

Intervenciones para la mejora integral del bienestar a lo largo del ciclo vital



DYKINSON EBOOK

José Manuel Aguilar Parra
Rubén Trigueros Ramos
Rocío Collado Soler

Coordinador

INTERVENCIONES PARA LA MEJORA INTEGRAL DEL BIENESTAR A LO LARGO DEL CICLO VITAL

Coordinación

JOSÉ MANUEL AGUILAR PARRA

RUBÉN TRIGUEROS RAMOS

ROCÍO COLLADO SOLER

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial
Para mayor información, véase www.dykinson.com/quienes_somos

Los autores declaran haber recibido el siguiente apoyo financiero para la autoría y/o publicación de este libro: Plan Propio de Investigación y Transferencia de la Universidad de Almería, financiado por la Consejería de Universidad, Investigación e Innovación dentro del programa 54ª “Investigación Científica Cofinanciado” por el Programa Operativo FEDER Andalucía. 2021-2027 dentro del Objetivo Específico RS011 “ Desarrollar y mejorar las capacidades de investigación e innovación y asimilar tecnologías avanzadas” (Proyecto Ref: P_FORT_GRUPOS_2023/05).

Proyectos de Innovación Docente de la Universidad de Almería
(Ref: 24/25-1-41C)



*Este ebook se encuentra registrado bajo licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)
Para más información, consulte la web:
<https://creativecommons.org/share-your-work/licenses/>*

© Copyright by
Los autores
Madrid, 2025

Editorial DYKINSON, S.L.
Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 915442846 - (+34) 915442869
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.es>
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 979-13-7006-456-3
DOI: <https://doi.org/10.14679/4264>

Preimpresión:
Realizada por los autores

ÍNDICE

CAPÍTULO 1. EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE COOPERATIVO COMO OPORTUNIDAD PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DESDE LA INNOVACIÓN DOCENTE: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

MARINA ALFÉREZ-PASTOR Y JOSÉ MANUEL AGUILAR-PARRA 7

CAPÍTULO 2. INNOVACIÓN DOCENTE MEDIANTE UNA PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN EL ALUMNADO

MARINA ALFÉREZ-PASTOR Y JOSÉ MANUEL AGUILAR-PARRA 20

CAPÍTULO 3. ENTRENAMIENTO EN COMPRENSIÓN DE TEORÍA DE LA MENTE Y TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA: UN ESTUDIO DE CASO

NOELIA NAVARRO GÓMEZ Y RUBÉN TRIGUEROS-RAMOS 29

CAPÍTULO 4. INNOVACIÓN DOCENTE: MOTIVACIÓN HACIA LA ASIGNATURA “EVALUACIÓN E INTERVENCIÓN EDUCATIVA ANTE LOS TRASTORNOS DE LA AUDICIÓN Y EL LENGUAJE” TRAS UNA PROPUESTA GAMIFICADA

ROCÍO COLLADO-SOLER 39

CAPÍTULO 5. PROYECTO DE INTERVENCIÓN ESCOLAR. RECREOS ACTIVOS PARA FOMENTAR EL BIENESTAR DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y DE EDUCACIÓN ESPECIAL

VANESA JIMÉNEZ-FÁBREGA 45

CAPÍTULO 6. CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES HACIA LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN UNA MUESTRA DE DOCENTES Y ESTUDIANTES DE MAGISTERIO

DEBORAH NEGRÍN-PERAZA Y GONZALO PEÑA-MUÑANTE..... 52

CAPÍTULO 7. ANÁLISIS DE LA ESCALA DE SATISFACCIÓN CON LA VIDA MEDIANTE UN MODELO DE RASCH EN UNA MUESTRA DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

GONZALO PEÑA-MUÑANTE Y DEBORAH NEGRÍN-PERAZA 61

CAPÍTULO 8. EL MÉTODO 5L: LA COMPRENSIÓN LECTORA COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO Y REDUCIR LA ANSIEDAD HACIA EL APRENDIZAJE MATEMÁTICO

VANESA MUÑOZ MEIZOSO 72

CAPÍTULO 9. LA SALUD MENTAL DE LOS PROFESIONALES QUE TRABAJAN CON PERSONAS CON TEA

M^a DEL MAR MEGÍAS TORRES..... 77

CAPÍTULO 10. PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA EN ESO: AULA HOGAR

M^a DEL MAR MEGÍAS TORRES..... 88

CAPÍTULO 11. EL ESPEJO DISTORSIONADO DE LOS ADOLESCENTES. NUEVOS MEDIOS DE RELACIÓN DIGITAL	
HUGO ANTONIO MARTÍNEZ CAÑESTRO	96
CAPÍTULO 12. ¿NO LE DAS SENTIDO A TU VIDA? EL SUICIDIO NO ES LA SOLUCIÓN	
HUGO ANTONIO MARTÍNEZ CAÑESTRO	107
CAPÍTULO 13. METODOLOGÍAS ACTIVAS Y SU IMPACTO EN LA PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN: CONTEXTOS MARGINALES DE ÉTNICA GITANA	
ISABEL DAMIANA ALONSO LÓPEZ	119
CAPÍTULO 14. MOTIVACIÓN Y DESARROLLO EMOCIONAL EN EL CONTEXTO ACADÉMICO	
ISABEL DAMIANA ALONSO LÓPEZ	127
CAPITULO 15. EL PAPEL DEL DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE EN LA EDUCACIÓN FINANCIERA: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA LITERATURA	
RUBÉN TRIGUEROS RAMOS Y TALÍA TRIGUEROS RAMOS	137
CAPITULO 16. JUEGOS DE MESA PARA EL DESARROLLO SENSORIAL EN LA INFANCIA CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL	
PAULA RODRÍGUEZ RIVERA Y ANA MANZANO LEÓN	159
CAPITULO 17. REVISIÓN DE LA LITERATURA SOBRE PREOCUPACIÓN, MIEDO A LA EVALUACIÓN NEGATIVA, AUTOEFICACIA Y SOPORTE SOCIAL EN LOS PROFESIONALES DE LA EDUCACIÓN SOCIAL	
FRANCISCO NARCISO ENCISO VELASCO, JOSÉ MANUEL AGUILAR PARRA, JERÓNIMO JAVIER GONZÁLEZ BERNAL Y EVA URBÓN LADRERO.....	167
CAPITULO 18. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE Y PROTECCIÓN DE DATOS EN EL CONTEXTO EDUCATIVO	
RAFAEL MARTÍNEZ EGEA	178

