

EDUCACIÓN, HUMANIDADES Y SOCIEDAD EN TRANSFORMACIÓN

Miradas interdisciplinarias



Fabrizio Manuel Sirignano
Nadia Carlomagno
Miquel Gonzàlvez Blasco

(Eds.)

Dykinson ebook

**EDUCACIÓN, HUMANIDADES
Y
SOCIEDAD EN TRANSFORMACIÓN.
Miradas interdisciplinarias**

Fabrizio Manuel Sirignano
Nadia Carlomagno
Miquel Gonzàlvez Blasco
(Eds.)

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



*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/ccllicenses/>*

© Copyright by
Los autores
Madrid, 2026

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.es>
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 979-13-7047-101-9
DOI: <https://doi.org/10.14679/4718>

Preimpresión por:
Besing Servicios Gráficos S.L.
e-mail: besingsg@gmail.com

Tabla de contenido

<i>Prólogo. Pedagogías y didácticas en la sociedad compleja. Reflexiones, experiencias, modelos.....</i>	<i>10</i>
<i>Capítulo 1. ¿Qué formación requiere el profesorado regular para la inclusión en las aulas ordinarias del alumnado escolarizado en unidades especiales?</i>	<i>14</i>
Javier Abellán Rubio & Pilar Arnaiz Sánchez	
<i>Capítulo 2. El juego sabio, correcto y magnífico de la enseñanza de la arquitectura</i>	<i>26</i>
Gonzalo Nicolás Accardi Barrientos	
<i>Capítulo 3. Rúbrica para la evaluación de habilidades socioemocionales en Educación Infantil y Primaria en contextos de juego: diseño y confiabilidad</i>	<i>37</i>
Marina Alférez Pastor	
<i>Capítulo 4. Estrategias de innovación docente: gamificación y ABJ para fortalecer competencias socioemocionales en las primeras etapas escolares.....</i>	<i>48</i>
Marina Alférez Pastor	
<i>Capítulo 5. Capital sexual, agencia y vida: una lectura de la sexualización digital durante la adolescencia</i>	<i>59</i>
Kristel Anciones Anguita	
<i>Capítulo 6. Diferencias de género en la actividad física y el deporte en adolescentes gitanos de Alicante.....</i>	<i>70</i>
Bruno Bernabeu Vilaplana, José Antonio Carbonell Martínez & M. ^a Alejandra Ávalos-Ramos	
<i>Capítulo 7. Unidad de programación «La música de lo cotidiano»: análisis teórico para una educación competencial, inclusiva y contextualizada</i>	<i>82</i>
Juan Carlos Bonill-López & María Amaya Epelde-Larrañaga	
<i>Capítulo 8. Innovar los escenarios de formación con la metodología del Teatro Invisible.....</i>	<i>94</i>
Maria Buccolo & Michele Merolla	
<i>Capítulo 9. Prácticas educativas inclusivas en la enseñanza del inglés a alumnado sordo: la realidad bilingüe del Colegio Gaudem.....</i>	<i>105</i>
Sandra Cazalla Ramón, Ariadna Monjo-Oliver & Lluís Barceló-Coblijn	
<i>Capítulo 10. Català com a llengua adicional i expressió escrita: una anàlisi d'errors en el nivell B1.....</i>	<i>116</i>
Elga Cremades	
<i>Capítulo 11. Hedging through time and language: a corpus study of English and French film subtitles</i>	<i>129</i>
Néstor de Armas Guerra	
<i>Capítulo 12. Écologie du langage et didactique du français langue étrangère : vers une pédagogie éthique, durable et engagée.....</i>	<i>139</i>
Ana Paula, De Oliveira	

<i>Capítulo 13. De los discursos a los códigos: percepciones profesionales sobre la inclusión social en salud mental.....</i>	<i>148</i>
Irene del Brío-Alonso, María-Victoria Martín-Cilleros & María-Cruz Sánchez-Gómez	
<i>Capítulo 14. El ritual primitivo en cine colombiano de principios del siglo veintiuno</i>	<i>158</i>
Rosario del Olmo Sánchez	
<i>Capítulo 15. Interacción motriz y aprendizaje en el ciclo superior de Educación Primaria: revisión sistematizada de la literatura</i>	<i>168</i>
Ana María Espada Follana & Gabriel Díaz Cobos	
<i>Capítulo 16. Inteligencia artificial en educación superior: Explorando las percepciones y usos de la herramienta ChatGPT en el alumnado universitario.....</i>	<i>177</i>
María del Carmen García-Mendoza	
<i>Capítulo 17. Diseño de infografías interactivas con Genially como herramienta de innovación docente para analizar problemas psicosociales en el Grado en Psicología.....</i>	<i>189</i>
María del Carmen García-Mendoza & María-Isabel Mendoza-Sierra	
<i>Capítulo 18. Identidad emocional docente y ansiedad hacia la enseñanza de las matemáticas.....</i>	<i>202</i>
José García Suárez	
<i>Capítulo 19. Registerial Features of Nineteenth-Century Cooking Recipes: A Corpus-Based Study.....</i>	<i>215</i>
Rocío Gragera Retuerto	
<i>Capítulo 20. Inferring Stress-Timed Rhythm from Written Songs: A Phonetic–Phonological Study of Elton John</i>	<i>228</i>
Rocío Gragera Retuerto	
<i>Capítulo 21. Aprender a través del arte y los museos para visibilizar narrativas silenciadas en enseñanza de la historia de Educación Primaria</i>	<i>241</i>
María José Guillén Ayala & Juan Ramón Moreno Vera	
<i>Capítulo 22. Fundamentos éticos, críticos y pedagógicos para la implementación de la inteligencia artificial generativa en la formación del profesorado</i>	<i>252</i>
Susana Jiménez Sánchez, César Poyatos Dorado & Fabián Rojas Ramírez	
<i>Capítulo 23. El equilibrio docente en la Formación Profesional: implicaciones prácticas desde una revisión sistemática</i>	<i>264</i>
Apostolos Kaltsas	
<i>Capítulo 24. Il Magno Vitei (1597) de Ludovico Arrivabene: la supremacía china en un poema épico del siglo XVI</i>	<i>276</i>
Clarissa María Leone	
<i>Capítulo 25. Voces del alumnado de centros de educación especial: preferencias académicas, formativas y profesionales.....</i>	<i>286</i>
Sandra Lorente-Avilés, Salvador Alcaraz, Carmen M ^a Caballero & Pilar Arnaiz-Sánchez	
<i>Capítulo 26. Materiales auténticos para trabajar la competencia intercultural del aprendiente chino de ELE en la clase de Español Audiovisual</i>	<i>299</i>
Juan Carlos Manzanares Triquet & Guillem Castañar Rubio	

