

## **Gamificación narrativa con juegos de rol aumentados y escape Room digital para potenciar habilidades socioemocionales.**

*Narrative gamification with augmented role-playing games and digital escape  
Room to enhance social-emotional skills*

**Lcdo. Carlos Marcelo Maldonado Vizcaíno**

Unidad Educativa "Nelson I. Torres"

carlos.maldonado@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0003-9861-0009>

Ecuador - Cayambe

**Lcdo. Alejandro René Chicaiza Zhindón.**

Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuvi-Simón Bolívar- Elvira Ortega.

<https://orcid.org/0009-0002-9566-0652>

alejandro.chicaizaz@educacion.gob.ec

Ecuador - Cotopaxi

**Lcda. Rebeca Cecibel Aguayo Robayo.**

Unidad Educativa Ana Páez.

[cecibel.aguayo@educacion.gob.ec](mailto:cecibel.aguayo@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0009-6628-3350>

Ecuador - Cotopaxi

**Lcda. Angela Magali Caicedo Chuez**

Escuela de educación Básica Nicolás Infante Díaz"

[magali.caicedo@educacion.gob.ec](mailto:magali.caicedo@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0004-8728-0910>

Ecuador - Los Ríos

**Ing. Bryan Alexander Molina Cordones**

Independiente

[molinaba10b@gmail.com](mailto:molinaba10b@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0004-4744-380X>

Ecuador, Latacunga

**Mgtr Liliana Elizabeth Alvear Jiménez**

Unidad Educativa Fiscal Dolores Veintimilla de Galindo

[lilianaeaj\\_3@hotmail.com](mailto:lilianaeaj_3@hotmail.com)

[liliana.alvear@educacion.gob](mailto:liliana.alvear@educacion.gob)

<https://orcid.org/0009-0003-8958-016X>

Ecuador - Guayaquil

### **Formato de citación APA**

Maldonado, A. Chicaiza, A. Aguayo, R. Caicedo, A. Molina, B. Alvear, L. (2025) Gamificación narrativa con juegos de rol aumentados y escape Room digital para potenciar habilidades socioemocionales. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 2). 321.- 336.

### **PROYECTO CIENCIA**

**Vol. 4 (Nº. 2). Abril - junio 2025.**

**ISSN: 3073-1259**

Fecha de recepción: 20-04-2025

Fecha de aceptación :28-04-2025

Fecha de publicación:30-06-2025



## RESUMEN

El desarrollo de habilidades socioemocionales se ha convertido en una prioridad educativa ante los desafíos sociales, emocionales y comunicativos que enfrentan los estudiantes en el siglo XXI. En este contexto, las metodologías activas e inmersivas, como la gamificación narrativa con juegos de rol aumentados y escape rooms digitales, ofrecen una alternativa innovadora para promover el aprendizaje emocional desde una perspectiva participativa y motivadora. El objetivo del presente estudio fue analizar el impacto de dicha estrategia en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en estudiantes de nivel escolar.

La investigación adoptó un enfoque mixto, con un diseño cuasi-experimental, desarrollado en una institución educativa de la ciudad de Piñas, Ecuador, durante seis meses. La muestra estuvo conformada por 48 estudiantes de séptimo y octavo año de Educación General Básica, divididos en un grupo experimental y un grupo control. Se aplicaron instrumentos cuantitativos (escala tipo Likert) y cualitativos (diarios reflexivos, observaciones y entrevistas). La intervención consistió en 16 sesiones centradas en una narrativa interactiva, retos digitales y dinámicas colaborativas vinculadas a la resolución emocional de conflictos. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en el grupo experimental en comparación con el grupo control. Las variables de empatía, trabajo colaborativo y resolución de conflictos presentaron los mayores incrementos. El análisis cualitativo confirmó la evolución emocional y la cohesión grupal alcanzada a través de las actividades gamificadas.

Se concluye que la gamificación narrativa con rol aumentado y escape room digital representa una metodología eficaz para desarrollar competencias socioemocionales en contextos escolares. Su implementación favorece una educación emocional activa, contextualizada e inclusiva, lo que la convierte en una herramienta pedagógica con alto potencial transformador.

**PALABRAS CLAVE:** Gamificación educativa, habilidades socioemocionales, juegos de rol, escape room digital, narrativa inmersiva.