CAPÍTULO 1

EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE COOPERATIVO COMO OPORTUNIDAD PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DESDE LA INNOVACIÓN DOCENTE: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

Marina Alférez-Pastor*

José Manuel Aguilar-Parra**

**Doctoranda en Educación, Universidad de Almería*

***Profesor Titular de la Universidad de Almería*

DOI: <https://doi.org/10.14679/4265>

Resumen

El uso de metodologías lúdicas e innovadoras facilita la adquisición de habilidades sociales por parte del alumnado, pues se generan contextos de aprendizaje más motivadores, participativos y centrados en la interacción. Entre los pilares fundamentales de estas metodologías basadas en el juego se encuentra el aprendizaje cooperativo, pues promueve la colaboración, la interdependencia positiva, el diálogo, el apoyo mutuo, la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos. El objetivo de este estudio fue investigar el efecto de las metodologías lúdicas e innovadoras en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes. Se parte de la hipótesis de que estas estrategias actúan como recursos facilitadores en la adquisición de competencias sociales. Para ello, se ha realizado una búsqueda de estudios en las bases de datos Scopus y Web of Science, siguiendo la siguiente cadena de descriptores: ("gamif*" OR "serious games" OR "scape room" OR "breakout" OR "educational videogames" OR "GBL" OR "game-based learning") AND ("social skills" OR "social competence" OR "social competency" OR "social development"). En un primer momento, se encontraron 465 resultados a los cuales se han aplicado filtros por año de publicación (desde 2019 a 2023) y tipo de publicación (solo artículos científicos). Tras ello, quedaron 95 artículos para realizar su cribado y, finalmente, tras aplicar una serie de criterio de inclusión y exclusión, se recopilaron 14 artículos para su análisis en profundidad. Los resultados encontrados muestran que aquellas experiencias educativas que incluyen elementos del juego favorecen el desarrollo de habilidades sociales por parte de los estudiantes, siendo la gamificación, el Aprendizaje Basado en el Juego y los serious games las metodologías con un mayor impacto positivo. En conclusión, la propia naturaleza de los juegos crea las condiciones necesarias para que se produzca el aprendizaje cooperativo, el cual facilita el desarrollo de esta competencia social.

Palabras clave: juego, aprendizaje cooperativo, habilidades sociales, metodologías innovadoras.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Habilidades sociales

El desarrollo de las habilidades sociales es un aspecto fundamental para mejorar la calidad de las interacciones sociales en el entorno educativo. Atendiendo a Caballo (2007), existen numerosas definiciones del concepto habilidades sociales, dado que incluyen varias conductas y dependen de un contexto social.

Monjas (2016, p.39) define las habilidades sociales como “el conjunto de cogniciones, emociones y conductas que permiten relacionarse y vivir con otras personas de forma satisfactoria y eficaz”. De manera que, seamos lo suficientemente competentes para lograr un máximo de beneficios y un mínimo de consecuencias negativas en estas interacciones sociales, tanto a corto como a largo plazo. Entre las principales características de las habilidades sociales se encuentran (Monjas, 2020):

- Son aprendidas, se modifican y mejoran a través de mecanismos básicos de aprendizaje.
- Son recíprocas y dependen de las conductas de las personas que se encuentran en el mismo contexto.
- Son respuestas en base a situaciones específicas en las que tiene lugar la interacción.
- Son de diferente complejidad.
- Constan de componentes cognitivos, emocionales y conductuales.
- Aumentan el refuerzo social.

1.2. Metodologías educativas lúdicas e innovadoras

Uno de los objetivos de la acción educativa es favorecer el desarrollo integral del alumnado, destacando la adquisición de competencias sociales. Para ello, deben plantearse experiencias de aprendizaje integrativas en las que los estudiantes no solo adquieran contenidos curriculares, sino que logren alcanzar conocimientos, habilidades y actitudes (Bastistello y Pereira, 2019). En este sentido, el uso de metodologías educativas lúdicas e innovadoras en el aula es idóneo para facilitar el aprendizaje mediante la interacción social, la diversión, la motivación y la participación activa (Abdul y Felicia, 2015). A continuación, se explican algunas metodologías de aprendizaje que incorporan el juego y resultan especialmente relevantes para la práctica docente actual.

La gamificación se entiende como “un recurso pedagógico basado en el uso de elementos de juego aplicados en contextos no lúdicos, con la finalidad de optimizar las experiencias de los usuarios” (García et al., 2018, p.71). Para comprender en profundidad este término tenemos que diferenciar entre juego y actividad gamificada, entendiéndola última desde la fundamentación en contenidos didácticos, es decir, los elementos del juego se emplean con el objetivo de hacer las tareas más atractivas para el alumnado (Ortiz et al., 2018). El objetivo principal de esta técnica de aprendizaje, que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo, es conseguir mejores resultados en relación con la adquisición de conocimientos y habilidades. En esta estrategia didáctica intervienen desafíos, retos, niveles, recompensas, etc., que motivan el aprendizaje de los estudiantes y hace que estos tomen un papel activo y se conviertan en los protagonistas de su aprendizaje (García y Moscoso, 2021).

El Aprendizaje basado en el Juego (en adelante, ABJ) es una metodología que consiste en la aplicación de juegos en el aula para un fin didáctico (Cornellà et al., 2020). Así pues, los juegos de mesa se convierten en una herramienta educativa que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje (Yélamos-Guerra, 2022).

Los juegos educativos digitales, también conocidos como Serious Games, son juegos propuestos con finalidad educativa que fomentan el aprendizaje centrado en el estudiante, por lo promueven una forma de aprendizaje activa. Se definen como “juegos educativos en el que la educación es el objetivo principal, en lugar de entretenimiento” (Michael y Chen, 2006, p.17). La base tanto de la gamificación como de los juegos serios es la misma: utilizar el juego como herramienta para motivar y generar “engagement”. La distinción principal entre estas estrategias lúdicas radica en que la gamificación implica la aplicación de elementos de juego de manera parcial, mientras que los juegos serios son experiencias de juego completas (Grau, 2016).