<i>Capítulo 27. La competencia intercultural en la clase de ELE: una revisión desde los marcos referenciales.....</i>	311
<i>Juan Carlos Manzanares Triquet & Guillem Castañar Rubio</i>	
<i>Capítulo 28. Literatura de propaganda i comunitat beguina: una aproximació a la Lliçó de Narbona d'Arnau de Vilanova.....</i>	324
<i>Robert March Tortajada</i>	
<i>Capítulo 29. Aprendizaje significativo y educación musical en la etapa de secundaria: estrategias pedagógicas para la conciencia cultural y social</i>	332
<i>Beatriz L. Martín Lobato, Sara González Gutiérrez & Javier F. Merchán Sánchez-Jara</i>	
<i>Capítulo 30. ¿Cómo evaluar los hábitos de actividad física de los escolares desde la Educación Física? Una guía práctica para el profesorado.....</i>	344
<i>Juan Manuel Mata-Molina, Sara Díaz-Hidalgo & Santiago Guijarro-Romero</i>	
<i>Capítulo 31. La riqueza léxica y fraseológica venezolana como reto para la competencia comunicativa intercultural: el Diccionario de venezolanismos.....</i>	356
<i>Luisa A. Messina Fajardo, Ruth Castillo Ochoa, Ricardo Connett, Ana Gabriella Di Lodovico & Trinis A. Messina Fajardo</i>	
<i>Capítulo 32. La educación del alumnado sordo en España desde la equidad lingüística: entre el reconocimiento legal y la práctica educativa</i>	369
<i>Ariadna Monjo-Oliver, Sandra Cazalla Ramón & Lluís Barceló-Coblign</i>	
<i>Capítulo 33. Un enfoque multidimensional para la innovación docente en Psicología de la Personalidad: Proyecto PERSINNOVA</i>	378
<i>Casandra Isabel Montoro Aguilar & Oscar Cervilla Saez</i>	
<i>Capítulo 34. La guerra de Indochina-Vietnam y las culturas políticas que generó a través del cine.....</i>	389
<i>Sara Moreno Tejada, Pedro Antonio Amores Bonilla & Jorge Pertusa Valero</i>	
<i>Capítulo 35. Propuesta de un corpus de hipotextos literarios a novela gráfica.....</i>	401
<i>María Moya García</i>	
<i>Capítulo 36. Hacia una teoría de las geografías curriculares: integración de los ODS en las enseñanzas de la Geografía.....</i>	412
<i>Ulises Najarro-Martín</i>	
<i>Capítulo 37. Pronouns and political identity on social media: a comparative study of Friedrich Merz's and Keir Starmer's online discourse.....</i>	424
<i>Laura Padrón Brito</i>	
<i>Capítulo 38. Vínculos afectivos y construcción del yo: un análisis con modelado de ecuaciones estructurales sobre apego e identidad</i>	433
<i>Vanesa Pastor-Cerezo & Alejandro Iborra Cuéllar</i>	
<i>Capítulo 39. El enfoque STEAM en Educación Inicial: fomentando la igualdad, la creatividad y el pensamiento crítico</i>	444
<i>Erika Margarita Pazmiño Cárdenas & Ivonne Anabel Pazmiño Cárdenas</i>	
<i>Capítulo 40. Inclusión social adolescente en contextos de encierro: desafíos de la didáctica de la lengua para mediar aprendizajes en educación obligatoria.....</i>	453
<i>Alberto Picón-Martínez</i>	