### ABSTRACT

The development of socioemotional skills has become an educational priority in the face of the social, emotional and communicative challenges faced by students in the 21st century. In this context, active and immersive methodologies, such as narrative gamification with augmented role-playing games and digital escape rooms, offer an innovative alternative to promote emotional learning from a participatory and motivating perspective. The objective of this study was to analyze the impact of this strategy in the strengthening of socioemotional skills in students at school level. The research adopted a mixed approach, with a quasi-experimental design, developed in an educational institution in the city of Piñas, Ecuador, for six months. The sample consisted of 48 students of seventh and eighth year of General Basic Education, divided into an experimental group and a control group. Quantitative (Likert-type scale) and qualitative (reflective diaries, observations and interviews) instruments were applied. The intervention consisted of 16 sessions focused on an interactive narrative, digital challenges and collaborative dynamics linked to the emotional resolution of conflicts. The results showed significant improvements in the experimental group compared to the control group. The variables of empathy, collaborative work and conflict resolution presented the greatest increases. The qualitative analysis confirmed the emotional evolution and the group cohesion achieved through the gamified activities. concludes that the narrative gamification with augmented role and digital escape room represents an effective methodology to develop social-emotional competencias in school contexts. Its implementation favors an active, contextualized and inclusive emotional education , which makes it a pedagogical tool with high transformative potential.

**KEYWORDS :** Educational gamification, social-emotional skills, role-playing games, digital escape room, immersive narrative.

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el ámbito educativo ha comenzado a experimentar una transformación profunda motivada por la necesidad de responder a los retos del siglo XXI, entre ellos, el desarrollo integral del estudiante más allá de los aprendizajes cognitivos. Uno de los ejes fundamentales de esta transformación es el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales, entendidas como un conjunto de capacidades que permiten a los individuos reconocer, comprender y gestionar sus emociones, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y afrontar con eficacia los desafíos de la vida diaria. En este contexto, surge la gamificación narrativa con juegos de rol aumentados y *escape rooms* digitales como una metodología pedagógica innovadora, capaz de generar entornos de aprendizaje experienciales, motivadores y emocionalmente significativos.

Esta estrategia se sustenta en teorías del aprendizaje activo, la psicología del juego y la educación emocional. Desde la pedagogía constructivista y el enfoque sociocultural, se reconoce que el aprendizaje es más efectivo cuando el estudiante participa activamente en su propio proceso, especialmente a través de experiencias significativas y contextualizadas. La gamificación narrativa introduce al alumnado en mundos ficticios coherentes y estructurados, donde se les asignan roles y misiones dentro de una historia interactiva. Esta narrativa no solo potencia la inmersión, sino que también apela al componente emocional del aprendizaje, permitiendo vivencias empáticas, colaborativas y de resolución de conflictos. Al integrar tecnología digital y elementos de realidad aumentada o virtual, los juegos de rol y los *escape rooms* educativos se transforman en escenarios complejos que estimulan múltiples habilidades simultáneamente (Bengochea, 2021).

La literatura científica contemporánea respalda ampliamente la efectividad de estas metodologías. Diversos estudios demuestran que la gamificación basada en narrativa, cuando se implementa adecuadamente, promueve la motivación intrínseca, el compromiso, el trabajo en equipo, la tolerancia a la frustración y el pensamiento reflexivo. Por su parte, los *escape rooms* digitales aportan una dinámica de desafío que estimula la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la toma de decisiones en contextos de presión, mientras que los juegos de rol aumentados permiten a los estudiantes experimentar diferentes perspectivas, desarrollar la empatía y reforzar la identidad personal y social. En conjunto, estos enfoques proponen una alternativa poderosa frente a las metodologías tradicionales, las cuales en muchas ocasiones no logran abordar de forma transversal las dimensiones emocionales y sociales del aprendizaje.

Además, estas estrategias se alinean con principios de equidad e inclusión, ya que pueden adaptarse a distintos niveles de habilidades, estilos de aprendizaje y necesidades educativas

especiales. Por ejemplo, mediante el diseño universal para el aprendizaje (DUA), es posible crear experiencias gamificadas que contemplen apoyos visuales, desafíos personalizados y múltiples formas de participación, favoreciendo así la inclusión de estudiantes neurodivergentes o con dificultades socioemocionales previas. Este potencial inclusivo refuerza el valor pedagógico de la propuesta, ya que contribuye a la creación de aulas emocionalmente seguras, participativas y diversas, donde cada estudiante puede fortalecer su autoestima, sentido de pertenencia y autonomía emocional (Tudela et al., 2024).