1.3. Aprendizaje cooperativo

Uno de los fundamentos de las metodologías centradas en el uso del juego es el aprendizaje cooperativo, ya que las actividades desarrolladas promueven la colaboración y la interacción entre los estudiantes (Friedrich et al., 2019). Este método educativo implica agrupar al alumnado en equipos para fomentar la interacción entre ellos y otorgarles responsabilidad en el proceso de aprendizaje (Donaire et al., 2006). En consecuencia, se podría afirmar que el aprendizaje cooperativo facilita que cada individuo adquiera conocimientos junto con sus compañeros (Martínez, 2021) y requiere una coordinación interna dentro del grupo respecto a las actividades a realizar (González et al., 2011).

Siguiendo las ideas planteadas por Domingo (2008), los cinco elementos esenciales del aprendizaje cooperativo son los siguientes:

- Existe una interdependencia positiva, lo que implica que los integrantes del equipo reconocen que el éxito individual está ligado al éxito colectivo. Esto supone abandonar los enfoques competitivos e individualistas del aprendizaje.
- Se fomentan interacciones constructivistas cara a cara para resolver problemas y/o compartir conocimientos con los compañeros. Además, se espera que los estudiantes se apoyen mutuamente y reconozcan los esfuerzos de sus iguales para avanzar en conjunto.
- Se asume una responsabilidad tanto personal como grupal, lo que implica que todos los miembros del equipo son responsables de las tareas colectivamente.
- Se promueven habilidades colaborativas como el liderazgo, la toma de decisiones, la construcción de confianza, la gestión de conflictos y la comunicación efectiva. Por lo tanto, para que el equipo tenga éxito, es crucial fomentar actitudes y habilidades relacionadas con la colaboración, el diálogo y la resolución pacífica de problemas.
- Se realiza una evaluación interna del grupo, lo que conlleva a que los miembros del equipo discutan sobre cómo están funcionando en conjunto, si están logrando los objetivos de aprendizaje, si cada integrante está desempeñando adecuadamente su rol y qué áreas pueden mejorar.

1.4. Objetivo de la investigación

El objetivo principal de esta revisión sistemática fue investigar el efecto de metodologías lúdicas e innovadoras en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes. Atendiendo a este objetivo, se plantea la siguiente hipótesis: las metodologías lúdicas e innovadoras se pueden utilizar como recursos facilitadores de las competencias sociales.

2. MATERIALES Y MÉTODOS

El proceso de búsqueda y análisis de la presente revisión sistemática se llevó a cabo siguiendo lo establecido en la declaración PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses*) (Page et al., 2021).

1.5. Búsqueda de literatura

Con el objetivo de recopilar una lista de estudios lo más completa posible, se examinaron las bases de datos Scopus y Web of Science los meses de noviembre y diciembre de 2023. La cadena de descriptores utilizada fue: ("gamif*" OR "serious games" OR "scape room" OR "breakout" OR "educational videogames" OR "GBL" OR "game-based learning") AND ("social skills" OR "social competence" OR "social competency" OR "social development").

1.6. Criterios de inclusión y exclusión

Durante el proceso de selección se han considerado los siguientes criterios:

- Se aceptaron artículos publicados en revistas científicas especializadas, mientras que otro tipo de estudios como la literatura gris fueron rechazados.
- Se incluyeron artículos publicados en los últimos cinco años (desde 2019 a 2023), excluyendo aquellos estudios publicados con anterioridad.

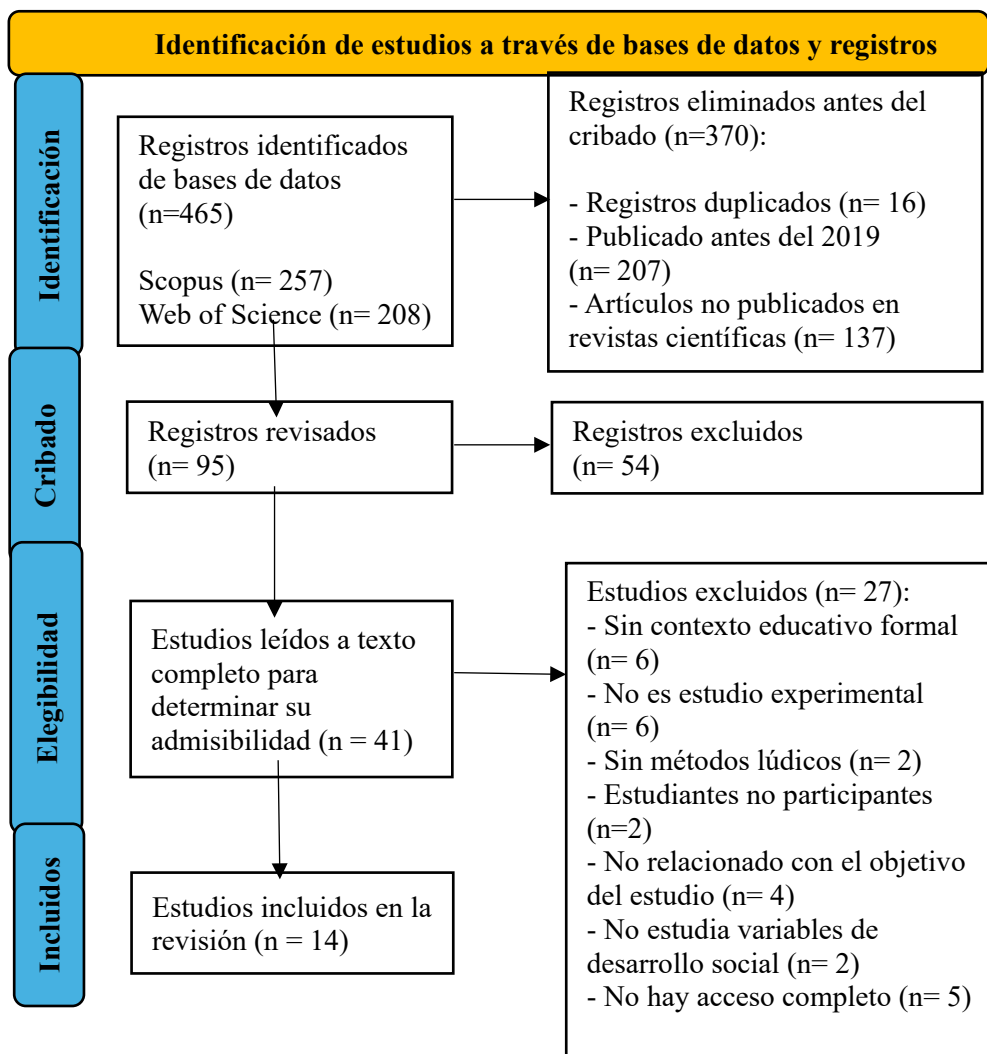
- Se aceptaron artículos escritos en inglés o español, mientras que artículos escritos en otros idiomas fueron rechazados.
- Se aceptaron artículos experimentales o cuasiexperimentales, por lo que se excluyeron estudios únicamente de observación o teóricos.
- Se incluyeron artículos en los que la intervención se llevara a cabo en el contexto educativo formal, mientras que artículos en los que la intervención se realizara en otros entornos, como laboral o sanitario, fueron excluidos.
- Se aceptaron artículos que incluyeran el uso de metodologías lúdicas e innovadoras, como gamificación, ABJ, serious games, etc.
- Se incluyeron artículos cuyos participantes fueran estudiantes de cualquier nivel educativo, desde educación infantil hasta educación superior, mientras que los artículos en los que los participantes fuesen el profesorado o la familia del alumnado fueron excluidos.
- Se rechazaron artículos que no estuvieran relacionados con el objetivo de nuestro estudio.
- Se rechazaron artículos que no analizaran variables relacionadas con el desarrollo social del alumnado.
- Se aceptaron artículos con acceso abierto, mientras que estudios a los que no teníamos acceso completo fueron rechazados.

