



---

**Universidad de Valladolid**

**Trabajo Fin de Máster**

MÁSTER EN PROFESOR DE  
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA Y  
BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y  
ENSEÑANZAS DE IDIOMAS

Especialidad de Tecnología e Informática

**Uso de juegos de rol como estrategia  
de aprendizaje en el aula**

Autor:

**Alberto Álvarez Caballero**

Tutor:

**Jorge Sánchez Asenjo**

*Valladolid, 25 de junio de 2024*



## **Resumen:**

Este Trabajo Fin de Máster explora la implementación de técnicas de gamificación, específicamente a través del uso de juegos de rol, para mejorar la motivación y el aprendizaje en el aula. El objetivo principal del estudio ha sido elaborar un manual práctico de gamificación que pueda ser utilizado por docentes para integrar los juegos de rol en el currículo educativo, promoviendo un aprendizaje más dinámico y atractivo. La metodología aplicada combina análisis documental y revisión bibliográfica con enfoques cualitativos, incluyendo entrevistas semiestructuradas no formales con profesores y estudiantes. Los resultados destacan la posible efectividad de los juegos de rol en la promoción de habilidades sociales y cognitivas, así como en el aumento de la motivación estudiantil. Este proyecto ofrece también un manual para docentes que facilite la implementación de la gamificación basada en juegos de rol en distintos contextos educativos. Los resultados sugieren que la integración en las aulas de este tipo de gamificación puede transformar la enseñanza en una experiencia más motivadora, efectiva y creativa para todos los agentes involucrados en el proceso formativo.

**Palabras clave:** gamificación, juegos de rol, motivación, metodologías participativas



**Abstract:**

This Master's Thesis explores the implementation of gamification techniques, specifically through the use of role-playing games, to enhance motivation and learning in the classroom. The main objective of the study has been to develop a practical gamification manual that can be used by teachers to integrate role-playing games into the educational curriculum, promoting a more dynamic and attractive learning experience. The applied methodology combines document analysis and bibliographic review with qualitative approaches, including informal semi-structured interviews with teachers and students. The results highlight the potential effectiveness of role-playing games in promoting social and cognitive skills, as well as in increasing student motivation. This project also provides a manual for teachers to facilitate the implementation of gamification based on role-playing games in different educational contexts. The results suggest that integrating this type of gamification into classrooms can transform teaching into a more motivating, effective, and creative experience for all parties involved in the educational process.

**Keywords:** gamification, role-playing games, motivation, participatory methodologies



*Entendemos que miren con desconfianza, ustedes que han vivido toda la vida arropados por normas y reglas preestablecidas, un juego cuyo único límite es la imaginación de los que lo juegan*

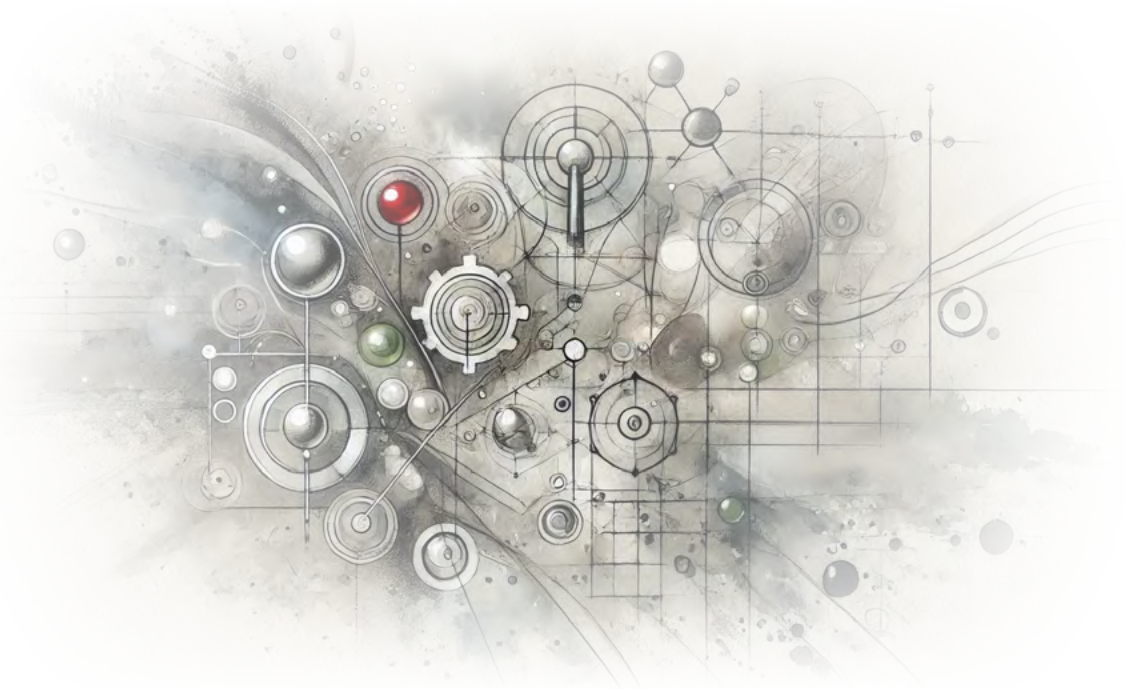
*Ricard Ibáñez*





<b>11</b>	<b>1. Motivación</b>
<b>15</b>	<b>2. Objetivos</b>
<b>20</b>	<b>3. Propuesta metodológica</b>
21	3.1 Sobre la literatura estudiada
21	3.1.1 Descripción de los métodos de investigación utilizados
23	3.2 Sobre los alumnos objetivo
23	3.2.1 Descripción de los métodos de investigación utilizados
25	3.2.2 Población y muestra
26	3.2.3 Técnicas de recolección de datos
<b>28</b>	<b>4. Marco teórico</b>
30	4.1. Sobre la gamificación
32	4.2. La gamificación como estrategia para mejorar la motivación
35	4.3. Tipos de gamificación relacionados con los juegos de rol
38	4.4. Qué es un juego de rol
40	4.5. Justificación del uso de los juegos de rol en educación
42	4.6. Juego de roles, rol en vivo y juego de rol. Semejanzas y diferencias
<b>47</b>	<b>5. Propuesta práctica</b>
50	5.1. Contextualización
50	5.1.1. Contextualización del nivel académico
51	5.1.2. Contextualización del centro
53	5.1.3. Contextualización de los alumnos
59	5.2. Argumentación de la propuesta
60	5.3. Desarrollo de la propuesta
62	5.3.1. Narrativa
64	5.3.2. Mecánicas
77	5.4. Evaluación de la propuesta práctica
<b>80</b>	<b>6. Recomendaciones para futuras investigaciones</b>
<b>84</b>	<b>7. Conclusiones</b>
<b>88</b>	<b>8. Reflexión final</b>
<b>92</b>	<b>9. Referencias</b>





# MOTIVACIÓN

## 1. Motivación

El uso de la **gamificación** en el entorno académico se presenta como una estrategia innovadora y efectiva para **mejorar el aprendizaje y la motivación** de los estudiantes. La gamificación, entendida como la aplicación de mecánicas y estrategias propias de los juegos en contextos no lúdicos, se ha consolidado como una herramienta pedagógica que trasciende el mero entretenimiento para convertirse en un vehículo de transmisión de conocimientos y habilidades cruciales en el ámbito educativo.

En un entorno académico donde frecuentemente se busca reavivar la pasión por el aprendizaje, la gamificación surge como una prometedora **solución a la desmotivación** estudiantil. Inspirada en las dinámicas propias de los juegos, esta metodología no solo busca enseñar, sino que se enfoca en cultivar habilidades sociales y cognitivas que son esenciales en nuestra sociedad.

Este proyecto final de máster tiene como objetivo explorar y desarrollar técnicas de gamificación, utilizando especialmente los juegos de rol, que por su riqueza en interacciones y creatividad, se perfilan como aliados fundamentales en la educación.

Mi elección de centrar este estudio en los **juegos de rol** proviene de una reflexión personal sobre los métodos pedagógicos actuales. Durante años, he participado y he dirigido jornadas de juegos de rol, observando los efectos positivos que estos tienen en personas de todas las edades, especialmente en cuanto a **motivación y desarrollo personal**. Estas experiencias han confirmado mi convicción de que los juegos de rol entretienen, pero también educan.

Al integrar la gamificación en las aulas, no se pretende suplantar las metodologías tradicionales, sino enriquecerlas, ofreciendo a los educadores herramientas flexibles que pueden adaptarse a diferentes disciplinas y contextos educativos. Este enfoque mejora la interacción y la participación estudiantil, y también fomenta un **aprendizaje más significativo y duradero**.

El uso de juegos de rol como herramienta didáctica en este trabajo de fin de máster busca principalmente incrementar la motivación de los estudiantes. Este enfoque se basa en la idea de que el aprendizaje debe ser efectivo, pero también emocionante y enriquecedor. Los **juegos de rol**, con sus mecánicas de juego, permiten diseñar experiencias educativas que mantienen a los estudiantes activos y comprometidos, fomentando tanto la **motivación intrínseca**, que surge del propio placer de aprender, como la **extrínseca**, estimulada por recompensas y reconocimiento.

Esta propuesta además de buscar mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, también aspira a equiparlos mejor para enfrentar desafíos de manera creativa y entusiasta. A través de esta innovadora metodología pedagógica, se espera cultivar un interés genuino y una actitud positiva hacia la educación que perdure más allá del aula. Con ello, se pretende transformar la **enseñanza** en una experiencia más **motivadora, efectiva y enriquecedora** para todos.







# OBJETIVOS

## 2. Objetivos

El objetivo general de este proyecto es elaborar una estrategia didáctica basada en la creación de un manual de gamificación que utilice juegos de rol para mejorar la motivación en el aula. Para alcanzar este fin, se han establecido objetivos específicos que incluyen la definición detallada de la herramienta, su adecuación al público objetivo. Además, es crucial analizar y comprender las motivaciones de los estudiantes que serán beneficiarios de esta herramienta, para asegurar que las estrategias implementadas sean pertinentes y efectivas.

Objetivo general:

**Elaborar una estrategia didáctica basada en la creación de un manual de gamificación a través de los juegos de rol para mejorar la motivación en el aula**

Este objetivo se centra en el diseño y desarrollo de una estrategia pedagógica innovadora que integre la gamificación mediante juegos de rol en el ámbito educativo. La finalidad es la creación de un manual práctico que sirva como recurso para docentes, con el propósito principal de incrementar la motivación de los estudiantes dentro del aula. Esta estrategia busca combinar teoría y práctica de manera efectiva para facilitar un aprendizaje más dinámico y atractivo.

Objetivo específico 1:

**Analizar la literatura académica sobre gamificación, motivación, y sobre el uso de los juegos de rol en el contexto académico.**

Este objetivo específico implica una revisión exhaustiva y crítica de los estudios y teorías existentes relacionados con la gamificación y su impacto en la motivación estudiantil, así como una exploración del uso específico de juegos de rol en educación. La intención es identificar y sintetizar los hallazgos clave que respalden la eficacia de estas metodologías y herramientas educativas en diferentes contextos y poblaciones estudiantiles.

Objetivo específico 2:

**Determinar el perfil de los estudiantes objetivo para la adecuación y personalización de la herramienta de gamificación**

Este objetivo busca especificar con claridad a qué grupo de estudiantes se dirigirá la herramienta de gamificación desarrollada, considerando aspectos como la edad, el nivel educativo y las necesidades específicas de aprendizaje, o su contexto social. Incluye la segmentación de estos estudiantes para personalizar y adaptar la estrategia de manera que se maximicen sus beneficios y se ajuste a los distintos estilos de aprendizaje y motivaciones.



Objetivo específico 3:

### **Analizar las motivaciones de nuestros estudiantes objetivo**

Este objetivo se enfoca en comprender profundamente qué motiva a los estudiantes que serán el foco de la intervención. Se trata de identificar los factores que impulsan su interés y participación activa en el proceso de aprendizaje. Este análisis permitirá afinar la estrategia de gamificación para que resuene mejor con sus intereses y expectativas, y así potenciar su efectividad en mejorar la motivación y el compromiso de los alumnos.

Objetivo específico 4:

### **Desarrollar la propuesta metodológica para la implementación de un manual de gamificación**

Este objetivo se centra en la elaboración de una propuesta metodológica detallada que guiará la implementación del manual de gamificación en el aula. Se considerará cómo integrar efectivamente los juegos de rol en los procesos de enseñanza y aprendizaje, asegurando que la implementación sea coherente, práctica y adecuada al contexto educativo. Este desarrollo metodológico busca facilitar a los docentes la aplicación de la gamificación de manera estructurada y con soporte pedagógico claro, maximizando así el impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.







# **PROPUESTA METODOLÓGICA**

### 3. Propuesta metodológica

La presente propuesta metodológica se estructura en dos apartados esenciales que permiten una comprensión aplicada del tema estudiado. En primer lugar, se aborda el estado de la cuestión mediante una revisión bibliográfica y análisis documental. Este análisis profundiza en diversas facetas de la gamificación, con especial énfasis en su potencial para incrementar la motivación, y particularmente en la aplicación de los juegos de rol en contextos educativos. Se examina la naturaleza y definición de los juegos de rol, justificando su empleo en la educación y delineando las similitudes y diferencias con variantes como el rol en vivo y los juegos de roles tradicionales.