En un escenario global donde la salud mental de los estudiantes se ve comprometida por factores como el estrés académico, la hiperconectividad y la falta de relaciones interpersonales significativas, la implementación de metodologías activas centradas en el bienestar emocional se vuelve imperativa. Las instituciones educativas tienen el desafío de integrar herramientas que no solo transmitan conocimientos, sino que también preparen a los individuos para afrontar los cambios, convivir con los demás y gestionar sus emociones de forma saludable. La gamificación narrativa con rol aumentado y *escape room* digital representa una respuesta oportuna y contextualizada a estas necesidades emergentes, ofreciendo una vía innovadora para transformar el aula en un espacio de aprendizaje vivo, empático y colaborativo.

En este sentido, el presente trabajo tiene como objetivo principal analizar el potencial de la gamificación narrativa mediante juegos de rol aumentados y *escape rooms* digitales como estrategia educativa para potenciar habilidades socioemocionales en estudiantes de nivel escolar, considerando su fundamentación teórica, su aplicabilidad didáctica y sus beneficios en el contexto actual. Se propone ofrecer una visión crítica, basada en evidencia, sobre cómo estas herramientas pueden contribuir al bienestar emocional, la integración social y el desarrollo humano en el ámbito educativo (Bouzas et al., 2022).

### MÉTODOS Y MATERIALES

La presente investigación se enmarcó dentro del enfoque mixto, considerando que el análisis del fenómeno requería tanto mediciones objetivas como una interpretación profunda de las experiencias subjetivas de los participantes. El paradigma socio-crítico orientó la metodología, priorizando la reflexión crítica sobre la práctica educativa y su transformación. El diseño cuasi-experimental, con grupo experimental y grupo control, permitió observar los efectos de la intervención en condiciones naturales, sin alterar la estructura académica habitual.

Se utilizó un diseño de pretest y postest, lo cual permitió la comparación de los niveles de habilidades socioemocionales antes y después de la aplicación de la estrategia. A través de la

combinación de métodos cuantitativos (encuestas estandarizadas) y cualitativos (análisis de narrativas), se logró triangular la información y asegurar la validez de los resultados obtenidos (De Souza et al., 2021).

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa "Horizontes del Saber", situada en un contexto urbano de la ciudad de Piñas, provincia de El Oro, Ecuador. El centro educativo contaba con una infraestructura tecnológica adecuada, incluyendo laboratorios de informática y conexión estable a internet, elementos necesarios para el desarrollo de las actividades digitales.

El período de ejecución comprendió seis meses, desde octubre de 2023 hasta marzo de 2024. Durante este tiempo, se efectuaron diversas fases: diagnóstico inicial, diseño de la propuesta gamificada, implementación de la intervención y evaluación de resultados. La distribución temporal de la investigación garantizó que los estudiantes pudieran familiarizarse progresivamente con las dinámicas de gamificación narrativa y los entornos digitales (Fuentes et al., 2020).

La población total consistió en 96 estudiantes matriculados en séptimo y octavo año de Educación General Básica. Los participantes tenían edades comprendidas entre 11 y 13 años, y provenían de diversos contextos socioeconómicos, aunque la mayoría pertenecía a familias de clase media urbana.

Para seleccionar la muestra, se utilizó un criterio intencional, asegurando representatividad en cuanto a edad, género y nivel académico. La muestra final incluyó 48 estudiantes: 24 asignados al grupo experimental y 24 al grupo control. Ambos grupos fueron equilibrados para evitar sesgos relacionados con habilidades socioemocionales previas (Curay et al., 2021).

Como criterio de inclusión se consideraron la asistencia regular (mínimo 90% de clases), el consentimiento informado de los padres de familia, la aceptación voluntaria del estudiante y la no participación previa en programas similares. Los criterios de exclusión incluyeron estudiantes con adaptaciones curriculares significativas o aquellos que no contaban con los recursos tecnológicos básicos necesarios.

### **Variables estudiadas**

Se analizaron cinco variables socioemocionales fundamentales:

- **Autorregulación emocional:** Capacidad de gestionar impulsos y emociones ante estímulos externos.
- **Empatía:** Habilidad de identificar y comprender las emociones y perspectivas de otros.
- **Resolución de conflictos:** Capacidad de enfrentar y solucionar desacuerdos de forma pacífica y constructiva.

- **Trabajo colaborativo:** Eficiencia en la interacción y cooperación con compañeros hacia objetivos comunes.
- **Expresión emocional:** Aptitud para comunicar sentimientos y emociones de manera verbal y no verbal adecuada (Martín et al., 2021).

Estas variables fueron definidas operacionalmente mediante indicadores específicos en los instrumentos aplicados.