<i>Capítulo 41. «Compuncti, lacrimas fundendo». Discurso y emociones de guerra santa en la batalla de Cerami (1063) según Godofredo Malaterra.....</i>	466
Juan José Pizarroso Serrano	
<i>Capítulo 42. La valorizzazione del patrimonio culturale attraverso lo studio delle comunità straniere di una città. Il caso di Trieste.....</i>	478
Tiziana Pojani	
<i>Capítulo 43. Didáctica de la dialectología rural: el COSER para el aprendizaje basado en datos.....</i>	487
Marta Puente González	
<i>Capítulo 44. La lúdica como estrategia para potenciar el lenguaje y la comunicación en el síndrome de Down.....</i>	498
Juana L. Ramos & Marcos M. Ibarra	
<i>Capítulo 45. Hibridez organizacional en el sector salud: tensiones de autoridad en el caso uruguayo.....</i>	507
Ana Mariela Rodríguez Facal	
<i>Capítulo 46. Modelo Tecno-didáctico para el fortalecimiento de Competencia Digital Docente: el papel de la Inteligencia Artificial en la Formación Docente.....</i>	518
Jorge Luis Rodríguez Zúñiga, Mireia Usart Rodríguez, Emiro de la Hoz Franco & Alba Rut Pinto	
<i>Capítulo 47. El concepto de situaciones de aprendizaje en los debates parlamentarios.....</i>	528
Juan Patricio Sánchez-Claros	
<i>Capítulo 48. Aprender Historia del Arte a través de la cultura material y las tecnologías digitales.....</i>	540
Neus Serra Vives, Sofia Villatoro Moral & Miquel Àngel Capellà Galmés	
<i>Capítulo 49. Perspectivas docentes en contextos rurales: desafíos formativos en una universidad mexicana.....</i>	550
Karla María Siordia Portela, Gabriel Navarro Villarreal & Ramona Imelda García López	
<i>Capítulo 50. Trieste e l'Italia medievale: la riorganizzazione culturale, la scuola, l'apprendimento nel XIII secolo. Analisi delle fonti come costruzione della conoscenza.....</i>	562
Claudio Stornello	
<i>Capítulo 51. Docencia en tiempos de IA. Innovación pedagógica y desafíos en la Educación Superior.....</i>	573
Rebeca Suárez-Álvarez	
<i>Capítulo 52. Diseño de un instrumento para el análisis de las actividades STEAM presentes en los libros de texto en Educación Primaria.....</i>	585
Agustina María Torres Prioris	
<i>Capítulo 53. Repensando la dislexia: uniendo perspectivas cognitivas, emocionales y neuronales.....</i>	598
Maria Vilanova Cifre	
<i>Capítulo 54. El Galeón de Manila y el monopolio comercial de las Islas Filipinas desde siglo XVI.....</i>	609
Yang Yang	

*Capítulo 55. Riesgos legales de la gobernanza digital en la era de la IA:
preocupaciones sobre la digitalización del poder..... 620*
Yang Yang

Capítulo 3. Rúbrica para la evaluación de habilidades socioemocionales en Educación Infantil y Primaria en contextos de juego: diseño y confiabilidad

Marina Alférez Pastor

<https://orcid.org/0009-0008-3323-124X>

Universidad de Almería (España)

<https://doi.org/10.14679/4721>

Resumen: El desarrollo de habilidades socioemocionales en las primeras etapas educativas es esencial para favorecer la autorregulación, la autonomía, la empatía y la capacidad de establecer relaciones sociales positivas. Evaluar estas competencias requiere instrumentos confiables que permitan medir el progreso de los estudiantes y la eficacia de las intervenciones educativas. En este contexto, se diseñó una rúbrica para evaluar habilidades socioemocionales en estudiantes de Educación Infantil y Primaria, aplicable en contextos educativos que utilizan metodologías basadas en el juego. La rúbrica incluye 52 ítems distribuidos en 13 factores, como atención y escucha activa, colaboración, motivación, comunicación asertiva, autoestima, empatía y regulación emocional, evaluados mediante una escala Likert de cuatro puntos. Fue aplicada a un grupo de estudiantes durante diferentes momentos de la intervención, y su estructura fue revisada por expertos en evaluación educativa. Los análisis preliminares indican que la rúbrica presenta una consistencia interna adecuada o excelente, lo que confirma su utilidad como herramienta para observar y evaluar el desarrollo socioemocional en entornos educativos lúdicos.

Palabras clave: habilidades socioemocionales, rúbrica de evaluación, juego

Abstract: The development of social-emotional skills in the early stages of education is essential for promoting self-regulation, autonomy, empathy, and the ability to establish positive social relationships. Assessing these skills requires reliable tools that measure student progress and the effectiveness of educational interventions. In this context, a rubric was designed to assess social-emotional skills in preschool and elementary school students, applicable in educational contexts that use play-based methodologies. The rubric includes 52 items distributed across 13 factors, such as attention and active listening, collaboration, motivation, assertive communication, self-esteem, empathy, and emotional regulation, assessed using a four-point Likert scale. It was applied to a group of students at different times during the intervention, and its structure was reviewed by experts in educational assessment. Preliminary analyses indicate that the rubric has adequate internal consistency, confirming its usefulness as a tool for observing and assessing social-emotional development in playful educational environments.

Keywords: social-emotional skills, assessment rubric, game

1. INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo y académico, las metodologías lúdicas han cobrado mayor protagonismo en los últimos años debido a su capacidad para incrementar la motivación e implicación de los estudiantes y la retención de los conocimientos (Coelho et al., 2025; Figueroa-Flores, 2016). A diferencia de enfoques tradicionales basados en la transmisión de contenidos, propuestas como la gamificación o el Aprendizaje Basado en el Juego (en adelante ABJ) colocan al alumnado en el centro del proceso educativo, ofreciéndoles un mayor protagonismo y promoviendo una participación más activa, significativa y contextualizada (Ramírez et al., 2024). Así pues, estas metodologías no solo favorecen el aprendizaje cognitivo, sino que también generan un contexto idóneo para el desarrollo integral de los niños y niñas desde sus primeras etapas escolares (Vita-Barrull et al., 2024).

Uno de los principales aportes de las metodologías lúdicas es su potencial para favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales (Alotaibi, 2024). El juego permite a los niños y niñas explorar y expresar sus emociones en un entorno controlado y seguro, afrontar desafíos adaptados a su nivel evolutivo y establecer relaciones sociales significativas y positivas con sus iguales (Vela, 2025). El uso de estrategias basadas en la gamificación o el ABJ posibilita el desarrollo de aspectos como la autorregulación emocional, la empatía, la tolerancia a la frustración, la cooperación y el respeto de normas, competencias fundamentales para el bienestar personal y la convivencia escolar (Carcelén-Fraile, 2025; Mee et al., 2026). En este sentido, el juego se convierte en un contexto idóneo para observar cómo los estudiantes gestionan sus emociones, se relacionan con los demás y toman decisiones de manera autónoma y responsable (Monar-Miranda et al., 2025).