1.7. Selección de artículos y extracción de datos

En primer lugar, se encontraron 465 artículos mediante una búsqueda automática. Se excluyeron los artículos publicados antes de 2019, los estudios duplicados, los artículos escritos en idiomas distintos al inglés o al español y los artículos no encontrados en revistas científicas especializadas, por lo que se seleccionaron 139 artículos en total. A continuación, aplicando los criterios de inclusión y exclusión, se seleccionaron 41 artículos para su lectura detallada. Finalmente, se incluyeron 14 artículos en nuestra revisión sistemática. Se obtuvieron los siguientes datos de los artículos seleccionados: nombre de los autores, año de publicación, tamaño de la muestra, nivel educativo, diseño de la investigación, descripción de la intervención, variables medidas, instrumentos utilizados y principales resultados. La Figura 1 ilustra el proceso de selección.

Figura 1

Diagrama de Flujo del Proceso de Búsqueda y Selección de Estudios



2. RESULTADOS

2.1. Características de los estudios

Un total de 14 artículos fueron analizados en detalle. Respecto a la etapa educativa que cursaban los participantes, la mayoría se encontraban en Educación Secundaria (6 de 14), seguido de quienes cursaban la etapa de Educación Primaria (5 de 14) y la Educación Superior (3 de 14). Así pues, el rango de edad de los participantes se encuentra entre los 10 y los 25 años. Con relación a los instrumentos de evaluación y de recogida de datos, se emplearon métodos mixtos, por lo que se utilizaron técnicas tanto cuantitativas como cualitativas. El instrumento de investigación cuantitativa más repetido es el cuestionario (4 de 14), y el de investigación cualitativa es la observación (5 de 14), tanto participante como directa. En la Tabla 1 se muestran las características de los artículos analizados.

Tabla 1

Características de los Estudios Seleccionados

Autor/es y Año	Objetivo	Muestra	Nivel Educativo	Diseño de Investigación	Variabes	Instrumentos
Chao-Fernández et al., 2020	Descubrir si el uso de un videojuego musical mejora las habilidades sociales y el comportamiento de los estudiantes.	6 estudiantes (16-18 años)	Educación Secundaria	Experimental sin grupo control	-Asertividad -Comportamiento prosocial -Inhibición -Agresividad	-Prueba de Habilidades Sociales
Flogie et al., 2020	Desarrollar y evaluar un conjunto de juegos serios inteligentes basados en objetivos de aprendizaje accesibles para mejorar las habilidades clave y el desarrollo personal de estudiantes con dificultades de aprendizaje.	51 estudiantes (11-12 años)	Educación Secundaria	Experimental sin grupo control	-Habilidades de comunicación -Trabajo en equipo -Escucha activa -Colaboración -Asertividad	-Observación directa -Escala Likert de 5 puntos
Hewett et al., 2020	Explorar los procesos de diseño, las habilidades y los comportamientos de los jugadores del siglo XXI para generar un modelo educativo que muestre cómo los estudiantes intentan pensar, crear, comunicarse y colaborar críticamente en el videojuego Minecraft.	13 estudiantes (18-19 años)	Educación Secundaria	Cuasi-experimental sin grupo control	-Liderazgo -Habilidades de comunicación -Trabajo en equipo -Colaboración	-Observación directa -Entrevistas estructuradas
Ratnawati et al., 2020	Desarrollar el diseño del modelo de aprendizaje de Dota para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes.	12 estudiantes (10-11 años)	Educación Primaria	Experimental sin grupo control	-Trabajo en equipo -Solidaridad -Habilidades de comunicación oral -Liderazgo	-Observación directa -Entrevistas estructuradas
Jambrina et al., 2021	Determinar la efectividad de la gamificación como generador de actitudes positivas en el grupo-clase.	44 estudiantes (12-13 años)	Educación Secundaria	Experimental con grupo experimental y grupo control	-Participación activa -Trabajo en equipo -Cooperación -Autonomía -Interacciones sociales	-Observación directa -Escala Likert de 5 puntos

El juego y el aprendizaje cooperativo como oportunidad para el desarrollo de habilidades sociales desde la innovación docente: Una revisión sistemática.