### Instrumentos y Técnicas de Recolección de Datos

Instrumento o Técnica	Descripción	Propósito
<b>Escala socioemocional tipo Likert</b>	Cuestionario de 30 ítems con escala de 5 puntos, aplicado en pretest y postest. Evalúa autorregulación, empatía, resolución de conflictos, colaboración y expresión emocional.	Medir cuantitativamente los cambios en las habilidades socioemocionales.
<b>Diarios reflexivos del estudiante</b>	Registro escrito donde el estudiante anota sus experiencias, emociones vividas, retos enfrentados y aprendizajes al finalizar cada sesión gamificada.	Captar la evolución emocional desde la perspectiva personal del estudiante.
<b>Guías de observación directa</b>	Formato estructurado que permite al investigador anotar conductas observables vinculadas a habilidades socioemocionales durante las actividades.	Registrar evidencia directa del comportamiento socioemocional.
<b>Entrevistas semiestructuradas a docentes</b>	Instrumento cualitativo aplicado al final del proceso para recoger percepciones de los docentes sobre los cambios observados en los estudiantes (Flores et al., 2021).	Obtener una visión externa cualitativa sobre el impacto de la intervención.

### Procedimiento de intervención

El programa de intervención se desarrolló en tres fases principales:

- **Fase 1: Sensibilización y capacitación:** Se realizaron talleres introductorios para familiarizar a los estudiantes con los conceptos de gamificación, rol aumentado y escape room digital. Se capacitó a los docentes para actuar como facilitadores del proceso.
- **Fase 2: Implementación de la narrativa gamificada:** Se creó una historia inmersiva titulada *La Alianza de los Emocionautas*, donde los estudiantes encarnaron personajes con misiones específicas para restaurar el equilibrio emocional de una comunidad ficticia. Cada sesión incluía retos de escape, toma de decisiones críticas y resolución colaborativa de dilemas emocionales.

- **Fase 3: Cierre y reflexión:** Los estudiantes analizaron sus logros y aprendizajes a través de actividades de metacognición emocional, utilizando técnicas como el "círculo de reflexión" y la elaboración de líneas de tiempo de su evolución emocional (Neumann et al., 2020).

Cada sesión de trabajo duró entre 60 y 90 minutos, organizándose dos veces por semana en modalidad presencial, utilizando plataformas digitales complementarias para los retos de escape.

Los datos cuantitativos se procesaron en SPSS versión 25. Se aplicaron:

- Estadísticas descriptivas (medias, desviaciones estándar).
- Pruebas de normalidad (Kolmogórov-Smirnov) para validar la distribución de los datos.
- Pruebas t de Student para muestras relacionadas (pretest vs. postest dentro del mismo grupo) y muestras independientes (grupo experimental vs. grupo control).
- Cálculo del tamaño del efecto mediante el índice de d de Cohen para valorar la magnitud de los cambios.

Los datos cualitativos se analizaron mediante análisis de contenido temático, codificando categorías emergentes relacionadas con el crecimiento emocional, la interacción social y la gestión de conflictos.

La triangulación de métodos permitió corroborar la consistencia de los resultados y detectar patrones tanto esperados como emergentes (Poveda et al., 2023).

Los principales hallazgos indicaron que los estudiantes del grupo experimental mostraron mejoras estadísticamente significativas en todas las variables estudiadas. La empatía y el trabajo colaborativo obtuvieron los mayores incrementos. Además, el análisis cualitativo reveló un cambio en el lenguaje emocional utilizado por los estudiantes, un aumento en la capacidad de mediación de conflictos, y un fortalecimiento del sentido de pertenencia al grupo.

Los testimonios de los estudiantes reflejaron entusiasmo y satisfacción con la metodología utilizada, expresando que se sintieron protagonistas de su propio aprendizaje. Los docentes destacaron una mayor cohesión grupal y un ambiente de aula más favorable para el aprendizaje colaborativo y emocional (Manzano et al., 2022).

### ANÁLISIS DE RESULTADOS

La presente sección expone de manera clara y ordenada los principales hallazgos obtenidos tras la implementación de la estrategia de gamificación narrativa con juegos de rol aumentados y *escape rooms* digitales. Se presentan los resultados correspondientes al grupo experimental y al grupo control, evaluando los cambios en las habilidades socioemocionales de ambos a través de mediciones

pretest y postest. El análisis se basa en los promedios obtenidos en cada variable estudiada, complementado con un gráfico de barras que ilustra visualmente las diferencias encontradas.