Aunque se ha incrementado la atención hacia el desarrollo socioemocional en los centros educativos, la evaluación de estas competencias sigue siendo un reto (Aguilar et al., 2019). Existen diversos instrumentos para evaluar las habilidades socioemocionales de los estudiantes, pero la mayoría se centran en dimensiones aisladas o han sido creados para poblaciones de mayor edad (Crowder et al., 2019). Son escasos los instrumentos que permiten evaluar de manera conjunta factores sociales y emocionales en estudiantes de Educación Infantil y Primaria, y son aún más limitados aquellos diseñados específicamente para contextos de aprendizaje lúdico, como los juegos de mesa o las actividades gamificadas. Esta situación dificulta que docentes e investigadores puedan obtener información rigurosa y útil que les permita evaluar cómo las metodologías basadas en el juego influyen en el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

En respuesta a esta necesidad, el presente estudio tiene como objetivo diseñar y analizar la fiabilidad de una rúbrica para la evaluación de habilidades socioemocionales en estudiantes de Educación Infantil y Primaria, aplicable en contextos de juego y actividades gamificadas (Martínez-Yarza, 2023). Esta rúbrica pretende ofrecer una herramienta práctica y estructurada que permita observar sistemáticamente las principales dimensiones del desarrollo socioemocional, concretamente las relacionadas con las emociones, las relaciones interpersonales, la autorregulación y la autonomía, teniendo en cuenta las características evolutivas propias de estas etapas escolares. Asimismo, el propósito de este estudio es aportar un recurso útil para la práctica docente y la investigación educativa.

Los factores socioemocionales incluidos en la rúbrica fueron seleccionados a partir de una revisión del marco teórico y de investigaciones previas sobre el desarrollo socioemocional en la infancia. Como resultado de este análisis, se identificaron trece factores considerados clave para una evaluación lo más completa posible de la competencia socioemocional del alumnado: atención y escucha activa, colaboración y trabajo en equipo, motivación, comunicación asertiva, relación con los compañeros,

autoestima, resolución de problemas, autonomía personal y responsabilidad, empatía, tolerancia a la frustración, autocontrol, regulación emocional y aceptación de normas. Estos factores abarcan tanto aspectos intrapersonales como interpersonales, facilitando una visión integral del desarrollo socioemocional de los niños y niñas en situaciones de juego y aprendizaje compartido.

En línea con los objetivos de este estudio, se plantean las siguientes preguntas de investigación, orientadas a comprobar la utilidad y consistencia del instrumento diseñado: (1) ¿presenta la rúbrica una consistencia interna adecuada que permita considerarla confiable para evaluar habilidades socioemocionales en estudiantes de Educación Infantil y Primaria?; (2) ¿permite este instrumento observar de manera coherente los factores socioemocionales seleccionados a través de los ítems que los componen?; y (3) ¿se puede aplicar la rúbrica en contextos de aprendizaje lúdico, ofreciendo información útil sobre la manifestación de habilidades socioemocionales en niños y niñas durante actividades de juego y gamificación?

2. MÉTODO

2.1. Enfoque del estudio

Este estudio adopta un enfoque observacional y participante, cuyo objetivo es analizar la consistencia interna y la aplicabilidad de una rúbrica diseñada para evaluar habilidades socioemocionales en estudiantes de las etapas de Educación Infantil y Primaria en contextos de aprendizaje basados en el juego. Esta investigación forma parte de una intervención educativa, integrada en un proyecto de tesis doctoral, con la finalidad de fomentar el desarrollo de competencias socioemocionales a través de metodologías lúdicas, como el ABJ y estrategias de gamificación. En este contexto, la investigadora principal desempeñó un rol activo mediante la observación participante, integrándose en las actividades junto a los estudiantes mientras registraba sistemáticamente las conductas y manifestaciones de habilidades socioemocionales definidas en la rúbrica (Cohen et al., 2018). Este enfoque permitió obtener información contextualizada sobre cómo el alumnado manifestaba competencias socioemocionales durante las sesiones de juego, además de observar cómo interactuaban entre ellos y cómo se autorregulaban en un entorno educativo controlado y seguro.

La observación participante, junto con el uso de la rúbrica, facilitó una recogida de información detallada (Cohen et al., 2018), ya que no solo se identificó la presencia de determinadas conductas socioemocionales, sino también la frecuencia, intensidad y contexto en que estas se manifiestan.

2.2. Instrumento utilizado

La rúbrica diseñada para este estudio tiene como objetivo ofrecer una herramienta estructurada y práctica para evaluar de manera integral habilidades socioemocionales de los estudiantes en entornos educativos lúdicos. El instrumento consta de 52 ítems distribuidos en 13 factores, con cuatro ítems por factor, que permiten valorar distintas dimensiones del desarrollo socioemocional, agrupados en grandes áreas: emociones, relaciones, autorregulación y autonomía. Cada ítem se evaluó mediante una escala Likert de 4 puntos (nunca, a veces, casi siempre, siempre), lo que permite medir la frecuencia con la que los estudiantes presentan determinadas conductas socioemocionales durante las sesiones de juego. En la Tabla 1 se presentan los distintos factores y la descripción de lo que evalúa cada uno.

Tabla 1. Factores de la rúbrica y descripción de las habilidades socioemocionales evaluadas.