En segundo lugar, el estudio se centra en los alumnos objetivo, empleando un enfoque cualitativo para analizar los datos recogidos a través de conversaciones y entrevistas semiestructuradas con diversos actores del ámbito educativo, incluyendo profesores de Formación Profesional Básica (FPB), miembros del consejo escolar y estudiantes seleccionados. Este análisis permite adaptar la estrategia didáctica y el diseño del manual de gamificación por medio de los juegos de rol a las necesidades, expectativas y realidades específicas de los estudiantes, asegurando así una intervención pedagógica efectiva y pertinente.

En tercer lugar, se detalla la fase de desarrollo de la estrategia didáctica, que culmina en la creación de un manual de gamificación utilizando juegos de rol para fomentar la motivación en el aula. Este proceso de desarrollo se basa en los hallazgos clave obtenidos de las dos fases previas. Se ha diseñado un conjunto de propuestas que se integran en los currículos existentes de manera orgánica y coherente. Cada parte propuesta en el manual se fundamenta en principios pedagógicos sólidos y está diseñada para ser adaptable a diferentes entornos y grupos de estudiantes. Se ha prestado especial atención a la flexibilidad del manual, permitiendo a los educadores modificar y escalar las actividades según las necesidades y respuestas de los alumnos.



## **Propuesta metodológica**

### **3.1. Sobre la literatura estudiada**

#### **3.1.1. Descripción de los métodos de investigación utilizados**

##### **3.1.1.a. Revisión bibliográfica y análisis documental**

Al estudiar la literatura académica, se extrae información crucial que fundamenta y orienta el desarrollo de la propuesta didáctica. Mediante la revisión bibliográfica, se pretende descubrir tendencias, métodos probados y áreas aún no exploradas en la gamificación educativa, especialmente en el uso de juegos de rol, para definir claramente el estado actual del conocimiento en este campo. Mediante el análisis documental, se intentan identificar prácticas específicas y resultados previos relevantes que apoyen la formulación de estrategias didácticas.

Dado el enfoque innovador de la propuesta sobre juegos de rol en educación y su escasa representación directa en la literatura académica, se extendió la revisión bibliográfica a áreas temáticas adyacentes como la gamificación, las simulaciones académicas y los juegos de roles, así como a textos no académicos relevantes.

En la práctica, este método implicó inicialmente la definición de criterios de búsqueda precisos para filtrar y seleccionar documentos de relevancia. Se han utilizado bases de datos académicas, buscadores especializados y referencias de libros para compilar más de 50 artículos y varios textos fundamentales que abarcan las temáticas clave de este estudio.

El análisis documental que se ha seguido ha sido exhaustivo y crítico, no solo para entender los argumentos y hallazgos de cada fuente, sino también para evaluar su aplicabilidad en el contexto de los juegos de rol en la educación secundaria y formación profesional. Este análisis ha permitido identificar técnicas de gamificación efectivas y adaptar estrategias de juegos de rol que han sido exitosas en otros contextos educativos.

##### **3.1.1.b. Síntesis cualitativa**

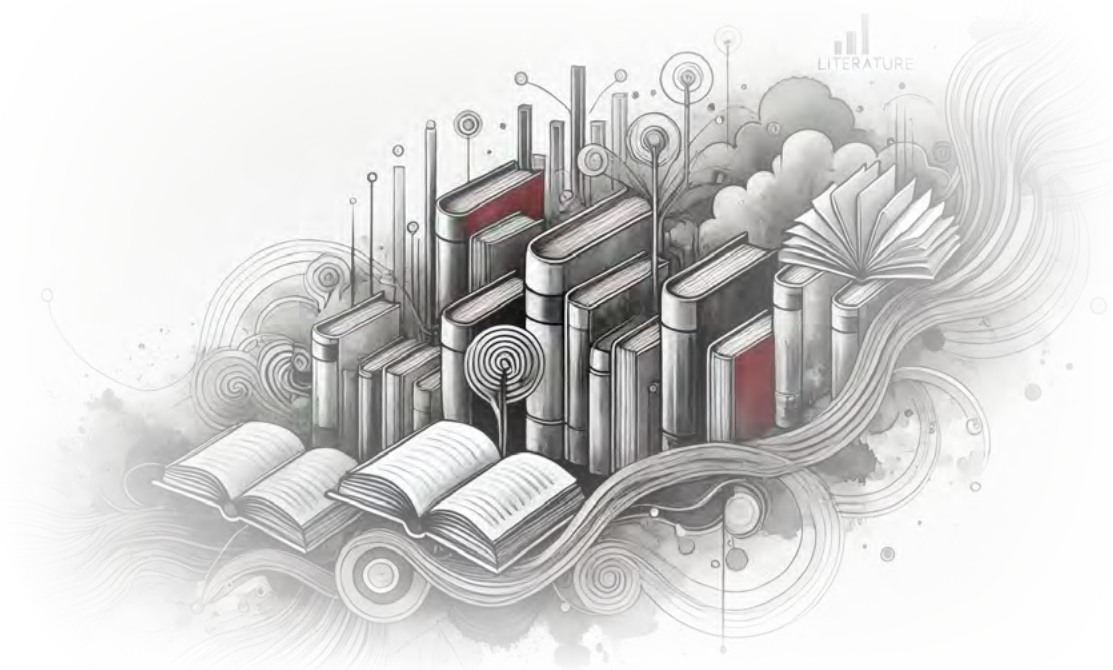
Con este método se trata de combinar los resultados de diversas investigaciones cualitativas, identificando patrones y temas recurrentes. Este proceso facilitará la formulación de una narrativa coherente que subraya las estrategias y prácticas más efectivas en el uso de juegos de rol para la gamificación educativa, permitiendo fundamentar sólidamente las conclusiones y las recomendaciones pedagógicas.

Una vez recopilada y analizada la información, se procedió a realizar una síntesis cualitativa de los datos obtenidos. Este proceso fue crucial para desarrollar una comprensión profunda de cómo los juegos de rol pueden ser utilizados efectivamente como herramientas de gamificación para mejorar la motivación y el aprendizaje en estudiantes de ESO y FP. Durante la síntesis, se compararon y contrastaron las conclusiones de las fuentes académicas y no académicas, evaluando su relevancia y aplicabilidad en el contexto educativo específico de esta investigación. La síntesis ha permitido identificar convergencias significativas entre



los principios de la gamificación y las dinámicas específicas de los juegos de rol, así como discernir cómo estos métodos pueden ser aplicados prácticamente para enganchar y motivar al alumnado.

El resultado de esta síntesis cualitativa enriqueció el marco teórico, y también informó sobre el desarrollo de recomendaciones prácticas para educadores y diseñadores de currículo interesados en integrar estos enfoques innovadores en sus estrategias pedagógicas. Además, se ha realizado un análisis crítico de cómo estos métodos pueden facilitar el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas en los estudiantes.



## **Propuesta metodológica**

### **3.2. Sobre los alumnos objetivo**

#### **3.2.1. Descripción de los métodos de investigación utilizados**

El método utilizado para este estudio se centra en un enfoque cualitativo, diseñado para explorar en profundidad las percepciones, experiencias y dinámicas interpersonales dentro de un entorno educativo específico. Este método se adapta especialmente bien al análisis de datos de los alumnos en educación, ya que permite obtener una comprensión detallada de las motivaciones, preocupaciones y desafíos de los estudiantes y el personal docente a través de técnicas de recabación de datos personales y directas.

El proceso se ha llevado a cabo mediante conversaciones extensas y entrevistas personales con diversos actores del entorno educativo, incluyendo profesores de FPB, miembros del consejo escolar, y una selección de estudiantes. Estas entrevistas fueron semiestructuradas, lo que permitió a los entrevistados expresar sus pensamientos y experiencias libremente, mientras se seguía una guía básica de temas para asegurar que se cubrieran todos los aspectos relevantes del análisis de datos de los alumnos. Este formato de entrevista es ideal para explorar temas complejos y obtener respuestas detalladas y profundamente personales que revelan las interacciones y la cultura interna del centro educativo.

En el enfoque cualitativo que he usado para este análisis, me he centrado en obtener información detallada, algo que es especialmente útil cuando se trabaja con textos o discursos. La clave aquí es entender que el lugar y el momento en que se recoge esta información son importantes porque influyen mucho en cómo actúan y qué dicen los participantes.

Lo interesante de este método es que permite que las ideas y temas clave salgan a la luz por sí solos, a medida que exploramos y recolectamos los datos, en lugar de decidir qué buscar desde el principio. Este proceso es bastante dinámico y requiere que quien recoge los datos se involucre directamente, no solo observando sino también siendo parte del día a día de las personas a las que estudiamos. Esto nos ayuda a entender realmente lo que está pasando y a captar mejor los detalles.

Además, este enfoque es flexible y usa diferentes formas de recoger información, desde entrevistas y observaciones hasta análisis de documentos y, en ocasiones, grupos focales. Esto nos asegura que podemos adaptarnos y responder mejor a lo que vamos descubriendo en el camino.

En conclusión, la recabación de datos se centró en identificar y entender las tendencias comunes y las diferencias individuales que emergieron de las conversaciones. Se utilizó el análisis temático para organizar y categorizar la información recogida, facilitando la identificación de patrones y temas recurrentes que reflejan las realidades del entorno educativo estudiado. Este enfoque permitió capturar las experiencias directas de los participantes y también interpretar cómo estas experiencias influyen y son influenciadas por el contexto más amplio del centro educativo y su comunidad.

Este enfoque es ideal para capturar la complejidad de las interacciones educativas y ofrece perspectivas valiosas sobre cómo los factores culturales, sociales y personales influyen en la experiencia educativa. Esto es esencial a la hora de adaptar la estrategia didáctica al contexto en que cada docente se encuentre, sabiendo que es extrapolable y fácilmente modificable.

Al adoptar este método, se puede profundizar en cómo se construyen las relaciones, cómo se manejan los desafíos y cómo se experimenta el proceso de aprendizaje desde múltiples perspectivas dentro del entorno educativo.





## **Propuesta metodológica**

### **3.2. Sobre los alumnos objetivo**

#### **3.2.2. Población y muestra**

La población de este estudio abarca a los miembros de la comunidad educativa de un centro que, como veremos posteriormente, incluye niveles desde la Formación Profesional Básica hasta el Bachillerato, situado en un barrio de alta densidad poblacional y diversidad cultural. Este entorno ofrece un escenario rico y variado para examinar las dinámicas educativas y sociales en profundidad.

Para la muestra, se seleccionaron participantes que representan un espectro amplio de perspectivas dentro del centro educativo. La muestra incluye profesores, miembros del consejo escolar, y una selección de estudiantes que reflejan la diversidad del alumnado, incluyendo diferentes niveles de habilidades tecnológicas, intereses personales y antecedentes culturales.

La elección de la muestra fue guiada por el objetivo de comprender las interacciones y percepciones que caracterizan la vida diaria del centro, asegurando que se captaran tanto las voces de aquellos directamente involucrados en la enseñanza como las de los estudiantes, quienes son los principales beneficiarios y participantes de los procesos educativos. Este enfoque permitió no solo analizar las necesidades educativas y sociales específicas, sino también entender cómo estos factores se interrelacionan en un entorno de aprendizaje real y complejo.

No podemos pasar por alto el hecho de que, como se hablará detalladamente en el apartado de “posibles líneas futuras de investigación”, todo lo que se analiza en este documento puede y debe ser analizado en otros contextos educativos, que permitan aplicar la herramienta propuesta a un número mayor de estudiantes.

## **Propuesta metodológica**

### **3.2. Sobre los alumnos objetivo**

#### **3.2.3. Técnicas de recolección de datos**

Para obtener una comprensión exhaustiva de las dinámicas educativas y sociales en el centro estudiado, se emplearon varias técnicas cualitativas de recolección de datos. Se realizaron entrevistas personales semiestructuradas y no formales tanto a profesores como a parte del alumnado, estructuradas de manera que permitieran flexibilidad y un ambiente relajado, lo cual fomentó una comunicación abierta y sincera. Al ser no formales, estas entrevistas propiciaron un diálogo más espontáneo y menos inhibido, permitiendo que los participantes compartieran sus experiencias y percepciones de manera más personal y profunda. La naturaleza semi-estructurada aseguró que se exploraran los temas pertinentes sin perder la capacidad de adaptarse al flujo natural de la conversación, lo que resultó en una recolección de datos rica y contextualizada.

También se utilizaron grupos no formales de discusión, principalmente con miembros del consejo escolar y otros actores educativos durante las reuniones de tutores. Estos grupos fomentaron un intercambio provechoso y diverso de opiniones y experiencias. Al facilitar la discusión en un entorno grupal, esta técnica permitió observar las interacciones entre los participantes y captar una variedad de perspectivas sobre los temas abordados.