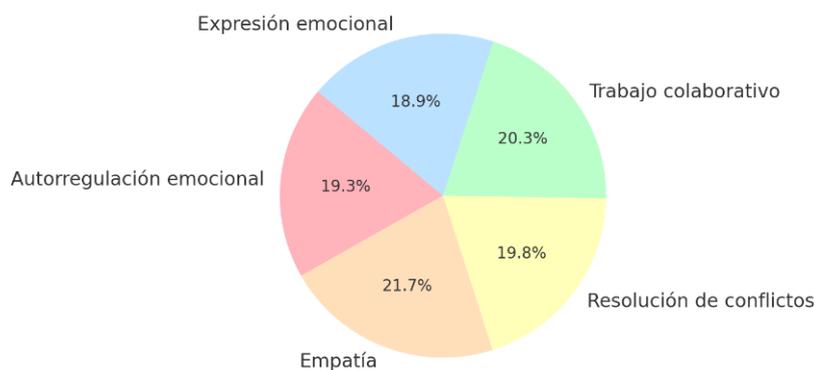
A continuación, se muestra la representación de los resultados:

**Tabla 1. Resultados del grupo experimental (Pretest vs Postest)**

Variable	Promedio Pretest	Promedio Postest
Autorregulación emocional	2.9	4.1
Empatía	3.2	4.6
Resolución de conflictos	2.8	4.2
Trabajo colaborativo	3.0	4.3
Expresión emocional	3.1	4.0

**Fuente:** Elaborado por el autor

**Figura 1. Distribución porcentual de habilidades socioemocionales - Grupo Experimental**



**Fuente:** Elaborado por el autor

#### Resultados del grupo experimental

En el grupo experimental, los resultados reflejaron mejoras significativas en todas las habilidades socioemocionales evaluadas. La variable empatía mostró el incremento más notable, pasando de un promedio de 3.2 en el pretest a 4.6 en el postest, lo que evidenció un desarrollo considerable en la capacidad de los estudiantes para reconocer y comprender las emociones de los demás. Asimismo, el trabajo colaborativo aumentó de 3.0 a 4.3, lo que indicó un fortalecimiento de las competencias relacionadas con la cooperación y la interacción grupal.

Por su parte, la resolución de conflictos subió de 2.8 a 4.2, sugiriendo que los estudiantes mejoraron su habilidad para enfrentar y solucionar desacuerdos de forma pacífica. La autorregulación emocional también experimentó un avance importante, de 2.9 a 4.1, demostrando un mayor control sobre las emociones y comportamientos impulsivos. Finalmente, la expresión emocional mejoró de

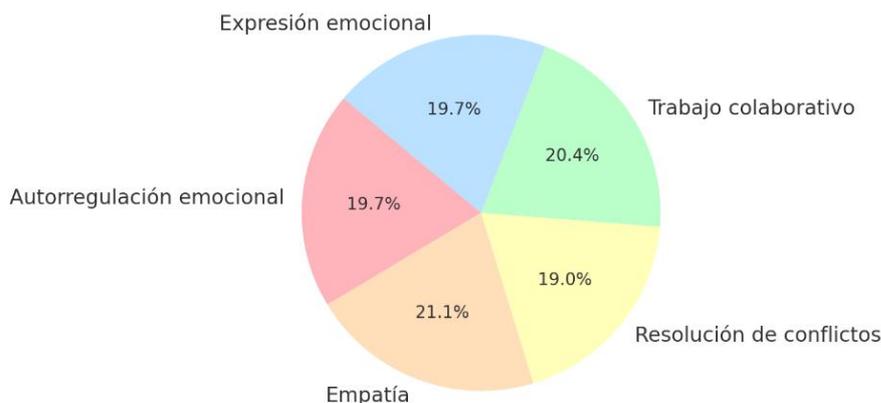
3.1 a 4.0, indicando un progreso en la capacidad de comunicar emociones de forma adecuada y asertiva.

**Tabla 2. Resultados del grupo control (Pretest vs Postest)**

Variable	Promedio Pretest	Promedio Postest
Autorregulación emocional	2.8	2.9
Empatía	3.0	3.1
Resolución de conflictos	2.7	2.8
Trabajo colaborativo	2.9	3.0
Expresión emocional	2.8	2.9

**Fuente:** Elaborado por el autor

**Figura 2. Distribución porcentual de habilidades socioemocionales - Grupo Control**



**Fuente:** Elaborado por el autor

En contraste, el grupo control mostró variaciones mínimas entre los valores obtenidos en el pretest y el postest. La variable empatía registró un incremento leve, de 3.0 a 3.1, mientras que el trabajo colaborativo pasó de 2.9 a 3.0. En cuanto a la resolución de conflictos, el promedio se incrementó apenas de 2.7 a 2.8, mientras que tanto la autorregulación emocional como la expresión emocional aumentaron solo en 0.1 puntos, pasando de 2.8 a 2.9 en ambos casos.