Magno de Jesús y Frango, 2021	Mejorar la enseñanza del pensamiento computacional y las habilidades sociales de los estudiantes mediante la inclusión de funciones de aprendizaje colaborativo.	102 estudiantes (10-11 años)	Educación Primaria	Experimental con dos grupos experimentales y sin grupo control	-Interdependencia positiva -Liderazgo -Trabajo en equipo -Respeto a los demás	-Escala Likert de 5 puntos
Terlouw et al., 2021	Diseñar un juego serio basado en un escape room para facilitar la interacción social y la comunicación entre estudiantes con TEA y sus compañeros.	37 estudiantes (10-12 años)	Educación Primaria	Experimental sin grupo de control	-Interacciones sociales -Habilidades de comunicación oral -Cooperación -Intercambio de turnos -Apoyo entre compañeros -Escucha activa	-Lista de verificación
Antonopoulou et al., 2022	Investigar el papel de la gamificación en la mejora de las funciones sociales de los estudiantes.	35 estudiantes (10-13 años)	Educación Primaria	Cuasi-experimental sin grupo control	-Asertividad -Liderazgo -Habilidades de comunicación -Habilidades de colaboración	-Prueba de Adaptación Psicosocial
Arboleya-García y Miralles, 2022	Concienciar sobre la conservación marina a través de un juego de mesa y reforzar el desarrollo social del alumnado.	11 estudiantes (11-15 años)	Educación Secundaria	Experimental sin grupo control	-Habilidades de comunicación -Colaboración -Interacciones sociales -Competitividad	-Observación participante
Cercel, 2022	Evaluar la efectividad de un juego de rol en la transferencia de conocimientos, competencias profesionales y habilidades sociales.	49 estudiantes (20-24 años)	Educación Superior	Experimental sin grupo control	-Habilidades de comunicación -Persuasión -Trabajo en equipo -Autocontrol -Gestión de conflictos -Asertividad	-Escala Likert de 5 puntos
Lampropoulos et al., 2022	Evaluar el impacto de una aplicación educativa de realidad aumentada que utiliza elementos de gamificación y juegos serios en la enseñanza de la informática y en la mejora de las habilidades sociales del alumnado.	117 estudiantes (19-24 años)	Educación Superior	Experimental sin grupo control	-Sentido de pertenencia a un grupo -Interacciones sociales -Autonomía personal -Trabajo en equipo	-Game Experience Questionnaire (GEQ)

Sharma et al., 2022	Investigar la efectividad de un curso basado en juegos digitales en el desarrollo de conocimientos de dominio y competencias socioemocionales en adolescentes.	300 estudiantes (12-17 años)	Educación Secundaria	Experimental sin grupo control	-Empatía -Compasión	-Basic Empathy Scale (BES) - Compassionate Engagement and Action Scales (CEAS)
Edo, 2023	Conocer cómo los estudiantes de Magisterio perciben el desarrollo de sus competencias a través de una experiencia educativa gamificada.	95 estudiantes (18-25 años)	Educación Superior	Experimental sin grupo control	-Colaboración -Empatía -Compromiso -Respeto por los demás	-Diario de aprendizaje
Manassero-Mass y Velázquez-Alonso, 2023	Enseñar la naturaleza de la ciencia a través de un juego de cartas cooperativo como recurso innovador.	67 estudiantes (10-11 años)	Educación Primaria	Cuasi-experimental sin grupo control	-Cooperación -Resiliencia	-Análisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunities and Threats)

2.2. Descripción de los resultados encontrados

Tras llevar a cabo este estudio podemos destacar que, las experiencias educativas que incluyen elementos del juego permiten el desarrollo de habilidades sociales por parte de los estudiantes, por lo que se cumple la hipótesis de investigación. Entre las metodologías activas e innovadoras de aprendizaje que potencian la adquisición de diferentes competencias sociales se han encontrado: la gamificación (Antonopoulou et al., 2022; Cercel, 2022; Chao-Fernández et al., 2020; Edo, 2023; Hewett et al., 2020; Jambrina et al., 2021; Lampropoulos et al., 2023; Magno de Jesús y Frago, 2021; Mukund et al., 2022; Ratnawati et al., 2020; Terlouw et al., 2021;), los serious games (Flogie et al., 2020; Lampropoulos et al., 2023) y el ABJ (Arboleya-García y Miralles, 2022; Manassero-Mass y Vázquez-Alonso, 2023).

Se observa que la naturaleza de los juegos crea las condiciones apropiadas para que se produzca un aprendizaje colaborativo y cooperativo (Lampropoulos et al., 2023), y este tipo de aprendizaje permite a los estudiantes desarrollar habilidades sociales.

Concretamente, la aplicación educativa de elementos de gamificación satisface las necesidades de autonomía, competencia y relación del alumnado, fomentando su desempeño independiente en las tareas escolares (Jambrina et al., 2021), así como haciéndoles sentir que sus decisiones son importantes para conseguir el éxito en las actividades propuestas (Lampropoulos et al., 2023). Asimismo, la participación e interacción activa entre compañeros aumenta el sentimiento de pertenencia a un grupo y favorece la adquisición y mejora de competencias como el trabajo en equipo y la empatía, así como la puesta en práctica de valores como el compromiso y el respeto (Edo, 2023). Esto genera actitudes positivas por parte del alumnado y contribuye a crear un buen clima de aula (Jambrina et al., 2021). Antonopoulou et al. (2022) y Ratnawati et al. (2020) evidencian que una intervención educativa a través de la gamificación mejora las habilidades de asertividad y liderazgo, así como la comunicación interpersonal y el espíritu competitivo entre equipos. Cercel (2022) también destaca la mejora de la capacidad de dialogar y ser persuasivo, la construcción de relaciones positivas dentro del equipo, el manejo de conflictos, la toma de decisiones en grupo y el autocontrol conductual. En esta misma línea, el uso de juegos digitales como herramientas de gamificación aumenta las interacciones colaborativas entre los estudiantes, involucrando discusiones transactivas, y establece la interdependencia positiva como base del aprendizaje (Magno de Jesús y Frago, 2021). Asimismo, permiten que los estudiantes desarrollen habilidades de liderazgo relacionadas con la toma de responsabilidades, tanto individuales como colectivas, y con la gestión del

grupo. Además, favorecen la creación de comunidades cooperativas en las que se discute y se llega a un consenso para continuar con éxito la tarea escolar propuesta. En este contexto, se desarrollan habilidades sociales colaborativas, como la reflexión grupal y la retroalimentación (Hewett et al., 2020). Por el contrario, Sharma et al. (2022) afirman que los videojuegos no suponen ningún efecto en la empatía y compasión de los estudiantes. Por su parte, Chao-Fernández et al. (2020) evidencian que las experiencias cooperativas que ofrecen las intervenciones educativas gamificadas aumentan las conductas sociales positivas de los estudiantes, tales como la consideración y la asertividad, por lo que disminuyen conductas sociales negativas como la agresividad o la inhibición. Otra técnica de gamificación analizada es el escape room, que fomenta el apoyo entre pares y una cooperación equitativa entre los estudiantes. Además, mejora la toma de turnos y las habilidades de comunicación oral, gracias a los continuos diálogos que se establecen entre los jugadores para obtener nuevas perspectivas, superar los retos y mejorar el aprendizaje (Terlouw et al., 2021). La Tabla 2 detalla esta información.