La observación participativa se centró en la observación directa de las interacciones y dinámicas en el aula durante las horas de clase y otras actividades educativas. Al integrarse en el ambiente natural de los sujetos, esta técnica proporcionó una visión auténtica de la conducta y las interacciones cotidianas, ofreciendo datos cruciales sobre el clima educativo y la efectividad de las prácticas pedagógicas implementadas. La observación participativa permite no solo ver lo que los participantes dicen, sino también cómo actúan en su contexto natural, ofreciendo un nivel de detalle y contexto que es difícil de alcanzar a través de otro tipo de técnicas.

Finalmente, se llevó a cabo un análisis documental de los documentos institucionales clave, como el Proyecto Educativo del Centro (PEC) y el Reglamento de Régimen Interior (RRI). Al analizar estos documentos, se obtuvo una comprensión profunda de las políticas, normativas y programas educativos que rigen la vida escolar, proporcionando un marco de referencia para interpretar los datos recogidos a través de otras técnicas.

Estas técnicas combinadas ofrecieron una visión multifacética del entorno educativo, cada una complementando a las otras para proporcionar una imagen completa y detallada de la situación educativa en el centro.





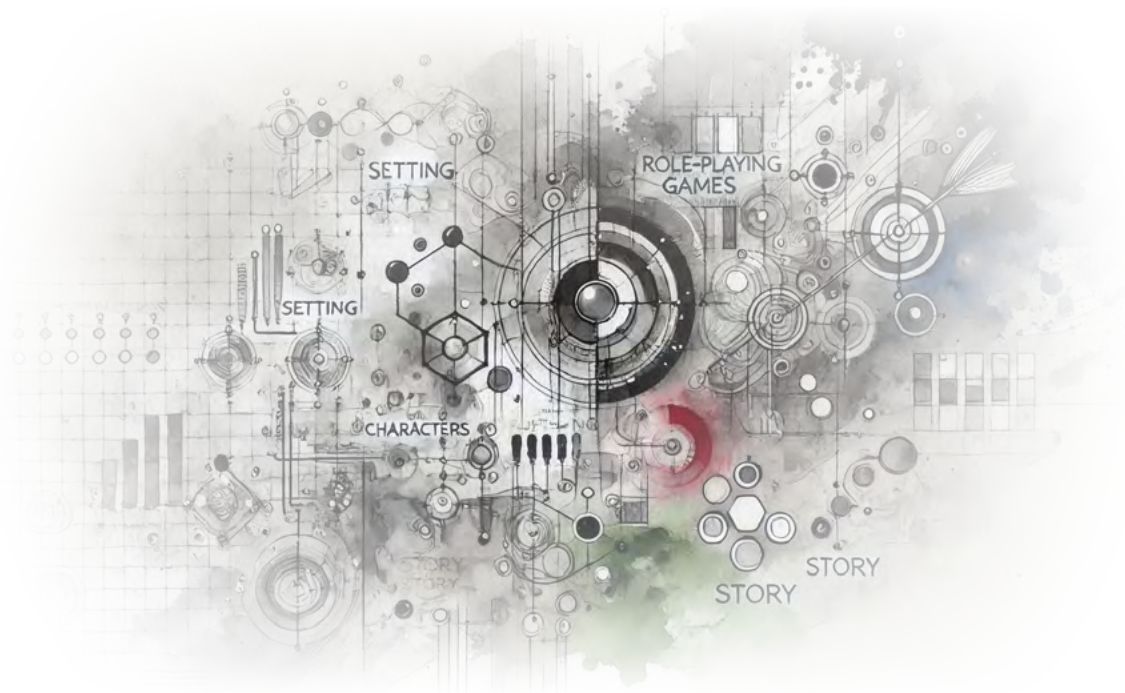
# MARCO TEÓRICO

## 4. Marco teórico

En el presente capítulo se desarrolla el marco teórico, estructurado en diversos apartados esenciales para fundamentar la investigación. Inicialmente, se aborda el concepto de gamificación, explorando sus fundamentos y relevancia en contextos educativos y organizacionales. Se profundiza, posteriormente, en cómo la gamificación puede potenciar la motivación, examinando las estrategias y mecánicas que la hacen efectiva para captar y mantener el interés de los usuarios.

Además, se distinguen los tipos de gamificación que comparten principios con los juegos de rol, detallando las características que los definen y los diferencian de otros enfoques gamificados. En este sentido, es crucial entender qué es un juego de rol y cómo estos se estructuran, para luego analizar su aplicación y justificación en el ámbito educativo, subrayando las ventajas que ofrecen en la promoción del aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

Finalmente, se clarifican las semejanzas y diferencias entre el juego de roles, el rol en vivo y el juego de rol tradicional, destacando sus aplicaciones y beneficios específicos en contextos educativos. Este análisis permitirá comprender mejor cómo la implementación de juegos de rol en la educación puede transformar y enriquecer las experiencias de aprendizaje, proporcionando un marco sólido para el desarrollo de la propuesta.



## Marco teórico

### 4.1. Sobre la gamificación

El uso de la gamificación en el entorno académico se presenta como una estrategia innovadora y efectiva para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. La gamificación, entendida como la aplicación de mecánicas y estrategias propias de los juegos en contextos no lúdicos, se ha consolidado como una herramienta pedagógica que trasciende el mero entretenimiento para convertirse en un vehículo de transmisión de conocimientos y habilidades cruciales en el ámbito educativo.

Desde sus inicios, el ser humano ha utilizado el juego como una forma fundamental de aprendizaje. Los juegos no solo son una fuente de diversión, sino que también constituyen una metodología natural para explorar y comprender el mundo. En la infancia, actividades simples como interactuar con objetos permiten a los niños descubrir principios básicos de física, como la causalidad y la gravedad, mucho antes de que estos conceptos sean formalmente enseñados en las aulas. Esta forma innata de aprender mediante el juego proporciona una base sólida para justificar la integración de la gamificación en la educación.

La gamificación aplica técnicas de diseño de videojuegos y elementos típicos de los juegos en contextos no lúdicos (Anderson, J., & Barnett, M. 2011). Su finalidad en el ámbito educativo, es fomentar un aprendizaje activo y comprometer a los estudiantes en actividades de solución de problemas (Kapp, 2012), con el objetivo de cumplir metas específicas de aprendizaje.

Al crecer, los individuos no dejan de jugar, pero las formas de juego evolucionan y se vuelven más complejas, integrando reglas y procesos que fomentan la interacción social y la comunicación. Estas habilidades son fundamentales en la sociedad y su práctica a través del juego prepara a los estudiantes para la vida adulta de manera efectiva y natural. La gamificación aprovecha esta predisposición innata hacia el juego para diseñar experiencias educativas que no solo enseñan contenido académico, sino que también desarrollan habilidades sociales y cognitivas esenciales.

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y la gamificación no deben confundirse, aunque ambos comparten la filosofía de aprender de forma más efectiva y atractiva. Mientras que el ABJ utiliza juegos diseñados específicamente con objetivos educativos, la gamificación descompone los juegos para entender sus mecanismos y aplica esos elementos en contextos educativos tradicionales. Este enfoque permite a los educadores transformar lecciones convencionales en experiencias más dinámicas y motivadoras, manteniendo a los estudiantes activos y comprometidos con el proceso de aprendizaje. El ABJ se enfoca en integrar juegos dentro de los contextos educativos para apoyar los objetivos de aprendizaje. Por otro lado, la gamificación se entiende como una estrategia educativa que se puede adaptar a cualquier enfoque que decidamos implementar en nuestro método de enseñanza (Oriol Ripoll, Joan-Tomàs Pujolà, 2024).

Una de las principales ventajas de la gamificación es su capacidad para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al incorporar elementos de juego como la consecución de puntos, niveles y logros, los estudiantes se sienten más incentivados a participar activamente y a perseverar ante desafíos académicos. Esta motivación intrínseca es crucial para el aprendizaje a largo plazo y para el desarrollo de una actitud positiva hacia la educación. La gamificación se evalúa no por los premios entregados o recibidos, sino por el disfrute que experimenta el jugador a lo largo del proceso (Ripoll, 2014). Asimismo, el elemento de diversión es esencial para crear experiencias de aprendizaje que los estudiantes perciban como lúdicas (Cornellà y Estebanell, 2018). Por lo tanto, la diversión es un aspecto clave para fomentar la motivación de los estudiantes y aumentar su participación en el proceso educativo.

Además, la gamificación ofrece una flexibilidad significativa en su implementación. Puede ser aplicada en cualquier disciplina y adaptada a diferentes niveles educativos. Esta adaptabilidad facilita que los educadores integren técnicas de gamificación con sus métodos de enseñanza existentes, mejorando así la eficacia de sus prácticas pedagógicas sin necesidad de realizar cambios radicales en su currículo. Vásquez González, J. M. (2021) resalta que la gamificación, definida como la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una herramienta eficaz para incrementar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, particularmente en el ámbito educativo.

Otro aspecto relevante de la gamificación es su capacidad para fomentar un ambiente inclusivo y cooperativo en el aula. Al centrarse en el juego, se promueve una atmósfera de igualdad donde todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades individuales, pueden contribuir y participar activamente en el proceso de aprendizaje. Esto no solo mejora la convivencia en el aula, sino que también refuerza el aprendizaje colaborativo y el respeto mutuo entre estudiantes.

En conclusión, la gamificación representa una evolución natural en las metodologías de enseñanza que se alinea con las necesidades y expectativas de la sociedad contemporánea. No solo proporciona una base sólida para el desarrollo de habilidades prácticas y cognitivas, sino que también mejora significativamente la motivación y la participación de los estudiantes en su propio proceso educativo. Al integrar la gamificación en el aula, los educadores pueden transformar la enseñanza en una experiencia más dinámica, efectiva y, sobre todo, más atractiva para los estudiantes de todas las edades.



## Marco teórico

### 4.2. La gamificación como estrategia para mejorar la motivación

La gamificación en el entorno académico se presenta como un enfoque innovador y eficaz para abordar uno de los desafíos más persistentes en la educación: la motivación del alumnado. Este método, que integra elementos del diseño de juegos en contextos educativos, busca fomentar una mayor implicación y entusiasmo por parte de los estudiantes hacia sus estudios. La relevancia de este enfoque se sustenta en su capacidad para generar tanto motivación intrínseca como extrínseca, elementos cruciales para un aprendizaje efectivo y perdurable. La gamificación implica incorporar elementos de juego en entornos ajenos al juego con el fin de motivar y conseguir el compromiso de los participantes (Anderson, J., & Barnett, M. 2011). Este enfoque busca crear experiencias positivas para los usuarios, influyendo así en su comportamiento y procesos cognitivos (Rakovac Bekes, E. 2021).

La motivación intrínseca se refiere al interés o placer que surge directamente del aprendizaje en sí, sin necesidad de incentivos externos. Por ejemplo, un estudiante puede sentirse naturalmente atraído por temas como la astronomía o la literatura debido a un interés personal profundo. Por otro lado, la motivación extrínseca se produce cuando el estímulo para aprender proviene de factores externos, como la obtención de recompensas o el reconocimiento de los demás. Aunque la motivación intrínseca es a menudo vista como más deseable, la motivación extrínseca, que “es la búsqueda de un comportamiento condicionado por alguna otra razón externa” (Ryan, R. M., & Deci, E. L. 2000), juega un papel crucial en la educación, especialmente cuando se trata de temas que los estudiantes pueden no encontrar inmediatamente atractivos.

En este contexto, la gamificación se revela como una herramienta poderosa. Mediante la aplicación de mecánicas de juego en la enseñanza, como la consecución de puntos, medallas, y tablas de liderazgo, se puede incrementar significativamente el interés del alumnado. Estos elementos gamificados actúan como incentivos extrínsecos que pueden despertar la curiosidad de los estudiantes y motivarlos a participar más activamente en sus propios procesos de aprendizaje. Por ejemplo, un sistema de puntos por tareas completadas correctamente puede motivar a los estudiantes a dedicar más esfuerzo y atención a sus asignaciones. Una parte esencial en el diseño de estrategias de gamificación consiste en identificar, elegir y aplicar elementos típicos de los juegos para influir en el compromiso y la motivación de los estudiantes (García-Álvarez, A. 2022).



Lo interesante de la gamificación es que no solo se limita a mejorar la motivación extrínseca. Esta estrategia también tiene el potencial de fomentar la motivación intrínseca. La motivación intrínseca se describe como un impulso motivacional interno que determina el comportamiento por la recompensa interna que este proporciona (Ryan, & Deci, E. L. 2000). Al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido, los estudiantes pueden comenzar a encontrar placer en actividades que anteriormente consideraban aburridas o difíciles. Por ejemplo, un estudiante que normalmente no muestra interés en la historia puede encontrarse disfrutando de una simulación gamificada que le permite experimentar eventos históricos de manera interactiva. Este tipo de experiencias puede cambiar la percepción del estudiante sobre la materia, despertando un interés genuino que persiste más allá del juego mismo.