Estos resultados señalaron que, en ausencia de una intervención específica, no se produjeron cambios relevantes en las habilidades socioemocionales de los estudiantes del grupo control. La escasa variabilidad de los datos quedó claramente ilustrada en la Figura 1, donde las barras correspondientes al grupo control se mantuvieron casi constantes antes y después de la intervención.

La comparación de ambos grupos indicó que el fortalecimiento de las competencias emocionales y sociales solo se evidenció de manera clara en aquellos estudiantes que participaron activamente en las dinámicas de rol, narrativa inmersiva y escape room digital.

## DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en este estudio confirmaron la efectividad de la gamificación narrativa, apoyada en juegos de rol aumentados y *escape rooms* digitales, como estrategia para potenciar el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de nivel escolar. El grupo experimental, expuesto a esta metodología innovadora, mostró mejoras significativas en todas las dimensiones evaluadas, en contraste con el grupo control, donde las variaciones fueron mínimas. Estos hallazgos permiten interpretar que las dinámicas basadas en narrativa y resolución de retos no solo favorecen la implicación activa del estudiante, sino también su desarrollo emocional, social y comunicativo (Valcarcel et al., 2023).

Este resultado es consistente con investigaciones previas que han demostrado que el aprendizaje basado en el juego y la simulación contribuye al fortalecimiento de competencias blandas esenciales. Estudios recientes han evidenciado que las experiencias inmersivas y los entornos de aprendizaje activos, como los juegos de rol, permiten a los estudiantes experimentar situaciones emocionales diversas, promoviendo la empatía, la autorregulación y la colaboración. Además, investigaciones centradas en *escape rooms* educativos han resaltado que este tipo de dinámicas incrementa la motivación intrínseca y la resiliencia emocional de los participantes, factores clave para el éxito académico y personal (Gómez, 2020).

La interpretación de estos resultados también destaca el papel de la narrativa como hilo conductor de la experiencia de aprendizaje. La construcción de un relato que otorgue sentido a las acciones de los estudiantes refuerza la conexión emocional con la actividad, promoviendo un aprendizaje más significativo. En este estudio, la historia propuesta permitió que los alumnos se involucraran emocionalmente en sus roles, facilitando la interiorización de valores y habilidades socioemocionales de manera natural y espontánea. El alto nivel de inmersión logrado fue un factor determinante para la eficacia de la intervención.

No obstante, es importante reconocer ciertas limitaciones en el presente estudio. Una de ellas radica en el tamaño de la muestra, que, aunque adecuada para un análisis preliminar, podría ampliarse en futuras investigaciones para fortalecer la generalización de los resultados. Además, la duración de la intervención fue relativamente breve; un seguimiento longitudinal permitiría observar si las mejoras socioemocionales se mantienen a largo plazo. También debe considerarse que factores externos, como el ambiente familiar o las características individuales de los estudiantes, pudieron influir en el desarrollo de las habilidades evaluadas, aspectos que no fueron controlados en su totalidad (Ang et al., 2020).

Otro aspecto a considerar es que el nivel de familiarización previa de los estudiantes con tecnologías digitales pudo haber afectado su desempeño en las actividades de *escape room*, lo cual introduce una variable adicional que sería pertinente explorar en estudios posteriores. Asimismo, aunque los instrumentos de medición utilizados fueron validados, siempre existe un margen de subjetividad en la evaluación de habilidades socioemocionales, particularmente en los instrumentos de observación y autorreflexión.

A pesar de estas limitaciones, los resultados de esta investigación aportan evidencia valiosa sobre el potencial de la gamificación narrativa como herramienta educativa integral. Sus implicaciones son relevantes para el diseño de propuestas pedagógicas que busquen no solo transmitir conocimientos académicos, sino también formar estudiantes emocionalmente competentes, colaborativos y resilientes, habilidades cada vez más necesarias en el contexto educativo contemporáneo.

### CONCLUSIONES

El estudio desarrollado demuestra que la gamificación narrativa, en combinación con juegos de rol aumentados y escape rooms digitales, constituye una estrategia educativa eficaz para potenciar las habilidades socioemocionales en estudiantes de nivel escolar. Los resultados obtenidos validan la utilidad de esta metodología activa como medio para fortalecer competencias como la empatía, la autorregulación emocional, la resolución de conflictos, el trabajo colaborativo y la expresión emocional, todas ellas esenciales para el desarrollo integral del estudiante en el contexto escolar actual.