Factor	Qué evalúa
Atención y escucha activa	Evalúa la capacidad del estudiante para concentrarse en la actividad, mantener contacto visual y escuchar a sus compañeros, respetar los turnos de intervención y demostrar interés por las intervenciones de otros mediante comentarios o gestos apropiados.
Colaboración y trabajo en equipo	Evalúa la capacidad del estudiante para participar activamente en actividades grupales, compartiendo materiales, comprometiéndose con el cumplimiento de los objetivos del juego, respetando y considerando las ideas de los compañeros, y asumiendo y cumpliendo su rol dentro del grupo.
Motivación	Evalúa el grado de implicación y entusiasmo del estudiante durante las actividades lúdicas, su disfrute, el compromiso hasta finalizar la actividad, así como su disposición para hacer preguntas o pedir ayuda con el fin de mejorar su desempeño.
Comunicación asertiva	Evalúa la capacidad del estudiante para expresar sus opiniones y necesidades de manera clara y respetuosa, utilizando un lenguaje y tono adecuado, y para manejar conflictos o desacuerdos de forma calmada y sin mostrar conductas disruptivas.
Relación con los compañeros	Evalúa la capacidad del estudiante para mantener relaciones positivas con sus compañeros, adaptarse a distintos grupos, cooperar y ayudar a otros a comprender las reglas, y fomentar la inclusión y participación de todos durante las actividades de juego.
Autoestima	Evalúa la capacidad del estudiante para expresarse con seguridad, reconocer sus logros y áreas de mejora, aceptar los resultados del juego y proponer ideas o soluciones, incluso si no son aceptados por los demás.
Resolución de problemas	Evalúa la capacidad del estudiante para dialogar con sus compañeros y resolver conflictos, buscar soluciones ante dificultades, utilizar de manera adecuada los recursos disponibles durante el juego de forma autónoma y aprender de sus errores para mejorar en actividades posteriores.
Autonomía personal y responsabilidad	Evalúa la capacidad del estudiante para tomar decisiones de manera autónoma, participar activamente en la planificación y estrategias del juego, asumir roles de liderazgo con confianza en sus habilidades y responsabilizarse de sus decisiones sin culpar a otros ni reaccionar de forma negativa.
Empatía	Evalúa la capacidad del estudiante para aceptar y respetar las opiniones de sus compañeros, ofrecer ayuda cuando se requiere, reconocer y felicitar los logros de los demás, y actuar de manera que sus compañeros se sientan mejor en momentos de frustración o enfado.
Tolerancia a la frustración	Evalúa la capacidad del estudiante para aceptar la derrota sin enfadarse, manejar la frustración cuando las actividades nos salen como espera, mantener una actitud positiva durante el juego y esforzarse por alcanzar los objetivos, intentándolo nuevamente sin rendirse fácilmente.
Autocontrol	Evalúa la capacidad del estudiante para mantener la calma y moderación tanto al ganar como al perder, esperar pacientemente su turno, y reflexionar antes de actuar durante las actividades de juego, evitando reacciones impulsivas.
Regulación emocional	Evalúa la capacidad del estudiante para reconocer y expresar sus emociones de manera adecuada, mantener una actitud positiva en situaciones difíciles, adaptarse emocionalmente a cambios o reglas inesperadas, y contribuir a generar un ambiente emocional positivo dentro del grupo.
Aceptación de normas	Evalúa la capacidad del estudiante para aceptar y respetar las reglas de las actividades de juego, escuchar y recordar las instrucciones, comunicar de manera respetuosa cuando otros no cumplen las normas, y adaptarse sin dificultad a cambios en las reglas manteniendo su participación activa.

Además de los ítems, la rúbrica recoge información contextual adicional para cada estudiante y sesión, incluyendo: la duración de la sesión, el número total de estudiantes presentes en el aula, la cantidad de estudiantes con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), los juegos o actividades gamificadas realizadas, el número de alumnos que integran el grupo de juego del estudiante observado, la presencia de conflictos durante la sesión, cómo se solucionaron y la intervención o mediación por parte del profesorado. La recogida de esta información complementaria permitió interpretar de forma más completa las conductas socioemocionales observadas en las sesiones.

Todos los ítems fueron revisados individualmente por expertos en evaluación educativa, con experiencia en metodologías cuantitativas y cualitativas, así como en estudios de juegos y estrategias lúdicas en diferentes etapas educativas (Román de la Vega et al., 2025). Cada experto proporcionó retroalimentación para ajustar, añadir o modificar ítems y factores, garantizando así la claridad y adecuación de la rúbrica a la población objetivo. Las revisiones aportaron sugerencias sobre la redacción de los ítems, la relevancia de los factores y la coherencia de la rúbrica, lo que permitió mejorar la fiabilidad y la aplicabilidad del instrumento antes de su puesta en práctica.

Para observar cada ítem, la investigadora participante siguió criterios fijos y registró las conductas en tiempo real o inmediatamente después de la sesión, garantizando que los comportamientos se codificaran de manera uniforme y que se recopilaran datos detallados de cada estudiante y su contexto.

2.3. Participantes

La validación de la rúbrica se realizó con una muestra total de 342 estudiantes de Educación Infantil y Primaria. Los ítems fueron diseñados atendiendo a las características evolutivas del alumnado de estas etapas, aunque el instrumento podría aplicarse en etapas educativas superiores con adaptaciones mínimas.

Se recogió información sobre la presencia de estudiantes con NEAE, asegurando que las observaciones reflejaran la diversidad del aula. Se registró la composición de los grupos de juego y la dinámica de las interacciones de cada estudiante, lo que permitió identificar diferencias en la expresión de habilidades socioemocionales según el contexto grupal y las características individuales.