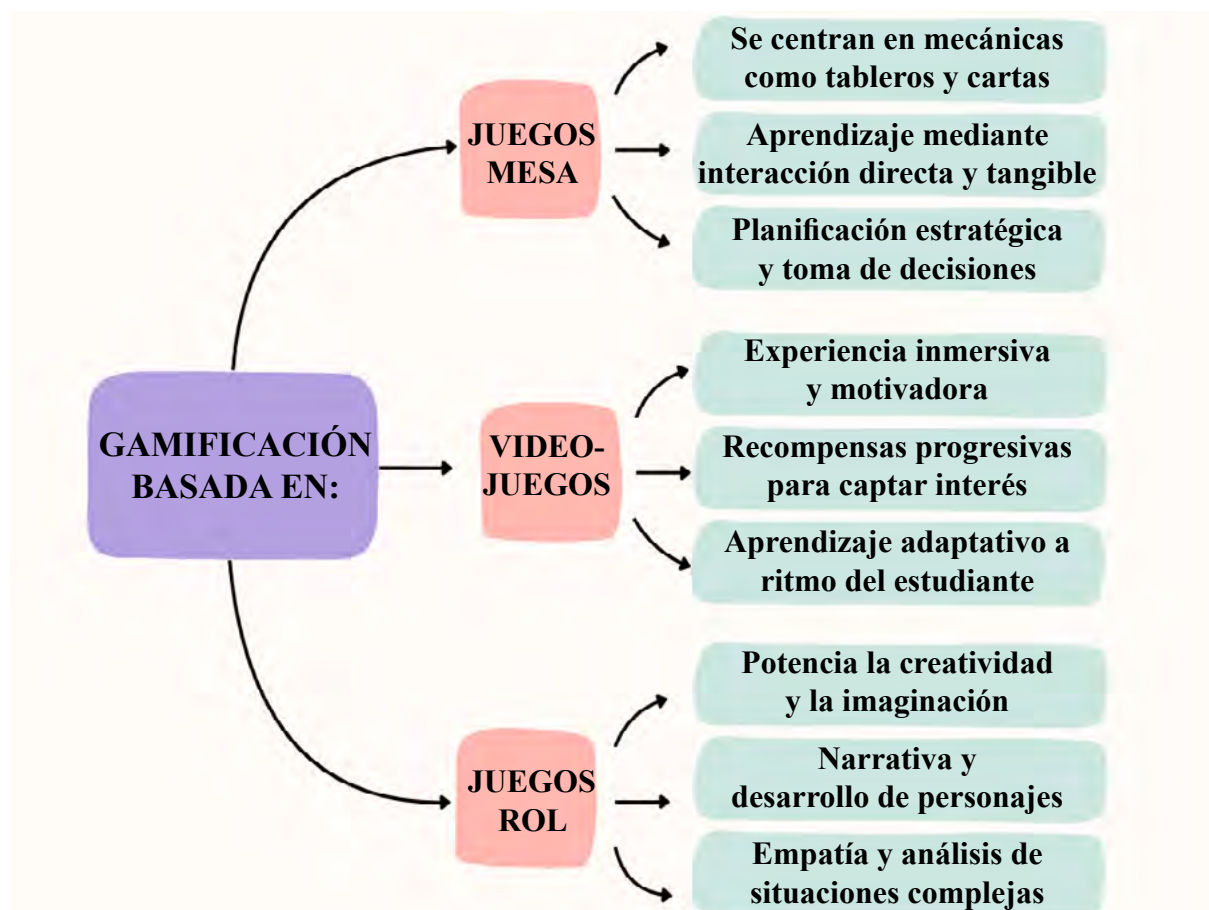


## Marco teórico

### 4.3. Tipos de gamificación relacionados con los juegos de rol

En el ámbito educativo, la gamificación se ha revelado como una metodología eficaz que utiliza el atractivo intrínseco de los juegos para incrementar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque adopta una variedad de estrategias que transforman los principios y estructuras típicos de los juegos para su aplicación en contextos académicos. Si bien la gamificación puede clasificarse de diversas maneras y ha sido objeto de extensos estudios, en este trabajo se explorarán tres categorías principales basadas en el tipo de juego: juegos de mesa, juegos de rol y videojuegos. Cada una de estas modalidades introduce elementos únicos que enriquecen y diversifican la experiencia educativa. En esta investigación, se pondrá especial énfasis en los juegos de rol, debido a su notable capacidad para fomentar habilidades de comunicación, empatía y resolución de problemas a través de interacciones narrativas y decisiones estratégicas.

Aunque reconocemos la amplitud y profundidad del campo de la gamificación, nos centraremos en estos tres tipos específicos, con un enfoque particular en cómo los juegos de rol pueden transformar y enriquecer los entornos educativos contemporáneos. Por todo esto, en este análisis, nos enfocaremos especialmente en los juegos de rol y su aplicación en el entorno académico.



#### 4.3.1. Gamificación basada en juegos de mesa

Los juegos de mesa han experimentado un renacimiento en los últimos años, caracterizándose por su diversidad y accesibilidad. En el contexto educativo, las gamificaciones basadas en juegos de mesa suelen centrarse en las mecánicas de juego, tales como el uso de tableros, cartas o fichas. Estos elementos se adaptan para facilitar el aprendizaje de contenidos específicos mediante la interacción directa y tangible. Este tipo de gamificación traslada la estrategia y la gestión de recursos de los juegos de mesa populares, como Catán, al aula, fomentando habilidades como la planificación estratégica y la toma de decisiones críticas. La narrativa en estas gamificaciones suele tener un papel secundario, priorizando las dinámicas de juego que promueven la colaboración y el pensamiento crítico.

El estudio de Ramani G. B. y Siegler R. S. (2008) resalta cómo una intervención lúdica puede mejorar significativamente el rendimiento en matemáticas. En su investigación, describen que “después de jugar a un juego de mesa numérico ordenado linealmente durante cuatro sesiones de 15 a 20 minutos, los niños de los programas Head Start mostraron una mejora considerable en la comparación de magnitudes numéricas, la estimación de rectas numéricas, la identificación de números y el conteo” (p. 386). Este hallazgo demuestra el potencial de los juegos educativos para fortalecer habilidades matemáticas fundamentales.

#### 4.3.2. Gamificación basada en videojuegos

La industria de los videojuegos, líder en el sector del entretenimiento, también ha encontrado su lugar en la educación a través de la gamificación. Estas estrategias buscan un equilibrio entre narrativa y mecánicas de juego, ofreciendo una experiencia inmersiva que puede ser altamente motivadora para los estudiantes. Los elementos típicos incluyen niveles, puntos y desafíos progresivos que simulan los videojuegos tradicionales. El objetivo es captar el interés de los alumnos mediante retos que incrementan progresivamente en dificultad, adaptándose a su ritmo y fomentando un aprendizaje autónomo y adaptativo. Anderson se refirió a la gamificación como el uso de mecánicas de juego y el diseño de experiencias para implicar y motivar a las personas de forma digital con el fin de conseguir sus objetivos (Anderson, J., & Barnett, M. 2011).

La gamificación basada en videojuegos se presenta como una herramienta poderosa para la educación, capaz de transformar el aprendizaje en una experiencia atractiva y efectiva que mantiene a los estudiantes comprometidos y motivados a lo largo de su proceso educativo.

### 4.3.3. Gamificación basada en juegos de rol

Los juegos de rol, tras superar períodos de estigmatización, han resurgido como poderosas herramientas lúdicas que potencian la creatividad y la imaginación. En este tipo particular de gamificaciones, el aspecto narrativo predomina; la creación de historias y el desarrollo de personajes son fundamentales. Los estudiantes asumen roles específicos que requieren la toma de decisiones basadas en la empatía y el análisis de situaciones complejas, a menudo influenciadas por el azar o decisiones de grupo. Este tipo de gamificación destaca por su capacidad para fomentar habilidades comunicativas y de resolución de problemas en un marco colaborativo.

El objetivo central de cualquier estrategia de gamificación en el aula es fomentar la motivación intrínseca de los estudiantes, es decir, estimular su deseo de seguir aprendiendo a través del compromiso y la interacción que proporciona la dinámica lúdica con elementos como recompensas, estatus, logros y competiciones. Según Torres y Romero (2018), el carácter motivacional de la gamificación en el aula ha demostrado tener un impacto significativo en el aumento de la atención en clase, el aprendizaje significativo y en la promoción de iniciativas estudiantiles. Todo lo citado aquí son elementos clave de los juegos de rol, como veremos en los siguientes apartados.





## Marco teórico

### 4.4. Qué es un juego de rol

*Jugar es un pasatiempo social. Si quieres usar tu imaginación a solas, deberías limitarte a leer un libro. Sin embargo, ¡ten en cuenta lo siguiente! Cuando varias personas se unen y cooperan, elaboran una fantasía grupal mucho más interesante e imaginativa que la de una sola persona; y el esfuerzo colectivo tiene como resultado una experiencia muy divertida y satisfactoria para todos los implicados. Juntos creáis y desarrolláis un relato en el que cada uno de vuestros investigadores ocupa un papel protagonista.*

(Petersen, S., Willis, L., Fricker, P., & Mason, M. (Eds.). (7ª ed.). La Llamada de Cthulhu. ISBN: 978-84-16357-97-0).

Un juego de rol de mesa es una forma de entretenimiento social en la que los participantes crean una narrativa compartida asumiendo los roles de personajes en un escenario ficticio. Los jugadores interactúan entre sí y con el entorno, descrito por una figura que guía la partida, comúnmente denominada director de juego. Este último presenta situaciones y desafíos, y los jugadores describen las acciones y decisiones de sus personajes en respuesta a esas circunstancias.



El juego se desarrolla principalmente a través de un intercambio verbal, tomando la forma de una conversación grupal que evoluciona con giros y situaciones imprevistas, proporcionando tanto diversión como oportunidades para el desarrollo creativo de la historia. Es esencialmente colaborativo, incentivando a los participantes a cooperar y contribuir a la elaboración de una fantasía colectiva que es típicamente más rica, motivadora y variada que una creación individual.

En resumen, un juego de rol de mesa es una actividad grupal interactiva y narrativa donde los jugadores, guiados por un director, tejen juntos una historia en la que cada personaje juega un papel crucial, contribuyendo a una experiencia colectiva única, gratificante y motivante.

El concepto de juego de rol presenta una complejidad significativa en su definición actual, ya que su aplicación trasciende el ámbito tradicional de los juegos de mesa con papel y lápiz. En la sociedad contemporánea, los juegos de rol se han expandido hacia los videojuegos, las narrativas compartidas e incluso los proyectos audiovisuales interactivos. No obstante, la delimitación de este concepto se apoya fundamentalmente en las definiciones proporcionadas por los principales manuales de rol, tales como “Dungeons & Dragons”, “La Llamada de Cthulhu” y “El Anillo Único”, entre otros. Estos textos constituyen una base teórica esencial para entender la esencia y la evolución de los juegos de rol en diversas plataformas.



## Marco teórico

### 4.5. Justificación del uso de los juegos de rol en educación

Los juegos de rol (en adelante JdR) en el ámbito educativo ofrecen una herramienta pedagógica valiosa que permite abordar la enseñanza desde una perspectiva innovadora y dinámica, fomentando un aprendizaje significativo y motivador. Diversos estudios, como los citados a continuación, han revelado que los juegos de rol no representan una amenaza, sino todo lo contrario; tienen el potencial de enriquecer significativamente el proceso educativo, especialmente en la educación secundaria, una etapa crucial en el desarrollo cognitivo y social de los jóvenes.



En primer lugar, la revisión de la literatura y la práctica existente, muestra que los juegos de rol han sido subutilizados en la educación formal, a pesar de sus evidentes beneficios pedagógicos. Estos juegos fomentan la creatividad, la toma de decisiones, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades sociales, como la empatía y la cooperación. Además, los JdR permiten a los estudiantes explorar situaciones complejas y realizar actividades en un entorno controlado y seguro donde pueden experimentar con diferentes roles y perspectivas. (“Los Juegos de Rol: Hacia una propuesta pedagógica” de Pablo Giménez en el que se indican los beneficios educativos de los JdR).



La capacidad de los JdR para adaptarse y reflejar cambios rápidos es particularmente relevante en nuestra sociedad contemporánea, marcada por la evolución constante de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Los juegos de rol, por su naturaleza flexible y su énfasis en la narrativa y el rol activo del estudiante, son una forma ideal de incorporar estas tecnologías en el aula, haciendo el aprendizaje más atractivo y relevante para los estudiantes digitales de hoy. (Grande de Prado, M., & Abella García, V. 2010).

Además, los JdR pueden servir como una forma efectiva de educación en valores. Al enfrentar a los estudiantes a dilemas morales dentro de contextos ficticios pero profundamente humanos, estos juegos promueven una reflexión crítica sobre cuestiones éticas y fomentan una comprensión más profunda de las consecuencias de las decisiones personales y colectivas. La investigación denominada “Efectos psicosociales de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo de los menores” (Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid en el año 1999 a instancias del Defensor del Menor de Madrid (VV.AA., 1999) confirma que no existe diferencia significativa en el desarrollo cognitivo y social entre los jugadores de JdR y los no jugadores, subrayando que estos juegos son una alternativa segura y efectiva para la educación.

