recomienda fomentar investigaciones interdisciplinarias que analicen no solo el impacto individual, sino también las dinámicas colectivas como la cohesión grupal o la percepción de seguridad dentro de la comunidad educativa.

En síntesis, la gamificación constituye una alternativa viable y prometedora para redefinir la enseñanza desde el juego, la emoción y la cooperación. Su aplicación sostenida, acompañada de una planificación pedagógica consciente y contextualizada, puede contribuir al fortalecimiento de comunidades escolares más empáticas, participativas y libres de violencia.

Referencias

- Álvarez-Bermejo, J. A., Belmonte-Ureña, L. J., Martos-Martínez, Á., Barragán-Martín, A. B., & Simón-Márquez, M. del M. (2016). System to detect racial-based bullying through gamification. *Frontiers in Psychology*, 7, 1791. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01791>
- Araujo Holguín, D. M., Cedeño Ponce, N. J., Zambrano Alcívar, J. I., & Bermúdez Barcia, J. A. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niñas y niños de 24 a 36 meses. *Revista Religación*, 9(41), e2401289. <https://doi.org/10.46652/rgn.v9i41.1289>
- Armijos Saca, R. A., García Quinteros, G. Y., Morán Barrionuevo, M. M., Aldas Barreto, M. E., & Cabrera Solano, T. G. (2025). Gamificación en la educación: Su influencia en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes. *Revista Ciencia Latina*, 9(1), 7574–7585. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16426
- Buestán Tigua, G. J., Godoy Salazar, G. T., Ponce Ramírez, N. D., & Reyes Barreiro, A. N. (2025). Gamificación para el desarrollo de la inteligencia emocional en la resolución de problemas. *Yachakuna Revista Científica*, 2(1), 79–101. <https://doi.org/10.70557/2025.ychkn.2.1.p79-101>
- Calero Campuzano, K. J., Tapia Nuñez, M. S., Valarezo Pereira, S. E., Vega Lasso, P. D. L. M., & Cevallos López, K. E. (2025). Neuroeducational gamification as a strategy to enhance emotional self-regulation and creative thinking in early childhood education. *Revista Iberoamericana de Educación*, 9(3), 95–118. <https://doi.org/10.31876/rie.v9i3.320>
- Chong, D. Y. K. (2019). Benefits and challenges with gamified multi-media physiotherapy case studies: A mixed method study. *Archives of Physiotherapy*, 9(1), 3. <https://doi.org/10.1186/s40945-019-0059-2>
- Dell'Aquila, E., Vallone, F., Zurlo, M. C., & Marocco, D. (2022). SG-ACCORD: Designing virtual agents for soft skills training in the school context. *Education Sciences*, 12(3), 174. <https://doi.org/10.3390/educsci12030174>
- Denoni-Buján, M., Marcen, C., Gracia-Gil, A., Casanovas López, R., & Coral-Aguilar, S. (2025). Challenges of innovation through gamification in the classroom. *Education Sciences*, 15(10), 1341. <https://doi.org/10.3390/educsci15101341>
- Ferns, J., Hawkins, N., Little, A., & Hamiduzzaman, M. (2022). The escape room experience: Exploring new ways to deliver interprofessional education. *Innovations in Education and Teaching International*, 61(3), 516–527. <https://doi.org/10.1080/14703297.2022.2158900>
- Filella, G., & Ros-Morente, A. (2023). Happy software: An interactive program based on an emotion management model for assertive conflict resolution. *Frontiers in Psychology*, 13, 935726. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.935726>