Tabla 2

Resultados sobre la Aplicación de la Gamificación

Autor/es	Resultados
Chao-Fernández et al., 2020	La experiencia gamificada aumentó las conductas sociales positivas y disminuyó las conductas sociales negativas.
Hewett et al., 2020	Tras la experiencia gamificada se observa un aumento de liderazgo y una mejora de las habilidades comunicativas y el trabajo en equipo.
Ratnawati et al., 2020	Los juegos proporcionan un entorno para aprender y mejorar habilidades sociales y de comunicación.
Magno de Jesús y Frango, 2021	El uso de juegos digitales aumenta las interacciones colaborativas entre los estudiantes, estableciéndose discusiones transactivas.
Terlouw et al., 2021	En las sesiones de juego, a través de un escape room digitalizado, se observa apoyo entre iguales y una cooperación equitativa, y los estudiantes respetan los turnos y se comunican entre ellos.
Antonopoulou et al., 2022	La intervención educativa a través de la gamificación mejoró significativamente la competencia social de los estudiantes en relación con habilidades de asertividad, liderazgo, comunicación y empatía.
Cercel, 2022	Durante el juego se mejoraron habilidades de autocontrol conductual y habilidades para dialogar, ser persuasivo y trabajar en equipo.
Jambrina et al., 2022	A lo largo de la experiencia de gamificación, los estudiantes desarrollaron habilidades de socialización, autonomía y cooperación. El alumnado destaca el buen funcionamiento de los equipos de trabajo y valoran positivamente su participación.
Sharma et al., 2022	La experiencia gamificada en el aula no supuso ningún efecto en la empatía y la compasión de los estudiantes.
Edo, 2023	La experiencia educativa gamificada favoreció la adquisición y mejora de competencias sociales como la empatía. El trabajo en equipo permitió poner en práctica valores como el compromiso y el respeto por los demás.
Lampropoulos et al., 2023	La integración de elementos de gamificación satisface las necesidades innatas de autonomía, competencia y relación de los estudiantes.

Por otro lado, como podemos observar en la Tabla 3, la metodología de ABJ favorece la resiliencia, la toma de decisiones en grupo y estimula la cooperación y la competencia positiva entre jugadores, refiriéndose esta última al deseo de evolución y de autosuperación (Manassero-Mass y Vázquez-Alonso, 2023). Además, el uso de juegos de mesa en el aula promueve un alto nivel de interacciones entre iguales, quienes se comunican eficazmente y colaboran activamente (Arboleya-García y Miralles, 2022).

Sin embargo, Arboleya-García y Miralles (2022) afirman que los jugadores muestran menores niveles de competitividad, lo que favorece un aprendizaje colaborativo.

Tabla 3

Resultados sobre la Aplicación de ABJ

Autor/es	Resultados
Arboleya-García y Miralles, 2022	Durante el juego se fomentan habilidades sociales como la colaboración y habilidades de comunicación.
Manassero-Mass y Vázquez-Alonso, 2023	El juego de cartas utilizado estimula la cooperación entre compañeros, así como la competición positiva. Se forman individuos más resilientes y capaces de tomar sus propias decisiones.

La estrategia serious games tiene un componente social que ayuda a crear un clima positivo en el aula, sensibilizando al alumnado sobre los beneficios de la colaboración y, por tanto, promoviendo una actitud positiva hacia el trabajo en equipo, tanto con compañeros como con el profesorado. Además, los estudiantes muestran un gran progreso en su competencia comunicativa, se vuelven más asertivos y se fomenta la escucha activa (Flogie et al., 2020). Lampropoulos et al. (2023) afirman que la aplicación de juegos serios en el aula hace que los estudiantes se sientan pertenecientes a un grupo de personas con las que pueden interactuar, comunicarse y relacionarse. La Tabla 4 recoge esta información.

Tabla 4

Resultados sobre la Aplicación de los Serious Games

Autor/es	Resultados
Flogie et al., 2020	Se observan mejoras significativas en las competencias sociales del alumnado después de aplicar los juegos serios en el aula. Su componente social ayuda a crear un buen clima de aula. Los estudiantes mejoraron su motivación para participar y aprender cosas nuevas, mostraron una actitud positiva hacia el trabajo en equipo y una mejor comunicación y colaboración con sus iguales.
Lampropoulos et al., 2023	Los juegos serios promueven el desarrollo de la autonomía y permiten que el alumnado tome sus propias decisiones en su proceso de aprendizaje

Finalmente hay que destacar que, algunos estudios afirman que el uso de metodologías lúdicas e innovadoras en el aula mejoran las habilidades sociales de niños y niñas con necesidades educativas, como aquellos que presentan Trastorno del Espectro Autista (TEA). Tras implicarse en las sesiones de juego, se observa una mayor participación en juegos sociales con sus compañeros, una iniciación de conversaciones con sus iguales y otros actos comunicativos, un menor aislamiento, una disminución de comportamientos socialmente inapropiados y un seguimiento de las reglas de los juegos propuestos (Terlouw et al., 2021). Asimismo, los estudiantes con dificultades de aprendizaje mostraron progresos en su competencia comunicativa, como reflejo de su mejora en la competencia social, y lograron integrarse con facilidad en grupos activos, tanto durante las situaciones de juego como en las tareas académicas. Además, tras participar en sesiones lúdicas, han logrado construir relaciones positivas con sus compañeros, desarrollando actitudes empáticas, como mostrar preocupación por los demás (Flogie et al., 2020).