La implementación de JdR en la educación también podría responder a la necesidad de métodos pedagógicos que engloben tanto el conocimiento académico como la competencia emocional y social. Los juegos de rol, por su estructura abierta y colaborativa, promueven un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo, donde cada estudiante puede contribuir activamente y sentirse parte de un equipo. Esta característica es crucial para fomentar una educación inclusiva y equitativa.

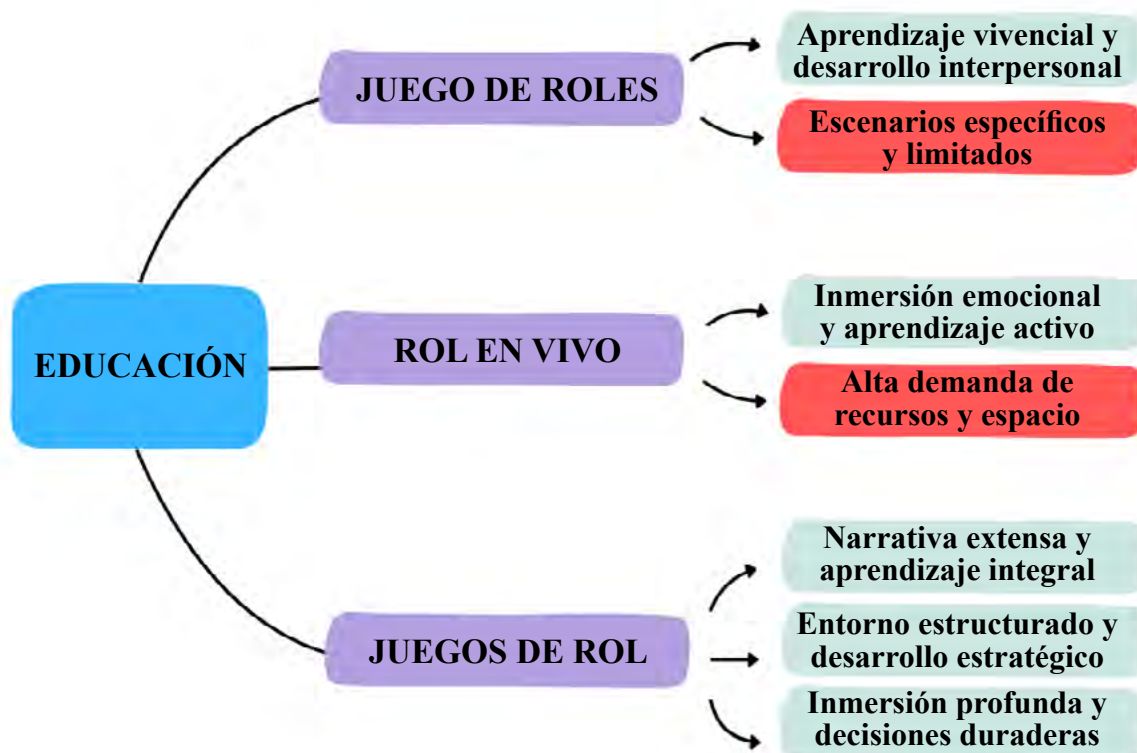
En conclusión, los juegos de rol ofrecen múltiples beneficios educativos que justifican su inclusión en programas de estudio formales, especialmente en la educación secundaria y formación profesional. Estos beneficios incluyen el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, la incorporación efectiva de las TIC en el aula y la promoción de la educación en valores. Al integrar los JdR en el currículo escolar, los educadores pueden proporcionar a los estudiantes herramientas poderosas para el aprendizaje activo y la preparación para los desafíos de un mundo en constante cambio.



## Marco teórico

### 4.6. Juego de roles, rol en vivo y juego de rol. Semejanzas y diferencias

Los términos “juego de roles”, “rol en vivo” y “juego de rol” a menudo se utilizan de manera intercambiable en el lenguaje común, pero representan conceptos distintos, especialmente en contextos educativos. Cada uno tiene características únicas y se aplica de manera diferente en entornos de aprendizaje, por lo que es importante distinguirlos claramente para comprender su utilidad y aplicación adecuada en la educación.



#### 4.6.1. Juego de roles en educación

El juego de roles en contextos educativos se centra en la participación activa de los estudiantes en simulaciones realistas donde asumen roles específicos para explorar situaciones complejas o problemas. Este método permite a los estudiantes desarrollar habilidades de comunicación, empatía y toma de decisiones críticas, al tiempo que proporciona un entendimiento más profundo de los contenidos curriculares. Como se evidencia en los documentos analizados, el juego de roles fomenta un aprendizaje vivencial que es crucial para aplicaciones prácticas en campos como la educación sanitaria y social, donde los estudiantes necesitan comprender las perspectivas de otras personas para actuar eficazmente (Medina Brito, 2018). Este enfoque es especialmente útil en la formación del profesorado, donde se enfatiza la importancia de la práctica reflexiva y el desarrollo de habilidades interpersonales. Los ejercicios de simulación, como el juego de roles, mejoran la experiencia educativa al promover el pensamiento crítico y las habilidades analíticas, ofreciendo a los estudiantes una comprensión más profunda de la dinámica del intercambio político, así como el desarrollo de competencias oral y escrita y el fomento de la confianza de los estudiantes (Krain y Lantis, 2006, p.396).

A mayores, el juego de roles proporciona múltiples motivaciones para los estudiantes, como la asunción de ideas y posiciones diferentes a las propias, el trabajo en equipo, el empoderamiento en la toma de decisiones y un mayor compromiso en la asistencia a clase (Porter, 2008). La implementación de esta técnica también aporta un sentido de realidad, animando al alumnado a investigar y desarrollar situaciones de trabajo sin asumir riesgos reales (Jackson y Walters, 2000; Venable, 2001).

#### 4.6.2 Rol en vivo (LARP) en educación

El rol en vivo, o LARP, implica que los participantes actúen sus roles en un espacio físico, habitualmente con disfraces y caracterización, lo que añade una dimensión kinestésica y visual al aprendizaje. Aunque tradicionalmente se asocia más con el entretenimiento, su aplicación en educación puede ser particularmente potente para involucrar a los estudiantes de manera integral. Los participantes no solo aprenden sobre el contenido del currículum, sino que también experimentan emociones y conflictos reales dentro de un marco controlado, lo que puede ser transformador en términos de aprendizaje emocional y social. Sin embargo, la implementación de LARP en la educación formal puede ser desafiante debido a la necesidad de espacio, tiempo y recursos que no siempre están disponibles en entornos educativos tradicionales.

#### 4.6.3 Juego de rol en educación

Los juegos de rol destacan por su estructura reglada y la creación de mundos ficticios donde los estudiantes asumen roles y resuelven desafíos mediante el trabajo en equipo y la estrategia. Este formato es altamente adaptable a diferentes contextos educativos y puede ser integrado fácilmente en el aula para enriquecer el currículo. Los juegos de rol ofrecen oportunidades únicas para el desarrollo cognitivo y social, potenciando habilidades como la resolución de problemas, la planificación estratégica y la toma de decisiones éticas (Grande, 2023). Además, promueven una participación activa y sostenida de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más profundo y duradero.

Mientras que el juego de roles y el rol en vivo ponen más énfasis en la actuación y la experiencia directa dentro de escenarios realistas o teatralizados, los juegos de rol se centran en la interacción estratégica dentro de un marco lúdico y reglado.

En la elección de los juegos de rol sobre el juego de roles y el rol en vivo para fines educativos, se destaca un aspecto crucial: la capacidad de los juegos de rol para establecer una narrativa coherente y abarcar un conjunto de situaciones interconectadas. A diferencia del juego de roles y el rol en vivo, que tienden a centrarse en escenarios específicos o situaciones puntuales, similares a escenas aisladas de una película, los juegos de rol construyen una “película completa”, permitiendo a los estudiantes explorar y navegar a través de un arco narrativo extenso con múltiples hilos argumentales y desenlaces.

Esta narrativa extendida y la profundidad de las situaciones presentadas en los juegos de rol facilitan un aprendizaje más integral, donde los conceptos y las habilidades no se ven de manera aislada sino como parte de un todo más grande y complejo. Esta característica de los juegos de rol es fundamental para fomentar un aprendizaje profundo y significativo, donde las decisiones tomadas en un punto del juego pueden tener repercusiones a largo plazo, reflejando más fielmente la naturaleza de muchas situaciones en la vida real y profesional (Grande, 2023; Medina Brito, 2018).

Por tanto, los juegos de rol pueden ser elegidos en el ámbito educativo porque no solo enganchan a los estudiantes en una serie de tareas o desafíos, sino que también los sumergen en un proceso de toma de decisiones continuo y evolutivo que es fundamental para el desarrollo de habilidades críticas y estratégicas. Esta capacidad de ver más allá de las situaciones inmediatas hacia un panorama más amplio es lo que los diferencia y los hace especialmente valiosos en contextos educativos.

Entre estas categorías, los juegos de rol en el entorno académico ofrecen una oportunidad única para desarrollar una gama extensa de competencias transversales. La inmersión en roles y la narrativa compleja no solo capturan el interés de los estudiantes, sino que también les permiten explorar y entender perspectivas múltiples dentro de contextos ficticios que pueden tener correlaciones directas con el mundo real. Este enfoque facilita un aprendizaje profundo de las materias a través de la empatía y el compromiso personal, permitiendo a los estudiantes vivenciar situaciones que de otra manera serían abstractas o distantes.

Al integrar los juegos de rol en la educación, se estimula a los alumnos a pensar críticamente y a colaborar eficazmente, preparándolos no solo para exámenes académicos sino para situaciones reales de la vida cotidiana. Este tipo de gamificación se convierte así en un catalizador para el desarrollo integral, proveyendo un marco en el que el aprendizaje se convierte en una experiencia activa, participativa y profundamente humana.

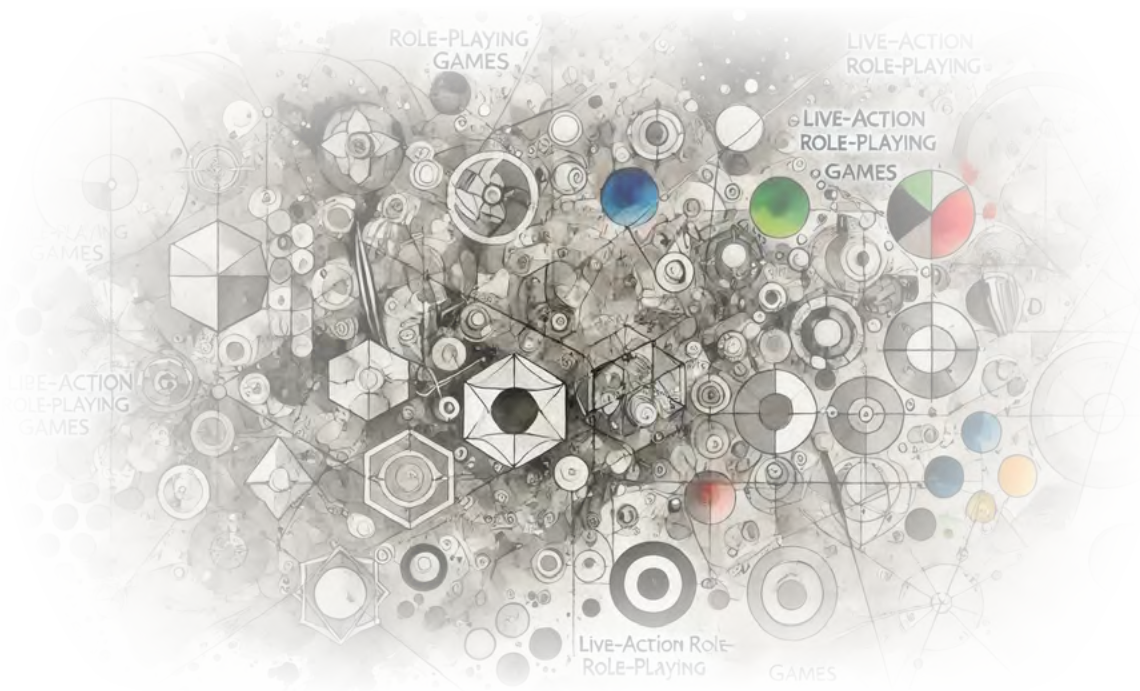
Las mecánicas en los juegos de rol y su aplicación en el aula se pueden explicar desde una perspectiva neurocientífica, especialmente en el contexto del neuroaprendizaje. Esta disciplina estudia los procesos cerebrales implicados en el aprendizaje y ha identificado que la motivación es fundamental para el éxito educativo, articulándose a través de la secuencia deseo-acción-satisfacción. Este modelo neurobiológico coincide con las mecánicas fundamentales en juegos y educación: retos, acciones y recompensas.

Estas tres fases no solo son secuenciales, sino que también están interconectadas con la activación de ciertas áreas del cerebro y la liberación de neurotransmisores específicos que estimulan el interés y la atención. En los juegos, esta secuencia es evidente y eficaz; los jugadores se enfrentan a un desafío (deseo), toman acciones para superarlo (acción) y, al lograrlo, reciben una recompensa (satisfacción), que refuerza la conducta y mantiene el interés. Este mismo mecanismo puede ser trasladado al aula para mejorar la implicación y el rendimiento de los estudiantes.