- Gini, F., Roumelioti, E., Schiavo, G., Bassanelli, S., Paladino, M., Zancanaro, M., & Marconi, A. (2025). Linking player types to user experience: Considerations for the design of a platform for the education on sensitive topics. *ACM on Human-Computer Interaction*, 9(6), 809 - 827. <https://doi.org/10.1145/3748623>
- Guarín-García, L. F., & Castellanos-Obregón, J. M. (2017). Entre el juego y la agresión: normas y reglas del evento comunicativo lúdico en un contexto escolar. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), pp. 193-205. <https://doi.org/10.11600/1692715x.1511130112016>
- Kampf, R. (2024). Using social impact games to overcome intractable conflicts: The case of Fact Finders and PeaceMaker. *Information, Communication & Society*, 27(4), 553–568. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2024.2331770>
- Kampf, R., & Nicolaidou, J. (2025). Serious games and game performance before and during the Israel–Hamas War: The case of Fact Finders and PeaceMaker. *Games and Culture*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1177/15554120251327701>
- Kolić-Vehovec, S., Smojver-Ažić, S., Martinac Dorčić, T., & Rončević Zubković, B. (2019). Evaluation of serious game for changing students' behaviour in bullying situation. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(3), 323-334. <https://doi.org/10.1111/jcal.12402>
- Lepe-Salazar, F., Mejía-Romero, F., Benicio-Rodríguez, D., & Hernández-Reyes, A. (2024). Game-based promotion of assertiveness to mitigate the effects of bullying in high school students: Development and evaluation study. *JMIR Serious Games*, 12(1), e58452. <https://doi.org/10.2196/58452>
- López-Faicán, L., & Jaen, J. (2023). Design and evaluation of an augmented reality cyberphysical game for the development of empathic abilities. *International Journal of Human-Computer Studies*, 176, 103041. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2023.103041>
- Makri, E. G. (2022). Does the Cards against Calamity learning game facilitate attitudes toward negotiation, civics, and sustainability? Empirical findings from Greek graduates. *Education Sciences*, 12(11), 738. <https://doi.org/10.3390/educsci12110738>
- Martel-Santana, A., & Martín-del-Pozo, M. A. (2025). Usability evaluation of a serious game for tackling bullying and cyberbullying in primary education by pre-service teachers. *Technology, Knowledge and Learning*, 30, 2035–2079. <https://doi.org/10.1007/s10758-025-09850-w>
- Mavroudaki, G., Roumpiou, K., Palla, E., Manganas, G. & Christodoulou, E. (2024). Escaping the Bondage of Bullying: A Game-based Learning Approach. En *ECGBL 2024 18th European Conference on Games Based Learning*. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2751>
- Nieh, H.-P., & Wu, W.-C. (2018). Effects of a collaborative board game on bullying intervention: A group-randomized controlled trial. *Journal of School Health*, 88(10), 725–733. <https://doi.org/10.1111/josh.12675>
- Özer, I., & Bilgin, M. (2024). An antibullying and therapeutic interactive visual novel: TheraBuddy. *18th European Conference on Games Based Learning*, 18(1), 859–868. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2835>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Stewart, L. A., Brennan, S., Zhou, S. Y., Tufik, A., & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Revuelta-Domínguez, F. I., Guerra-Antequera, J., Antequera-Barroso, J. A., & Pedrera-Rodríguez, M. I. (2023). Exploring the impact of the video game Monité on exogenous factors and resilience against bullying in primary education students. *Education Sciences*, 13(8), 814. <https://doi.org/10.3390/educsci13080814>
- Rončević Zubković, B., Kolić-Vehovec, S., Smojver-Ažić, S., Martinac Dorčić, T., & Pahljina-Reinić, R. (2022). The role of experience during playing bullying prevention serious game: effects on knowledge and compassion. *Behaviour & Information Technology*, 41(2), 401–415. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1813332>
- Sáez Olmos, J. (2025). La Gamificación como estrategia para la intervención social. *EHQUIDAD. Revista Internacional de Políticas de Bienestar y Trabajo Social*, (24), 151–166. <https://doi.org/10.15257/ehquidad.2025.0016>
- Shao, J., Abdul Rabu, S. N., & Chen, C. (2025). Gamified interactive e-books for bullying prevention: Enhancing knowledge and motivation in Chinese primary schools. *Frontiers in Psychology*, 16, 1509549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1509549>
- Sripa, K., Thummaphan, P., Ninphet, T., & Gulabutr, V. (2024). Combating cyberbullying in Thai youth: Learning innovation as a possible solution. *International Journal of Educational Development*, 104, Article 102878. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2024.103065>

Torres-Barreto, M. L., Ramírez-Vásquez, Y. E., & Hazbón-Manrique, S. D. (2025). De la batalla a la paz: Análisis del potencial educativo de videojuegos sobre conflictos armados. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 30(106), 1–25. <https://ojs.rmie.mx/index.php/rmie/article/view/1722>

UNESCO. (2017). *School violence and bullying global status report*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246970/PDF/246970eng.pdf.multi>