2.4. Procedimiento

La rúbrica se aplicó durante el desarrollo de una intervención educativa basada en el uso de metodologías lúdicas, diseñada para promover habilidades socioemocionales a través del juego. La aplicación se realizó en tres momentos clave: pretest (primera sesión), seguimiento (séptima sesión) y postest (duodécima y última sesión). La investigadora principal desempeñó un rol de observadora participante durante cada sesión, integrándose en la actividad lúdica mientras registraba las conductas socioemocionales de cada estudiante según los ítems de la rúbrica (Pancorbo et al., 2021)

Cada ítem se evaluó siguiendo criterios específicos de presencia o frecuencia, y se registraron de manera sistemática los datos contextuales de la sesión para cada estudiante. La información recogida permitió analizar no solo las conductas individuales, sino también cómo los estudiantes interactuaban con sus compañeros y cómo manejaban situaciones de conflicto o desafíos durante el juego o actividad gamificada.

El procedimiento consistió en organizar y registrar los datos de forma clara, utilizando códigos para identificar distintos comportamientos. Esto ayudó a que la observación fuera más objetiva, aunque la investigadora participara activamente. La integración de la observación participante con la aplicación de la rúbrica permitió una evaluación más completa y contextualizada de las habilidades socioemocionales en los niños y niñas. Asimismo, se obtuvo información preliminar sobre la consistencia interna del instrumento y la aplicabilidad de los ítems en diferentes situaciones de juego y dinámicas grupales propuestas en el aula.

En definitiva, el diseño de este estudio combina un enfoque observacional y cuantitativo, empleando un instrumento cuidadosamente estructurado y validado por expertos, que se aplica en intervenciones educativas reales (Román de la Vega et al., 2025). Esto asegura que los resultados iniciales sobre la confiabilidad y aplicación de la rúbrica reflejen de manera precisa el desarrollo de competencias socioemocionales en entornos lúdicos, proporcionando una base sólida para futuros análisis factoriales y confirmatorios que permitan ajustar y perfeccionar la estructura del instrumento.

3. RESULTADOS

La aplicación de la rúbrica permitió obtener información preliminar sobre la consistencia interna del instrumento. El cálculo del alfa de Cronbach mostró un valor de 0.975, lo que indica una fiabilidad excelente y confirma que los ítems de cada factor están bien correlacionados y evalúan de manera correcta las habilidades socioemocionales que se pretenden medir, tal y como afirma Frías-Navarro (2025). Esto indica que la rúbrica es una herramienta fiable para la observación de conductas socioemocionales en contextos de juego, y que cada ítem contribuye de manera significativa a la medición del factor al que pertenece.

Asimismo, los resultados preliminares obtenidos a partir del análisis inicial de los datos sugieren que la rúbrica permite medir de forma diferenciada los distintos aspectos del desarrollo socioemocional de los niños y niñas, incluyendo aspectos relacionados con las emociones, las relaciones sociales, la autorregulación y la autonomía. La riqueza de detalles en los ítems permite evaluar con precisión diversas conductas de los estudiantes dentro de un mismo factor, proporcionando una visión integral del desarrollo socioemocional durante las actividades lúdicas. Además, los datos contextuales adicionales recogidos en cada sesión de juego, como la duración de la actividad, la composición de los grupos o los conflictos surgidos y su resolución, facilitan la interpretación de los resultados dentro de un contexto de aula real, aportando un valor extra a la aplicación de la rúbrica.

Por otro lado, los hallazgos iniciales indican que la rúbrica es especialmente efectiva para evaluar de forma detallada y específica un amplio conjunto de competencias socioemocionales, lo que puede ser útil en entornos educativos que utilizan estrategias lúdicas. La alta fiabilidad obtenida muestra que tanto docentes como investigadores pueden usar esta rúbrica con confianza, ya que los ítems están bien relacionados entre sí y el instrumento es estable a lo largo de distintas sesiones de observación. Además de evaluar cómo se comporta cada estudiante de manera individual, la rúbrica también permite evaluar interacciones entre iguales, observando cómo los estudiantes resuelven conflictos, cómo colaboran y participan en los juegos propuestos. También se toma en cuenta información del contexto que permite entender mejor las habilidades

socioemocionales dentro de la realidad del aula, haciendo que la evaluación sea más realista y confiable.

Para continuar con la evaluación de la estructura interna del instrumento, actualmente se están llevando a cabo los análisis factoriales exploratorio y confirmatorio, los cuales permitirán determinar si los 13 factores identificados inicialmente pueden agruparse en factores más amplios sin perder precisión en la medición. Estos análisis permitirán confirmar que cada factor mide lo que realmente pretende y facilitarán posibles ajustes en la rúbrica para que sea más exacta y útil en futuras evaluaciones.

En resumen, los resultados preliminares permiten responder de manera positiva a las preguntas de investigación planteadas anteriormente sobre la consistencia interna, la coherencia de los factores y la aplicabilidad de la rúbrica en contextos lúdicos. Los análisis factoriales confirmatorios actualmente en proceso completarán la evidencia sobre la estructura interna de este instrumento.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Este estudio ha permitido diseñar una rúbrica para evaluar las habilidades socioemocionales de estudiantes de las etapas de Educación Infantil y Primaria en contextos educativos lúdicos (Denham et al., 2020). Este instrumento ofrece una herramienta idónea para que docentes e investigadores puedan observar de forma diferenciada competencias intrapersonales e interpersonales, así como el impacto del entorno de juego en el comportamiento socioemocional del alumnado.