En el contexto educativo, un ejemplo claro de este circuito es el sistema de exámenes. Los docentes establecen un reto (la fecha del examen y los contenidos a evaluar), los alumnos realizan diversas actividades de preparación (acciones) y, al final, las calificaciones actúan como recompensas. Este proceso, cuando es exitoso, resulta en un estudiante motivado que encuentra satisfacción en sus logros académicos.

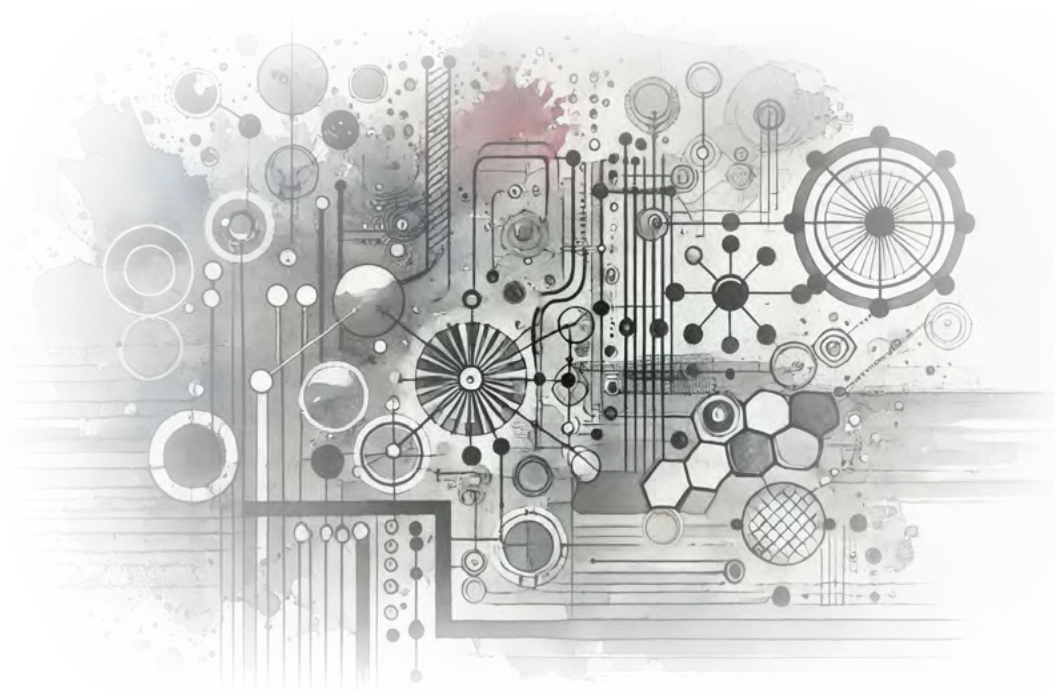
Sin embargo, el circuito de motivación en educación es frágil y puede interrumpirse si las acciones no conducen a la recompensa esperada, o si el desafío inicial no está bien ajustado a las capacidades del alumno. En estas circunstancias, los neurotransmisores que sustentan la motivación y el interés pueden disminuir rápidamente, afectando al rendimiento y al estado emocional del estudiante.

La gamificación se presenta entonces como un “motor auxiliar”, proporcionando un circuito alternativo que ayuda a mantener la motivación incluso cuando el modelo tradicional falla. Al implementar mecánicas de juego en el aula, los educadores pueden ofrecer a los estudiantes un sistema más robusto y flexible para enfrentar los retos académicos, reforzando la motivación y facilitando una recuperación más rápida de los contratiempos. Además, la naturaleza aditiva de la motivación en este contexto significa que su aplicación es casi siempre beneficiosa, ayudando a los estudiantes a mantener un interés constante y activo en su aprendizaje.









# **PROPUESTA PRÁCTICA**

## 5. Propuesta práctica

El panorama educativo contemporáneo se encuentra ante una diversidad de escenarios que demandan respuestas innovadoras y adaptativas. En este contexto, la implementación de estrategias de motivación emergen como ideas fundamentales para abordar las necesidades específicas de los estudiantes y promover su desarrollo integral.

Para desarrollar la estrategia didáctica fue esencial realizar un análisis detallado del contexto del centro educativo y de los alumnos a los que se dirigía. Aunque este contexto específico no será idéntico para otros docentes que deseen implementar esta estrategia, sirve como ejemplo ilustrativo de cómo adaptar cada componente de la estrategia a las características particulares de sus propios alumnos.

En este apartado, comenzaré contextualizando tanto el nivel académico como el centro educativo y el perfil de los alumnos, a quienes he hecho referencia en secciones anteriores, y en particular en los objetivos específicos 2 y 3: determinar el perfil de los estudiantes objetivo para la adecuación y personalización de la herramienta de gamificación, y analizar las motivaciones de nuestros estudiantes objetivo.

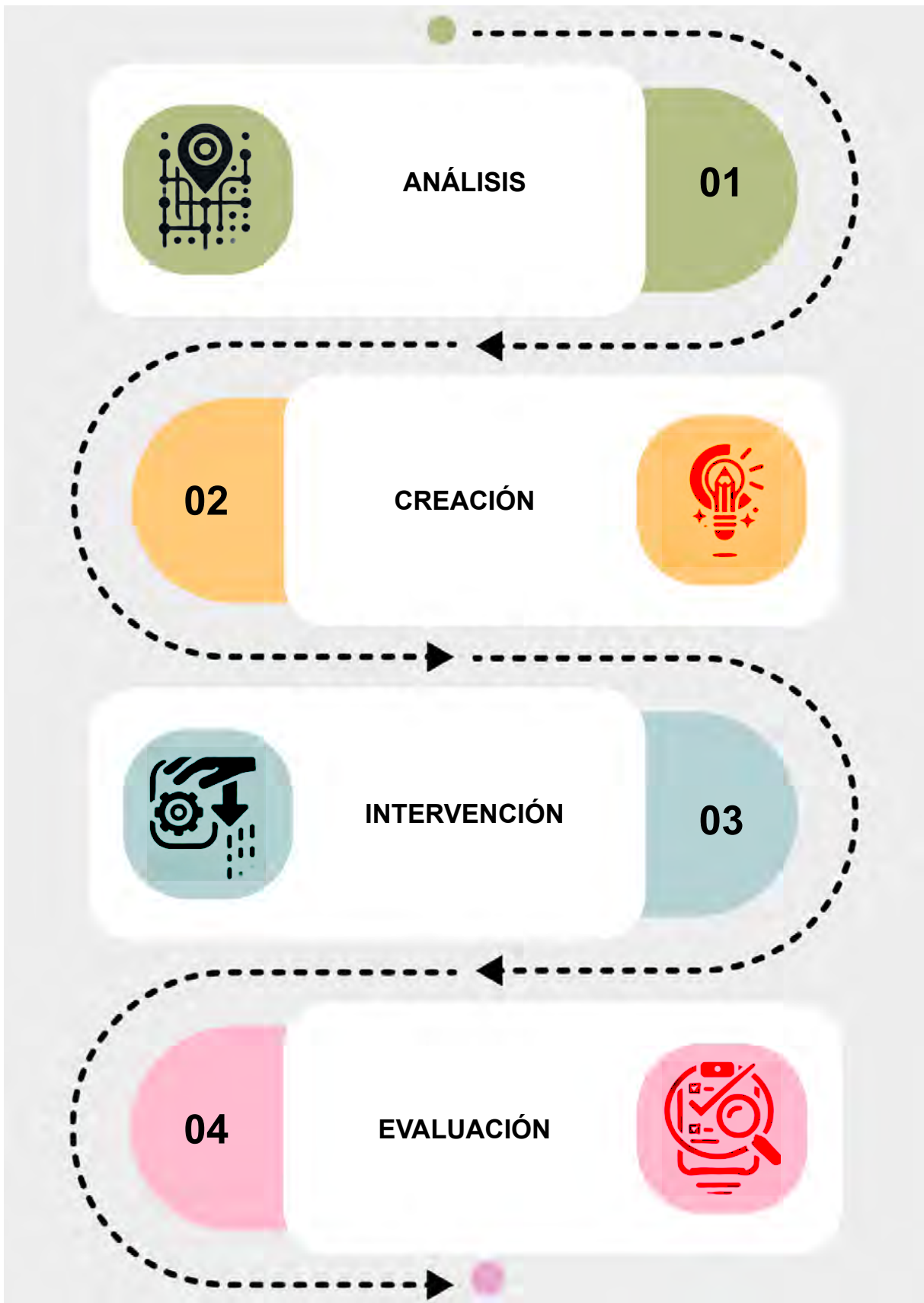
Posteriormente, argumentaré las razones que sustentan mi propuesta, esclareciendo por qué se ha optado por este enfoque específico. Una vez establecido el fundamento de la propuesta, abordaré el cómo, que se desglosará en el desarrollo de la misma.

En la última sección de este apartado, proporcionaré ejemplos concretos de cómo he adaptado cada fase de la propuesta a los alumnos estudiados. Mostraré cómo esta adaptación pone énfasis en mejorar las carencias observadas, centrando especialmente la atención en la motivación. Con esta estructura trataré de justificar la elección metodológica escogida, y también intentaré demostrar su efectividad práctica en el entorno educativo especificado.





## FASES



## **Propuesta práctica**

### **5.1. Contextualización**

#### **5.1.1 Contextualización del nivel académico**

La formación en el ámbito de la Formación Profesional Básica (en adelante FPB) se erige como un terreno pedagógico singular, donde los educadores se enfrentan a una serie de retos y dinámicas específicas que requieren enfoques diferenciados y estrategias educativas adaptadas. Es en este escenario donde cobra relevancia la implementación de una herramienta de motivación que no solo responda a las necesidades académicas de los estudiantes, sino que también atienda a su desarrollo personal y social.

Uno de los pilares fundamentales que justifican la necesidad de estas herramientas en el contexto de la FPB es el incremento de la participación y motivación de los estudiantes. La diversidad de perfiles y las distintas trayectorias educativas de los alumnos en este nivel requieren un enfoque pedagógico que estimule su interés y compromiso con el proceso de aprendizaje. Es esencial desarrollar métodos y técnicas que, además de facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades, también fomenten una actitud proactiva hacia el aprendizaje, potenciando así su desarrollo integral.

Asimismo, el fortalecimiento de la cohesión grupal se presenta como un objetivo primordial en el diseño de esta herramienta. La diversidad de subgrupos y dinámicas sociales observadas en el contexto de la FPB evidencia la necesidad de implementar estrategias que promuevan la colaboración y el entendimiento mutuo entre los estudiantes. La creación de un ambiente de trabajo armónico y productivo contribuirá al progreso académico de los alumnos y, al mismo tiempo, favorecerá su desarrollo social y emocional.

La reducción de las conductas disruptivas en el aula constituye otro aspecto clave que justifica la implementación de esta herramienta. Las interrupciones frecuentes y la falta de atención pueden obstaculizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes y afectar negativamente el ambiente escolar. Por tanto, la adopción de estrategias que promuevan un comportamiento adecuado y respetuoso resulta fundamental para mantener un entorno propicio para el aprendizaje y la convivencia.

La creación de un ambiente que estimule la curiosidad intelectual, la admiración por el conocimiento y una sensación de seguridad y alegría en el proceso educativo es esencial para contrarrestar los niveles de desmotivación y falta de atención observados en algunos estudiantes y para promover una experiencia educativa enriquecedora y significativa.

Todo lo descrito anteriormente se ha recabado a través de un trabajo de campo, que ha incluido varias horas de diálogo con diversos docentes de Formación Profesional Básica (FPB). Además, se han llevado a cabo entrevistas personales tanto con estos profesionales como con una representación significativa del alumnado del centro. Igualmente, se han mantenido conversaciones con varios miembros del consejo escolar de un centro que engloba Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional. Estas interacciones han proporcionado una perspectiva y han permitido constatar de primera mano las necesidades y necesidades concretas que afrontan tanto educadores como estudiantes en el entorno actual.

## **Propuesta práctica**

### **5.1. Contextualización**

#### **5.1.2. Contextualización del centro**

El centro educativo en cuestión se ubica en un barrio densamente poblado y cuenta con una oferta educativa que incluye tanto la enseñanza secundaria y el bachillerato como la formación profesional. Con más de dos mil estudiantes repartidos en varios bloques, la institución se beneficia de un entorno que incluye un amplio parque, permitiendo a los alumnos acceder a áreas verdes y espacios para actividades deportivas y recreativas.

La demografía del barrio presenta una alta densidad poblacional con una notable presencia de residentes inmigrantes y un perfil de envejecimiento demográfico. Estas características, junto con una predominancia de empleos en el sector terciario, muchos de ellos precarios, configuran las dinámicas escolares y afectan las expectativas y motivaciones de los estudiantes. Las barreras socioeconómicas, idiomáticas y culturales adicionales restringen la participación de las familias en la vida escolar.