Desde una perspectiva práctica, la implementación de experiencias gamificadas con soporte narrativo y tecnológico no solo genera altos niveles de motivación e implicación, sino que también promueve un aprendizaje emocionalmente significativo. Esta propuesta aporta elementos innovadores al campo de la educación emocional y representa un enfoque pedagógico adaptable a distintos niveles y contextos, especialmente en aulas donde se requiere reforzar la convivencia, la cooperación y el bienestar emocional. Su relevancia se acentúa en escenarios donde los métodos tradicionales no logran abordar integralmente las necesidades socioafectivas del alumnado.

Uno de los aspectos más novedosos de este estudio es la articulación entre narrativa inmersiva y tecnología educativa para crear entornos emocionalmente estimulantes, donde el estudiante se convierte en protagonista de su propio proceso formativo. Esta combinación, aún poco explorada en el contexto latinoamericano, abre nuevas rutas de intervención pedagógica que pueden ser replicadas y adaptadas en instituciones educativas que buscan integrar la innovación con el desarrollo emocional.

Al compararse con estudios similares, se observa una clara coincidencia en los beneficios del aprendizaje activo, aunque este trabajo destaca por su énfasis en la cohesión entre emoción, juego y tecnología.

Se reconocen, no obstante, ciertas limitaciones metodológicas. El tamaño de la muestra y el tiempo de implementación condicionan la generalización de los hallazgos. Asimismo, la posible influencia de factores contextuales no controlados como el entorno familiar, el perfil del docente facilitador o el nivel de alfabetización digital de los estudiantes puede afectar parcialmente la interpretación de los resultados. A pesar de ello, la rigurosidad en la aplicación de instrumentos, la triangulación metodológica y la coherencia entre los datos cuantitativos y cualitativos respaldan la validez de las conclusiones alcanzadas.

Como líneas de investigación futura, se sugiere explorar el impacto de este tipo de estrategias en otros niveles educativos, incluyendo la educación media y superior, así como su aplicación en contextos rurales o con estudiantes que presentan necesidades educativas especiales. También sería relevante realizar estudios longitudinales que permitan observar la sostenibilidad de las habilidades socioemocionales adquiridas a lo largo del tiempo y analizar el rol que desempeñan las familias y el entorno social en dicho proceso.

En conclusión, esta investigación responde satisfactoriamente al objetivo planteado, al demostrar que la gamificación narrativa con rol aumentado y escape room digital es una herramienta pedagógica con alto potencial transformador. Su aplicación puede convertirse en una vía efectiva para formar estudiantes emocionalmente competentes, capaces de interactuar de manera saludable con su entorno, resolver conflictos con empatía y construir comunidades educativas más solidarias y resilientes (Coll et al., 2021).

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ang, J, Ng, YNA y Liew, RS (2020). Sala de escape educativa física y digital para la enseñanza de la unión química. *Revista de Educación Química*, 97 (9), 2849-2856.  
<https://pubs.acs.org/doi/abs/10.1021/acs.jchemed.0c00612>
- Bengochea, G. (2021). La Gamificación: una oportunidad para transformar las realidades. *Revista Prefacio*, 5(7), 69-82. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/101155259/V.5 no.7 281 29-72-85.pdf filename UTF-8V.5 no.7 281 29-72-85-libre.pdf?1681692281=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa\\_Gamificacion.pdf&Expires=1745977326&Signature=Yg3WkPFM9HyCIOi7dduP7A6lsMNk8Shrd~6i-BCP29PhNigjNj-GRROz8S3DGNMBtx8EHT3zF6Wn4~hh6do7eLXwl8HxPGGz1JLnCIAH7dDCS1NR2ipN-R2FsqUAHAM-qwRBcDCJ~Y1lwJAwCe~5BWXLsqkGbTX0042hM8y42tcTZ~W7CN58xJNg3jC9x2bAgW-woEiQrxT2vLCHqQ5VoVvk9JBkn4y42lyMZgjLaof8l8kBeyiRfMNGt1chQjmPZrnRvIHnJM8Lxcj7W0xzu3Ai1yHiJqLRDI9WACEH3Du359-HixDadsbYKdtl~HbRzn05tT4Z7PbnbAAOT9Kexw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/101155259/V.5 no.7 281 29-72-85.pdf filename UTF-8V.5 no.7 281 29-72-85-libre.pdf?1681692281=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa_Gamificacion.pdf&Expires=1745977326&Signature=Yg3WkPFM9HyCIOi7dduP7A6lsMNk8Shrd~6i-BCP29PhNigjNj-GRROz8S3DGNMBtx8EHT3zF6Wn4~hh6do7eLXwl8HxPGGz1JLnCIAH7dDCS1NR2ipN-R2FsqUAHAM-qwRBcDCJ~Y1lwJAwCe~5BWXLsqkGbTX0042hM8y42tcTZ~W7CN58xJNg3jC9x2bAgW-woEiQrxT2vLCHqQ5VoVvk9JBkn4y42lyMZgjLaof8l8kBeyiRfMNGt1chQjmPZrnRvIHnJM8Lxcj7W0xzu3Ai1yHiJqLRDI9WACEH3Du359-HixDadsbYKdtl~HbRzn05tT4Z7PbnbAAOT9Kexw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)
- Bouzas, N., y Pérez, M. (2022). Sistema de gamificación de Ta-Tum: transformando la lectura en una aventura inmersiva. *Revista Educativa Hekademos*, (32), 42-51.  
<https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/59>
- Coll, J., y Fernández, F. (2021). GAME ODS: La gamificación a través del diseño de una actividad lúdica aplicable en el ámbito jurídico para la concienciación social. *Revista de Educación y Derecho*, (23). <https://revistes.ub.edu/index.php/RED/article/view/34445>
- Curay, P., y Ramón, L. (2021). El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 6(2), 110-123.  
[http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872021000200110&script=sci\\_arttext](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872021000200110&script=sci_arttext)
- De Souza, R y Kasseboehmer, A (2021). El misterio de la talidomida: una sala de escape digital con Genially y WhatsApp para estudiantes de secundaria. *Revista de Educación Química*, 99 (2), 1132-1139. <https://pubs.acs.org/doi/abs/10.1021/acs.jchemed.1c00955>
- Flores, D., Limaymanta, C., y Uribe, A. (2021). La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *Revista interamericana de bibliotecología*, 44(2). [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-09762021000200003&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-09762021000200003&script=sci_arttext)