3. DISCUSIÓN

El uso de metodologías lúdicas e innovadoras en el aula ha ido ganando popularidad en los últimos años. Varios estudios han destacado los beneficios educativos que se pueden obtener al utilizar el juego dentro del aula, pues fomentan las habilidades sociales del alumnado y mejoran el aprendizaje en general (Cózar-Gutiérrez & Sáez-López, 2016). Estos hallazgos están en línea con los resultados de esta investigación.

El presente estudio tiene como objetivo analizar si el uso de metodologías lúdicas e innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye a desarrollar y/o mejora de las habilidades sociales de

los estudiantes. En general, los resultados mostraron que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo social de los niños y niñas, principalmente gracias a las experiencias cooperativas que este genera. Se encontraron resultados similares en los estudios de Caballo et al., (2014) y Delgado et al. (2018), donde el aprendizaje colaborativo contribuyó a la mejora de las habilidades sociales del alumnado, favoreciendo la disminución y eliminación de conductas sociales negativas, como el comportamiento agresivo, y promoviendo un aumento del comportamiento prosocial. Por su parte, Mega y Liesa (2015) evidencian en su estudio cómo los juegos cooperativos realizados tanto en el aula como en el patio escolar sirven para disminuir los conflictos y fortalecer los lazos afectivos entre los estudiantes, pues se puede lograr un cambio de actitudes basado en la cultura del diálogo y la cooperación que promueven las situaciones de juego.

Un hallazgo importante de esta investigación es que la gamificación, el ABJ y los serious games pueden utilizarse en el contexto educativo para desarrollar diversas habilidades sociales, entre las cuales destacan el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación oral. Estos resultados coinciden con estudios anteriores que evidencian que estas metodologías lúdicas e innovadoras mejoran las habilidades de comunicación, como la escucha activa y la persuasión, la colaboración y el compromiso (García-Lázaro, 2019; Romero et al., 2014). Asimismo, Reina et al. (2023) reflejan en su estudio que la gamificación en la educación promueve un clima de trabajo más autónomo y divertido, favorece el trabajo cooperativo, impulsa el aprendizaje compartido y facilita más momentos de comunicación entre los estudiantes, en los que pueden intercambiar opiniones. Otros estudios afirman que los juegos de mesa requieren que el alumnado domine sus habilidades de comunicación y trabajo en equipo, objetivo fundamental del aprendizaje cooperativo, destacando además el aumento de la confianza, la cohesión grupal y la oportunidad de conocerse mejor y aprender mutuamente entre compañeros (Azizan et al., 2018).

4. CONCLUSIONES

Tras realizar esta revisión sistemática, se concluye que el uso de metodologías lúdicas e innovadoras resulta beneficioso en distintos niveles educativos, desde la educación escolar hasta la universitaria, para el desarrollo de competencias sociales en los estudiantes. Este estudio parte de la idea de que la mayoría de los artículos publicados sobre el uso del juego en el aula se enfocan en el potencial motivador de los juegos y en sus beneficios para el aprendizaje o el rendimiento académico. Sin embargo, resulta igualmente importante evaluar el impacto de los juegos en la mejora de las habilidades sociales del alumnado, promoviendo así su desarrollo integral. En resumen, la naturaleza y las estructuras de aprendizaje propias del juego fomentan comportamientos sociales en los niños y niñas.

Por otro lado, las metodologías lúdicas e innovadoras mencionadas anteriormente son estrategias didácticas idóneas para el aula del siglo XXI, ya que representan una gran oportunidad para fomentar la adquisición de conocimientos, así como de competencias y destrezas, entre ellas las sociales, que son imprescindibles para vivir en sociedad. Como futura línea de investigación, se propone profundizar en el estudio del impacto del uso de estrategias lúdicas en el entorno educativo sobre las competencias emocionales, dado que están estrechamente vinculadas con las sociales.

AGRADECIMIENTOS

Agradecer al Ministerio de Universidades por las ayudas concedidas para la Formación del Profesorado Universitario (FPU22/00948).

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Las referencias con un asterisco (*) indican los estudios incluidos en el análisis.

- Abdul, A. I., & Felicia, P. (2015). Gameplay engagement and Learning in Game-Based Learning: A Systematic Review. *Review of Educational Research*, 20(10), 1-40. <https://doi.org/10.3102/0034654315577210>
- *Antonopoulou, H., Halkiopoulos, C., Gkintoni, E., & Katsimpelis, A. (2022). Application of Gamification Tools for Identification of Neurocognitive and Social Function in Distance Learning Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5), 367-400. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.19>
- *Arbolea-García, E., & Miralles, L. (2022). "The Game of the Sea": An Interdisciplinary Educational Board Game on the Marine Environment and Ocean Awareness for Primary and Secondary Students. *Education Sciences*, 12(1), 1-20. <https://doi.org/10.3390/educi12010057>