La importancia pedagógica de la rúbrica se relaciona con estudios anteriores sobre metodologías como el ABJ o la gamificación, que destacan que estas estrategias lúdicas permiten a los estudiantes explorar sus emociones, fortalecer la empatía y mejorar la autorregulación desde edades tempranas (Armijos et al., 2025; Atiencia et al., 2024). En este contexto, la rúbrica funciona como una guía estructurada para evaluar cómo los niños y niñas desarrollan estas competencias a través de actividades lúdicas, facilitando al profesorado la identificación de fortalezas individuales y áreas que necesitan refuerzo.

Un aspecto destacable de esta rúbrica es su capacidad para incorporar indicadores contextuales, como la composición de los grupos, la dinámica de las actividades y la mediación docente en posibles conflictos. Este enfoque coincide con estudios previos que señalan la necesidad de evaluar las habilidades socioemocionales en contextos educativos reales, donde las interacciones sociales y las condiciones del aula inciden directamente en la conducta de los estudiantes (Castro et al., 2025).

Esto permite interpretar el comportamiento social del alumnado respecto a la realidad del aula y las condiciones concretas de cada sesión, lo que refuerza la aplicabilidad y la utilidad práctica de la herramienta en la planificación pedagógica. Investigaciones recientes sobre metodologías lúdicas destacan que el juego proporciona un escenario auténtico para observar la cooperación, la autorregulación y la gestión emocional (Bowen et al., 2025; López, 2025).

Al relacionar la evaluación de competencias socioemocionales con situaciones reales del aula, el profesorado puede crear estrategias más efectivas y adaptadas a las necesidades del alumnado, promoviendo la colaboración y la empatía en contextos de aprendizaje lúdicos, tal y como indican estudios que destacan el papel educativo del juego en el desarrollo socioemocional (Centeno et al., 2024).

Por otro lado, el estudio subraya también la importancia de considerar tanto las conductas individuales como las interacciones grupales. Esta rúbrica permite observar cómo los estudiantes colaboran, negocian y resuelven conflictos durante el desarrollo de las actividades lúdicas, reflejando cómo se manifiestan las habilidades socioemocionales en contextos sociales reales. Esta perspectiva coincide con investigaciones recientes que destacan que el aprendizaje socioemocional es un proceso dinámico que surge en la interacción social, por lo que las evaluaciones deben reflejar tanto el desempeño individual como las relaciones interpersonales (Pollak et al., 2023).

Entre las limitaciones del presente estudio, cabe destacar que los análisis factoriales aún no se han completado, lo que significa que la estructura definitiva de los factores podría ajustarse en aplicaciones futuras (Field, 2018). Asimismo, la rúbrica se ha implementado hasta ahora con estudiantes de Educación Infantil y Primaria, por lo que se requiere más investigación para determinar su adecuación y posible adaptación a otras etapas educativas. A pesar de estas limitaciones, la rúbrica ofrece ventajas claras para la práctica educativa. Permite que el profesorado pueda seguir el progreso del alumnado en competencias socioemocionales, detectar áreas que requieren atención y ajustar las actividades lúdicas para potenciar habilidades como la autorregulación, la empatía, la cooperación o la resolución de problemas. Del mismo modo, esta rúbrica es una herramienta útil para investigadores interesados en evaluar el efecto de las metodologías lúdicas en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, ya que su uso facilita la obtención de datos estructurados y comparables entre distintos grupos y contextos.

Finalmente, entre las líneas futuras de investigación se incluye la validación completa de la rúbrica mediante los análisis factoriales exploratorio y confirmatorio, el análisis de su aplicabilidad en distintos niveles educativos y contextos culturales, y la evaluación del efecto a largo plazo de intervenciones educativas basadas en el juego sobre el desarrollo socioemocional. Además, este instrumento podría incorporarse en programas de formación docente, con la finalidad de mejorar la observación y el fomento de competencias socioemocionales en el aula. Este enfoque permitiría fortalecer estrategias pedagógicas que combinen el juego y el aprendizaje con la evaluación sistemática de habilidades socioemocionales.

En conclusión, la rúbrica diseñada se presenta como una herramienta prometedora para la evaluación de competencias socioemocionales en contextos de aprendizaje basados en el juego. Su enfoque integral permite observar tanto habilidades intrapersonales como interpersonales, teniendo en cuenta el contexto de las actividades y la interacción grupal. Los resultados iniciales indican que es un recurso útil para la práctica docente y la investigación educativa, mientras que los análisis factoriales en curso ayudarán a perfeccionar su estructura y a validar los factores propuestos. Así pues, este estudio evidencia la efectividad de las metodologías lúdicas en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, destacando la necesidad de utilizar instrumentos de evaluación bien estructurados y confiables que orienten tanto la práctica pedagógica como futuras investigaciones.