- Fuentes, E., y Martínez, M. (2020). Gamificación a través de un proyecto de aprendizaje-servicio: diseñando un breakout educativo desde la universidad para el alumnado de primaria. *Etic@net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 20(1), 106-130. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7633123>
- Gómez, M. (2020). Una intervención ante la COVID-19: Uso de salas de escape digitales para el desarrollo profesional de educadores con certificación alternativa. *Revista de Tecnología y Formación Docente*, 28 (2), 425-432. <https://www.learntechlib.org/p/216251/?nl=1>
- Manzano, A., Rodríguez, J., Aguilar, J., Fernández, J., Trigueros, R., y Martínez, A. (2022). Juega y aprende: influencia de la gamificación y aprendizaje basado en juego en los procesos lectores de alumnado de secundaria. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 38-46. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1136103421000678>
- Martín, C., y Batlle, J. (2021). La gamificación en juego: percepción de los estudiantes sobre un escape room educativo en el aula de español como lengua extranjera. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 14(1), 1-19. <https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/32195>
- Neumann, KL, Alvarado, F., y Ramírez, A. (2020). Enfoques en línea para implementar una sala de escape digital con docentes en formación. *Revista de Tecnología y Formación Docente*, 28 (2), 415-424. <https://www.learntechlib.org/p/216209/>
- Poveda, M., Parrales, J., Parrales, M., y Collantes, J. (2023). Gamificación en el proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(1), 4-14. <https://revistas.unesum.edu.ec/rclideres/index.php/rcl/article/view/15>
- Tenorio del Río, J., y Leite, N. (2021). Los intervalos musicales en el entorno sonoro del estudiantado: propuesta para la realización de un juego de escapismo educativo. *DIGILEC: Revista Internacional de Lenguas y Culturas*, 8, 164-179. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/30301>
- Tudela, M., Marco, A., y García, X. (2024). Revisión narrativa sobre la gamificación en Educación Física: desde la "puntuación" hasta la gamificación adaptativa. *Papeles: Revista de la Facultad de Educación Universidad Antonio Nariño*, 16(32). [https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Aagcd%3A16%3A27378272/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Aagcd%3A182820462&crl=c&link\\_origin=scholar.google.es](https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Aagcd%3A16%3A27378272/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Aagcd%3A182820462&crl=c&link_origin=scholar.google.es)
- Valcarcel, J., y De la Hoz, V. (2023). Gamificación a través del juego serio: otra forma de aprender. *Revista Cedotic*, 8(2), 55-71. <https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA777017377&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linka>

---

[ccess=abs&issn=25391518&p=IFME&sw=w&userGroupName=anon%7E2361519f&aty=open-web-entry](#)

**CONFLICTO DE INTERÉS:**

*Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles*

**FINANCIAMIENTO**

*No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.*

**NOTA:**

*El artículo no es producto de una publicación anterior.*