- Azizan, M. T., Mellon, N., Ramli, R. M., & Yusup, S. (2018). Improving teamwork skills and enhancing deep learning via development of board game using cooperative learning method in Reaction Engineering course. *Education for Chemical Engineers*, 22, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2017.10.002>
- Batistello, P., y Pereira, A.T.C. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Revista científica de Arquitectura y Urbanismo*, 40(2), 31-42.
- Caballo, V. (2007). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI.
- Caballo, V.E., Salazar, I.C., Irurtia, M.J., Olivares, P., y Olivares, J. (2014). Relación de las habilidades sociales con la ansiedad social y los estilos/trastornos de la personalidad. *Behavioral Psychology*, 22(3), 401–422.
- *Cercel, M.O. (2021). Gamification in Diplomacy Studies as an Effective Tool for Knowledge Transfer: Questionnaire Study. *JMIR Serious Games*, 10(2). <https://doi.org/10.2196/32996>
- *Chao-Fernández, R., Gisbert-Caudeli, V., & Vázquez-Sánchez, R. (2020). Emotional Training and Modification of Disruptive Behaviors through Computer-Game-Based Music Therapy in Secondary Education. *Applied Sciences*, 1(5), 1-21. <https://doi.org/10.3390/app10051796>
- Cornellà, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- Cózar-Gutiérrez, R., y Sáez-López, J.M. (2016). Aprendizaje basado en juegos y gamificación en la formación inicial docente en Ciencias Sociales: una experiencia con “MinecraftEdu”. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(2), 1-11. <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>
- Delgado, B., Inglés, C.J., Aparisi, D., García-Fernández, J.M., y Martínez-Monteagudo, M.C. (2018). Relación entre la Ansiedad Social y las Dimensiones de la Personalidad en Adolescentes Españoles. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación*, 46(1), 81-92. <https://doi.org/10.21865/RIDEP46.1.06>
- Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. *Cuadernos de Trabajo Social*, 21, 231-246.
- Donaire, I.M., Gallardo, J., y Macías, S.P. (2006). Nuevas metodologías en el aula: aprendizaje cooperativo. *Práctica Docente*, 3, 1-10.
- *Edo, E. (2023). Gamificación: metodología para el desarrollo de competencias específicas y transversales en Magisterio. *Educar*, 59(2), 333-349. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1768>
- *Flogie, A., Abersek, B., Abersek, M.K., Sik, C., & Pesek, I. (2020). Development and Evaluation of Intelligent Serious Games for Children With Learning Difficulties: Observational Study. *JMIR Serious Games*, 8(2). <https://doi.org/10.2196/13190>
- Friedrich, C., Teaford, H., Taubenheim, A., Boland, P., & Sick, B. (2019). Escaping the professional silo: an escape room implemented in an interprofessional education curriculum. *Journal of Interprofessional Care*, 33(5), 573-575. <https://doi.org/10.1080/13561820.2018.1538941>
- García, K., y Moscoso, S. (2021). Gamificación y enseñanza-aprendizaje del razonamiento lógico matemático en estudiantes de Educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4), 219-239. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1499>
- García-Lazaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *HEKADEMOS. Revista Educativa Digital*, 27, 71-79.
- García, R., Bonilla, M., y Mantecón, J.M. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. En A. Torres y L. Romero (Eds.), *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación* (pp.71-95). ABYA YALA.
- González, V., Joan, T., y García, R. (2011). El aprendizaje cooperativo desde una perspectiva ética. *Estudios sobre Educación*, 21, 191-197. <https://doi.org/10.15581/004.21.4430>
- Grau, J. (2016). *La diferencia entre gamificación y serious game*. Be Prisma. <https://bepisma.com/la-diferencia-entre-gamificacion-y-serious-game/>
- *Hewett, K.J.E., Zeng, G., & Pletcher, B.C. (2020). The Acquisition of 21st_Century Skills Through Video Games: Minecraft Design Process Models and Their Web of Class Roles. *Simulation & Gaming*, 51(3), 1-29. <https://doi.org/10.1177/1046878120904976>

El juego y el aprendizaje cooperativo como oportunidad para el desarrollo de habilidades sociales desde la innovación docente: Una revisión sistemática.

- *Jambrina, P., Gómez, A.I., y Vergara, D. (2021). Gamificación en aulas bilingües de secundaria: una experiencia educativa. *Encuentro. Revista del Departamento de Filología Moderna*, 29, 1-16. <https://doi.org/10.37536/ej.2021.29.1917>
- *Lampropoulos, G., Keramopoulos, E., Diamantaras, K., & Evangelidis, G. (2023). Integrating Augmented Reality, Gamification, and Serious Games in Computer Science Education. *Education Sciences*, 13(6), 1-26. <https://doi.org/10.3390/educsci13060618>
- *Magno de Jesús, A., y Frango, I. (2021). Marco de aprendizaje colaborativo basado en videojuegos para el desarrollo del pensamiento computacional. *Revista Facultad de Ingeniería Universidad de Antioquia*, 99, 113-123. <https://doi.org/10.17533/udea.redin.20200690>
- *Manassero-Mas, M.A., y Vázquez-Alonso, A. (2023). Enseñar y aprender a pensar sobre la naturaleza de la ciencia: un juego de cartas como recurso en Educación Primaria. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 20(2), 201-216. https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2023.v20.i2.2202
- Martínez, M. E. (2021). Aprendizaje Cooperativo como Técnica de Conocimiento y Experiencia Socioeducativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(2), 1795-1805. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i2.383
- Mega, A.M., y Liesa, M. (2015). El juego cooperativo como método para favorecer la inclusión y el desarrollo de conductas prosociales. *Educación y Diversidad*, 9, 17-30.
- Michael, D. y Chen, S. (2006). *Serious Games: Games That Educate, Train and Inform*. Thomson.
- Monjas, M.I. (2016). *Cómo promover la convivencia: Programa de Asertividad y Habilidades Sociales (PAHS)*. CEPE.
- Monjas, M.I. (2020). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. (12.^a ed.). CEPE.
- Ortiz-Colón, A.M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Page, M.J., McKenzie, J.E., Bossuyt, P.M., Boutron, I., Hoffmann, T.C., Mulrow, C.D., Shamseer, L., Tetzlaff, J.M., Akl, E.A., Brennan, S.E., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 Statement: An Updated Guideline for Reporting Systematic Reviews. *The BMJ*, 372(71). <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- *Ratnawati, N., Sukanto, S., Rujia, I.N., & Wahyuningtyas, N. (2020). "Defense of the Ancients", Gamification in Learning: Improvement of Student's Social Skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(7), 132-139. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i07.13221>
- Reina, E., Reina, K., y Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7289-7311. <https://doi.org/10.37811/cl.rcm.v7i2.5868>
- Romero, M., Usart, M., & Ott, M. (2014). ¿Can Serious Games Contribute to Developing and Sustaining 21st-Century Skills? *Games and Culture*, 10, 148-177. <https://doi.org/10.1177/1555412014548919>
- *Sharma, M., Mukund, V., Srivastva, A., Sharma, R., Farber, M., & Singh, N.C. (2022). Effects of a Digital Game-Based Course in Building Adolescents' Knowledge and Social-Emotional Competencies. *Games for Health Journal*, 11(1). <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0138>
- *Terlouw, G., Kuipers, D., Veer, J., Prins, J.T., & Pierie, J.P. (2021). The Development of an Escape Room-Based Serious Game to Trigger Social Interaction and Communication Between High-Functioning Children With Autism and Their Peers: Iterative Design Approach. *JMIR Serious Games*, 9(1). <https://doi.org/10.2196/19765>
- Yélamos-Guerra, M.S. (2022). Uso y Percepciones del profesorado sobre el aprendizaje basado en juegos (ABJ). *HUMAN Review*, 11 2-15. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3956>