AGRADECIMIENTOS

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

REFERENCIAS

- Aguilar, P., López-Cobo, I., Cuadrado, F., y Benítez, I. (2019). Competencias sociales y emocionales en España: una evaluación comparativa entre las necesidades españolas y un marco internacional basado en las experiencias de investigadores, docentes y responsables políticos. *Frontiers in Psychology*, 10, 474682. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02127>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 2(15), 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Armijos, R. A., Morán, M. M., Cabrera, T. G., García, G. Y., y Aldas, M. E. (2025). Gamificación en la Educación: Su Influencia en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 7574-7589. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1
- Atiencia, P. A., Mayorga, D. I., Iñaguazo, S. V., y Torres, J. A. (2024). Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos: Su Impacto en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales. *Revista Científica Multidisciplinar*, 1(4), 178-187. <https://doi.org/10.63415/saga.v1i4.22>
- Bowen, M. F., Bravo, C. C., Delgado, A. M., Pico, M. A., y Sánchez, B. J. (2025). Actividades lúdicas y su efecto en la autorregulación emocional de los estudiantes. *Sinergia Académica*, 8(5), 493-507. <https://doi.org/10.51736/sa668>
- Carcelén-Fraile, M. C. (2025). Active Gamification in the Emotional Well-Being and Social-Skills of Primary Education Students. *Education Sciences*, 15(2), 212. <https://doi.org/10.3390/educsci15020212>
- Castro, C., Barata, M. C., y Alexandre, J. (2025). Does school climate affect students' social and emotional skills? The importance of relationships. *European Journal of Psychology of Education*, 40(4), 1-33. <https://doi.org/10.1007/s10212-025-01007-8>
- Centeno, R. A., Quinsasamin, G. A., y Medina, I. V. (2024). Eficacia del Aprendizaje Basado en Juegos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en Educación Primaria. *NEOSAPIENCIA: Revista especializada en ciencias de la educación*, 2(2), 53-70. <https://doi.org/10.64018/neosapiencia.v2i2.12>
- Coelho, F., Rando, B., Aparício, D., Pontífice-Sousa, P., Gonçalves, D., y Abreu, A. M. (2025). The impact of educational gamification on cognition, emotions, and motivation: a randomized controlled trial. *Journal of Computers in Education*. <https://doi.org/10.1007/s40692-025-00366-x>
- Cohen, L., Manion, L., y Morrison, K. (2018). *Research Methods in Education*. Routledge.
- Crowder, M. K., Gordon, R. A., Marrón, R. D., Davidson, L. A., y Domitrovich, C. E. (2019). Linking social and emotional learning standards to the WCESD Social-Emotional Competency Assessment: A Rasch approach. *School Psychology*, 34(3), 281-295. <https://doi.org/10.1037/spq0000308>

- Denham, S. A., Bassett, H. H., Zinsser, K., y Wyatt, T. (2014). How Preschoolers' Social-Emotional Learning Predicts Their Early School Success: Developing Theory-Promoting, Competency-Based Assessments. *Infant and Child Development*, 23(4), 426-454. <https://doi.org/10.1002/icd.1840>
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). Sage.
- Figuroa-Flores, J. F. (2016). Gamification and Game-Based Learning: Two Strategies for the 21st Century Learner. *World Journal of Educational Research*, 3(2), 507-522. <https://doi.org/10.22158/wjer.v3n2p507>
- Frías-Navarro, D. (2025). *Apuntes de estimación de fiabilidad de consistencia interna de los ítems de un instrumento de medida*. Universidad de Valencia, España. Disponible en: <https://www.uv.es/friasnav/AlfaCronbach.pdf>
- López, I. Y. (2025). *Educación emocional a través del juego, una experiencia en el contexto preescolar*. [Tesis doctoral, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD].
- Martínez-Yarza, N., Santibáñez, R., y Solabarrieta, J. (2023). A Systematic Review of Instruments Measuring Social and Emotional Skills in School-Aged Children and Adolescents. *Child Indicators Research*, 16, 1475-1502. <https://doi.org/10.1007/s12187-023-10031-3>
- Mee, R. W. M., Pek, L. S., Yob, F. S. C., Nallisamy, V., Camara, J. S., y Derahvasht, A. (2026). Gamified socio-emotional learning for children: Insights from a thematic and co-word analysis of recent literature. *European Journal of Sustainable Development Research*, 10(1), em0354. <https://doi.org/10.29333/ejosdr/17445>
- Monar-Miranda, M. C., Moreno-Del Pozo, G. F., y Monar-Miranda, M. A. (2025). Importancia del juego en el desarrollo social y emocional en niños de educación inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa: REICOMUNICAR*, 8(15), 463-483. <https://doi.org/10.46296/rc.v8i15.0337>
- Pancorbo, G., Primi, R., John, O. P., Santos, D., & De Fruyt, F. (2021). Formative Assessment of Social-Emotional Skills Using Rubrics: A Review of Knowns and Unknowns. *Frontiers in Education*, 6, 687661. <https://doi.org/10.3389/educ.2021.687661>
- Pollak, I., Stiehl, K. A. M., Birchwood, J., Schrank, B., Zechner, K. A., Wiesner, C., y Woodcock, K. A. (2023). Promoting Peer Connectedness Through Social-Emotional Learning: Evaluating the Intervention Effect Mechanisms and Implementation Factors of Social-Emotional Learning Programme for to 9 to 12 - Year-Olds. *Journal of Youth and Adolescence*, 53(1), 89-116. <https://doi.org/10.1007/s10964-023-01871-x>
- Ramírez, J. J., Vargas, A. D., & Boude, O. R. (2024). Impact of gamification on school engagement: a systematic review. *Frontiers in Education*, 9, 1466926. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>
- Román de la Vega, M., Mendoza, B., & Balcazar, P. (2025). Expert Judgment for Content Validation: Adaptation of a Social-Emotional Skills Instrument. *PAPELES, Revista de la Facultad de Educación Universidad Antonio Nariño*, 17(34), e2154. <https://doi.org/10.54104/papeles.v17n34.2154>

- Vela, V. E. (2025). Actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional y del aprendizaje en los estudiantes: Revisión sistemática. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación: Horizontes*, 9(39), 3179-3193. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i39.1111>
- Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Sotoca-Orgaz, P., Guzmán, N., Ayesa, R., y Moya-Higueras, J. (2024). Do you play in class? Board games to promote cognitive and educational development in primary school: A cluster randomized controlled trial. *Learning and Instruction*, 93, 101946. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946>