Históricamente, el barrio ha experimentado una transformación de un entorno rural a urbano, marcado por la construcción de viviendas de protección oficial y un aumento de la población obrera. No obstante, la planificación urbanística no acompañó adecuadamente este crecimiento demográfico inicial, resultando en una deficiencia de servicios esenciales como escuelas públicas y áreas recreativas durante varias décadas.

El sector terciario domina la actividad económica del barrio, con una gran cantidad de pequeños comercios y servicios. Las instalaciones educativas y deportivas, concentradas cerca del parque, facilitan el acceso a oportunidades educativas y deportivas para los residentes y estudiantes.

En conclusión, el centro educativo opera en un contexto desafiante y complejo, donde las necesidades educativas y sociales de una población estudiantil diversa deben abordarse con un enfoque meticuloso y adaptado a las particularidades del entorno sociocultural y demográfico del barrio. Aunque este centro presenta características particulares, su realidad refleja situaciones comunes a muchas otras instituciones educativas a lo largo del territorio español.

Como ya he comentado, el centro educativo, situado en un barrio con perfil mayoritariamente obrero, tiene que hacer frente a un contexto marcado por el envejecimiento demográfico y la alta densidad poblacional. La diversidad cultural de las aulas, reflejo de la afluencia migratoria, enriquece la experiencia educativa, pero también plantea retos significativos en integración y comprensión intercultural. La limitada infraestructura urbana afecta el acceso a servicios básicos, lo que puede repercutir negativamente en la motivación académica y las expectativas laborales de los estudiantes.

Para mitigar estos impactos, el centro implementa estrategias inclusivas y asegura recursos suficientes para proporcionar un entorno educativo equitativo y enriquecedor. Las limitaciones en la participación familiar en la vida académica, debido a condiciones laborales precarias y barreras idiomáticas, requieren de enfoques que fomenten la comunicación efectiva entre el hogar y la escuela y que ofrezcan apoyo adicional para fortalecer esta colaboración.

El centro destaca por su activa presencia en línea, con un sitio web intuitivo y bien organizado que facilita el acceso a información relevante. Se fomenta la mejora de competencias digitales y la incorporación de tecnologías pertinentes al mercado laboral, a través de metodologías que promueven el aprendizaje práctico y colaborativo y actividades extraescolares como talleres de robótica y competiciones de programación.



## **Propuesta práctica**

### **5.1. Contextualización**

#### **5.1.3. Contextualización de los alumnos**

A través de conversaciones con profesores, tutores y miembros del consejo escolar, se ha confirmado que, aunque cada alumno posee características únicas, las preocupaciones, motivaciones e inquietudes que se encuentran son comunes dentro de los contextos educativos de Formación Profesional Básica y se extienden también a la Formación Profesional Media y a la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Este entendimiento integral refleja que, si bien cada grupo de estudiantes tiene particularidades específicas, sus problemas y preocupaciones resuenan con los retos habituales que observamos en los diversos niveles de formación profesional, marcando la necesidad de adoptar estrategias pedagógicas que sean tanto inclusivas como efectivas para abordar estas dinámicas complejas y variadas.

La clase de primer curso de Formación Profesional Básica en Ofimática, que me ha servido como modelo para la realización de esta herramienta, se conforma por trece estudiantes y destaca por la heterogeneidad en sus habilidades y niveles de motivación. Cada alumno trae consigo un conjunto único de experiencias previas, competencias tecnológicas y desafíos personales que enriquecen y complican el proceso educativo. La dinámica del aula es variada, con diferencias notables en la participación y la cooperación entre los compañeros, formando tres subgrupos distintos que reflejan tanto cohesión como segmentación en la interacción social y académica.

El primero de estos grupos está formado por cinco alumnas que, aunque funcionan de manera cohesiva entre sí, muestran una integración limitada con el resto de la clase. Dentro de este grupo, una alumna de familia inmigrante asume un papel de liderazgo claro. En contraste, otro grupo, compuesto también por cinco alumnos, destaca por su fuerte habilidad en ofimática y un profundo interés en la cultura pop, incluyendo cómics y literatura fantástica, lo que influye en la manera en la que interactúan y colaboran en proyectos relacionados con la tecnología. El tercer y último grupo, más pequeño y formado por tres alumnos, comparte un interés general por el deporte y los videojuegos, elementos que también afectan a su enfoque y participación en la ofimática, aunque con una base de conocimientos menos especializada que el segundo grupo.

La falta de motivación y atención son problemas comunes que atraviesan estos grupos, afectando el rendimiento y el ambiente en el aula. Esta problemática se manifiesta en la desmotivación hacia las actividades propuestas y dificultades para mantener la concentración durante las explicaciones, lo que puede desacelerar el ritmo de aprendizaje y alterar el clima educativo. Este análisis detallado de las características del alumnado es fundamental para entender las necesidades específicas y diseñar estrategias educativas que mejoren tanto el rendimiento individual como la dinámica grupal, asegurando un entorno de aprendizaje inclusivo y productivo.

Las fichas siguientes están diseñadas como un modelo que los docentes pueden adaptar para evaluar y fortalecer los puntos fuertes y débiles de sus estudiante. Este recurso busca servir de ejemplo y facilitar la personalización del apoyo educativo, así como guiar el diseño de intervenciones para mejorar la motivación en el aula.

## Grupo 1. las alumnas cohesionadas

	ALUMNA 1
CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN	Proveniente de un entorno multicultural, esta alumna ha desarrollado habilidades de adaptación y liderazgo. Su experiencia en un hogar bilingüe y su exposición a diferentes culturas han enriquecido su perspectiva, lo que la convierte en una figura de autoridad natural entre sus compañeras.
ASPECTOS POSITIVOS	Fuerte capacidad de liderazgo. Influencia motivadora. Habilidades de comunicación avanzadas.
ASPECTOS A MEJORAR	Reducir la dominancia en el grupo. Fomentar la autonomía entre sus compañeras.

	ALUMNA 2
CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN	Creció en una familia donde se valoraba la cohesión y el apoyo mutuo, lo que ha moldeado su enfoque colaborativo. Esta alumna valora la seguridad que le proporciona estar en un grupo y tiende a seguir el liderazgo establecido.
ASPECTOS POSITIVOS	Solidaridad y lealtad al grupo. Buen trabajo en equipo.
ASPECTOS A MEJORAR	Desarrollar confianza para liderar. Incrementar la iniciativa personal.

	ALUMNA 3
CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN	Siempre interesada en las artes, esta alumna ha encontrado en la tecnología una nueva forma de expresión creativa. Su entorno familiar la ha apoyado en explorar diversas formas de arte, lo que ha enriquecido su enfoque innovador en la ofimática.
ASPECTOS POSITIVOS	Gran creatividad e innovación. Buena resolución de problemas.
ASPECTOS A MEJORAR	Mejorar la precisión técnica. Enfocarse en detalles técnicos sin perder la creatividad.

	ALUMNA 4
CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN	Influenciada por su experiencia ayudando en el negocio familiar, esta alumna ha desarrollado habilidades organizativas excepcionales. Su capacidad para gestionar tareas múltiples proviene de su rol en coordinar actividades en un ambiente a menudo caótico.
ASPECTOS POSITIVOS	Excelente planificación y organización. Capacidad para cumplir plazos.
ASPECTOS A MEJORAR	Manejar mejor el estrés y la incertidumbre. Adaptarse a cambios imprevistos.

	ALUMNA 5
CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN	Creciendo en una gran familia, aprendió a navegar y mediar en diversas situaciones de conflicto. Su habilidad para la diplomacia y la gestión de conflictos es apreciada por sus compañeras.
ASPECTOS POSITIVOS	Habilidades de comunicación y mediación. Mantiene la armonía grupal.
ASPECTOS A MEJORAR	Afrontar conflictos cuando es necesario. Promover discusiones constructivas.



## Grupo 2. Los entusiastas de la Cultura Pop

	ALUMNO 6
CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN	Fascinado por la tecnología desde joven, este alumno ha dedicado mucho tiempo a aprender por su cuenta. Su pasión por los videojuegos y la informática le ha llevado a destacar en ofimática.
ASPECTOS POSITIVOS	Alto conocimiento técnico. Liderazgo en habilidades de ofimática.
ASPECTOS A MEJORAR	Mejorar la paciencia con compañeros menos habilidosos. Fomentar un ambiente de aprendizaje inclusivo.

	ALUMNO 7
CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN	Amante de los juegos de estrategia y de mesa, este alumno aplica un enfoque similar en su aprendizaje, siempre buscando la manera más eficiente de completar tareas y proyectos.
ASPECTOS POSITIVOS	Excelente planificación y estrategia. Pensamiento crítico desarrollado.
ASPECTOS A MEJORAR	Ser más flexible y creativo. Adaptarse a cambios y sugerencias.

	ALUMNO 8
CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN	Con una afición por la literatura y la escritura, este alumno disfruta contando historias tanto oralmente como por escrito, lo que le da un toque único a sus proyectos de clase.
ASPECTOS POSITIVOS	Creatividad en comunicación. Habilidad para enganchar a la audiencia.
ASPECTOS A MEJORAR	Mejorar la concisión en sus presentaciones. Equilibrar narrativa y claridad.



	ALUMNO 9
CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN	Siempre analítico, este alumno disfruta de desglosar y evaluar trabajos, ya sean propios o de sus compañeros, buscando siempre áreas de mejora.
ASPECTOS POSITIVOS	Bueno en análisis y feedback. Promueve mejoras continuas.
ASPECTOS A MEJORAR	Ser más constructivo y menos crítico. Aprender a moderar su tono al ofrecer críticas.

	ALUMNO 10
CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN	Con un espíritu inquebrantable y una actitud siempre positiva, este alumno es el motor de su grupo, siempre listo para levantar los ánimos y motivar a todos a dar lo mejor de sí.
ASPECTOS POSITIVOS	Energía y entusiasmo contagiosos. Gran motivador del grupo.
ASPECTOS A MEJORAR	Regular su energía según la situación. Permitir momentos de calma cuando sean necesarios.

### Grupo 3. Los aficionados al deporte y a los videojuegos

	ALUMNO 11
CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN	Siempre en busca de la victoria, este alumno ha canalizado su competitividad desde los deportes hacia la clase. Su deseo de ser el mejor le impulsa constantemente a tratar de mejorar.
ASPECTOS POSITIVOS	Alta motivación y deseo de éxito. Espíritu competitivo que impulsa el rendimiento.
ASPECTOS A MEJORAR	Aprender a manejar la competitividad sin conflictos. Valorar el esfuerzo colectivo además del individual.

	ALUMNO 12
CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN	Preciso y metódico, tiene un enfoque casi científico para el aprendizaje, disfrutando del análisis de datos y estadísticas, lo cual aplica efectivamente en su trabajo escolar.
ASPECTOS POSITIVOS	Meticuloso y detallista. Excelente en análisis de datos.
ASPECTOS A MEJORAR	Ampliar su visión más allá de los detalles. Integrar mejor el contexto general en sus análisis.

	ALUMNO 13
CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN	Este alumno valora el trabajo en equipo sobre casi todo, lo que le hace un miembro invaluable en cualquier proyecto grupal. Su facilidad para socializar le ha ayudado a formar buenas relaciones con sus compañeros.
ASPECTOS POSITIVOS	Buenas habilidades de trabajo en equipo. Facilidad para colaborar y comunicarse.
ASPECTOS A MEJORAR	Desarrollar más confianza en tareas individuales. Fortalecer habilidades autónomas.

## Propuesta práctica

### 5.2. Argumentación de la propuesta

En el proceso de diseño de esta herramienta educativa, se consideró esencial incorporar las preferencias y los intereses de los estudiantes para garantizar su compromiso y motivación. Tras consultar a los alumnos sobre diversas posibles ambientaciones para la gamificación -incluyendo mundos de fantasía medieval, universos de libros juveniles como Harry Potter, escenarios de cómics y superhéroes como Marvel, y temas de ciencia ficción como Fall Out o Star Wars-, la elección fue clara. Los estudiantes mostraron un entusiasmo particular por ambientar la herramienta en el universo de “El Señor de los Anillos”, especialmente motivados por el reciente lanzamiento de la serie “Los Anillos de Poder”.

Esta decisión no solo refleja una preferencia cultural y mediática actual, sino que también ofrece un rico tapiz de historias, personajes y conflictos que pueden ser explotados para diseñar escenarios educativos complejos y envolventes. La saga de “El Señor de los Anillos” proporciona un fondo ideal para explorar temas desde la literatura, historia, ética y ciencias, hasta conflictos contemporáneos, todo ello a través de la lente de la fantasía épica.

Ambientar nuestra herramienta de gamificación en este universo permite una identificación más profunda y personal con los personajes y situaciones, fomentando una implicación emocional que es difícil de alcanzar con métodos de enseñanza más convencionales. Esta conexión emocional es clave para la motivación intrínseca y para que los estudiantes perciban el aprendizaje como algo valioso y relevante.

La utilización de juegos de rol narrativos en el aula, especialmente aquellos ambientados en universos ricos y atractivos como “El Señor de los Anillos”, mejora la motivación y la participación de los estudiantes.

Además, la estructura de los juegos de rol favorece la incorporación de distintos roles y la resolución de problemas complejos, lo que se adapta perfectamente a las dinámicas grupales observadas en el aula. En este sentido, la herramienta está diseñada para adaptarse a las particularidades de cada grupo de estudiantes. Por ejemplo, el uso de la narrativa y la tecnología en los juegos de rol puede potenciar las habilidades de ofimática en el grupo de entusiastas de la cultura pop, mientras que la estructura del juego ayuda a mejorar la cohesión y la comunicación entre los miembros del grupo más segmentado.

La información recopilada acerca de la falta de motivación y las dificultades para mantener la atención sugiere que los métodos de enseñanza tradicionales no satisfacen las necesidades de todos los estudiantes. Esta metodología didáctica se alinea con las teorías modernas sobre aprendizaje experiencial y motivación intrínseca, y se sustenta en un conocimiento profundo de las necesidades y particularidades de los estudiantes.

La personalización del aprendizaje, un aspecto clave en la educación contemporánea, se ve significativamente facilitada por esta estrategia. Así, los alumnos además de adquirir conocimientos técnicos, también desarrollan habilidades cruciales como empatía, liderazgo y manejo del estrés.

## Propuesta práctica

### 5.3. Desarrollo de la propuesta

Habiendo analizado todo lo anterior, para el desarrollo de la propuesta es necesario establecer una serie de pasos a la hora de ir creando el sistema gamificado en el que vamos a trabajar. Estos pasos siguen un orden que permite al docente avanzar con todo aquello que quiere incorporar en su sistema para poder trabajar con ello en el aula.

Para una exposición más clara del desarrollo de la propuesta, cada apartado se dividirá en dos secciones. La primera detallará la propuesta en sí, exponiendo los principios y estrategias metodológicas diseñadas. La segunda parte, que se presentará en recuadros diferenciados para facilitar su identificación, mostrará cómo se ha aplicado esta propuesta metodológica al contexto específico previamente establecido, centrado en La Tierra Media de “El Señor de los Anillos”.

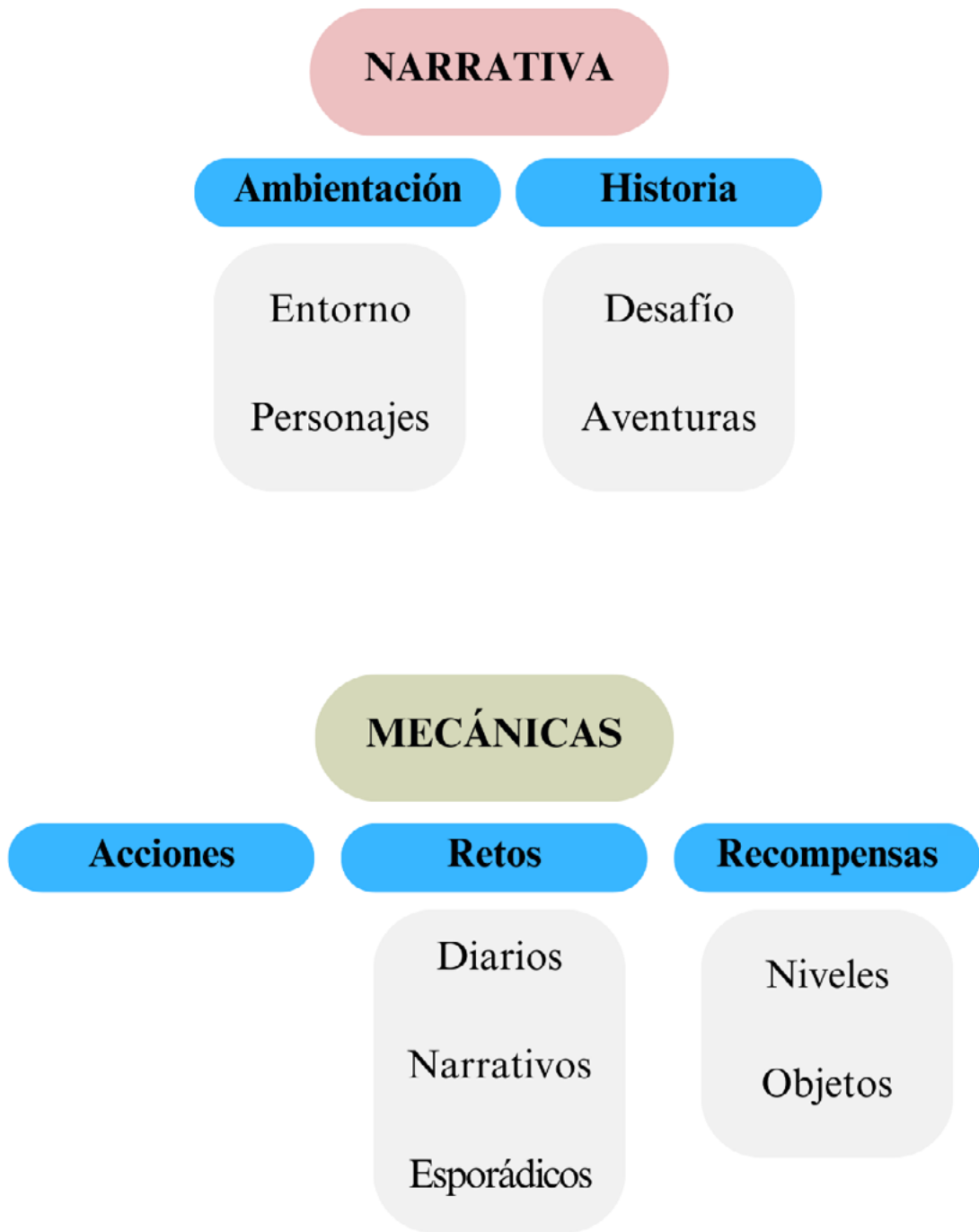
En la concepción de cualquier juego de rol, dos pilares fundamentales sustentan su estructura y éxito: la narrativa y las mecánicas. La herramienta de gamificación educativa que desarrollaremos se basará en estos componentes esenciales, los cuales serán adaptados y aplicados al contexto educativo. Al integrar de manera efectiva tanto la narrativa como las mecánicas, la herramienta captará el interés de los estudiantes y además potenciará su aprendizaje mediante un enfoque dinámico e interactivo.

Por esto, los pasos fundamentales son la creación de la narrativa y la elección de las mecánicas. Y estos, a su vez se dividen en una serie de pasos que veremos en detalle posteriormente. En el siguiente esquema podemos ver cómo debería desarrollarse la propuesta, y si es posible, en este orden propuesto. Pero no se debe olvidar que todo tiene que estar interconectado, así que será necesario ir revisando los apartados cuando avancemos con el desarrollo de la propuesta.



**Propuesta práctica**  
**5.3. Desarrollo de la propuesta**

**Estructura**



### 5.3.1. Narrativa

La narrativa en los juegos de rol juega un papel crucial para enganchar a los jugadores, proporcionándoles un contexto y un sentido de progresión que hacen que la experiencia sea coherente y emocionante. En nuestra propuesta didáctica, la narrativa se desdobra en dos aspectos interrelacionados pero distintos: la ambientación y la historia. La ambientación define el universo del juego, incluyendo el entorno, y los personajes, elementos que configuran una realidad persistente e inalterable por las acciones del estudiante. Por otro lado, la historia es dinámica y evoluciona con las decisiones y acciones de los estudiantes, permitiéndoles influir directamente en el curso de los eventos y en el desenlace del juego.

#### 5.3.1.a. La ambientación:

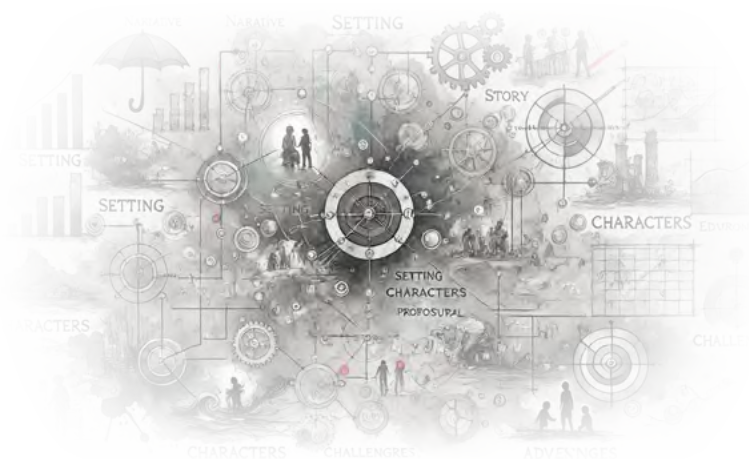
La ambientación constituye un componente esencial para incrementar el interés de los alumnos en las gamificaciones, especialmente cuando se implementan durante un período extenso. Esta proporciona un contexto que otorga sentido y coherencia a las mecánicas empleadas y facilita el establecimiento de una conexión emocional entre la gamificación y sus participantes.

#### El entorno:

El entorno en el que se desarrolla la gamificación se define como el espacio físico donde tiene lugar la actividad. Este puede ser real o imaginario, ofreciendo así una variedad de contextos en los que desarrollar la experiencia. Además, el entorno puede ser original, creado específicamente para la gamificación, o adaptado a espacios preexistentes. Otro aspecto relevante es su relación con los contenidos curriculares, pudiendo ser un entorno libre, sin vínculos directos, o bien estar estrechamente conectado a estos, enriqueciendo así el proceso educativo.

#### Personajes:

En la mayoría de las narrativas empleadas en gamificación, el alumnado adopta diversos roles, lo que requiere una definición clara de los personajes y las características que los distinguen. Es fundamental establecer quiénes son estos personajes y qué atributos particulares poseen para facilitar la inmersión en la experiencia y promover una interacción significativa con el entorno y los contenidos propuestos.



### 5.3.1.b. La historia:

Las historias se desarrollan dentro de las ambientaciones que hemos diseñado, aunque mantienen cierta independencia respecto a estas. Por tanto, una misma ambientación puede ser el escenario de múltiples relatos distintos. Independientemente de la ambientación, estas historias suelen compartir estructuras similares, siguiendo las etapas del viaje del héroe. Este enfoque nos permite plantear el desafío general del curso y, posteriormente, dividirlo en una serie de aventuras que los alumnos deberán superar para alcanzar el objetivo final.

#### El desafío:

Es crucial que el desafío planteado sea claro y sencillo, dado que contaremos con escasos elementos narrativos para desarrollarlo. Debe captar el interés de los participantes desde el primer momento, utilizando solo unas pocas explicaciones. Esta simplicidad asegura que los alumnos comprendan rápidamente el objetivo y se motiven para alcanzarlo, facilitando así una mayor implicación en la gamificación.

#### Las aventuras:

Las aventuras funcionan como capítulos que permiten avanzar en la narrativa de la gamificación. Estas etapas están diseñadas para guiar a los alumnos a través de un proceso progresivo de aprendizaje y descubrimiento. Cada aventura presenta dificultades específicas que deben superarse, contribuyendo al desarrollo del argumento y al crecimiento personal y académico de los estudiantes. A través de estas aventuras, los participantes acumulan conocimientos y habilidades, y además experimentan la satisfacción de lograr objetivos concretos y la emoción de desvelar nuevas partes de la historia.





### 5.3.2. Mecánicas

Las mecánicas son el esqueleto interactivo de los juegos de rol. Definen las reglas, los procedimientos y las acciones que los jugadores pueden ejecutar dentro del juego, siendo esenciales para su funcionamiento y para involucrar activamente a los participantes. En nuestra propuesta, las mecánicas facilitarán la interacción y la inmersión en el entorno del juego, pero también estarán diseñadas para desencadenar procesos de aprendizaje específicos. La innovación en las mecánicas y su integración con los objetivos educativos serán clave para captar la atención de los estudiantes y proporcionarles una experiencia de aprendizaje única.

En el contexto de la gamificación educativa, podemos identificar tres mecánicas básicas que son esenciales tanto en los juegos de rol como en el entorno académico. Estas son las acciones, los retos y las recompensas, cada una con un papel específico en la dinámica del juego y del aprendizaje.

El esquema de reto-acción-recompensa, que es común tanto en el ámbito educativo como en los juegos, forma la estructura esencial sobre la que se fundamenta nuestra herramienta de gamificación. Este trío dinámico actúa como el motor principal de un sistema gamificado, proporcionando un entorno tanto atractivo como motivador. En este marco, se establecen reglas claras que definen las acciones relevantes, las situaciones a enfrentar y las recompensas que se otorgarán, todo ello enmarcado dentro de un contexto narrativo que sustenta y prolonga la interacción y el compromiso de los estudiantes a lo largo del tiempo.

La clasificación de estas mecánicas en acciones, retos y recompensas es fundamental y puede aplicarse universalmente, no solo en juegos de rol y en la educación, sino también en otros contextos donde su implementación podría no ser inmediatamente evidente. Explorar y adaptar estas mecánicas en diferentes ámbitos puede revelar nuevas formas de aumentar la participación y la motivación, crucial tanto para el juego como para el aprendizaje.

La efectividad de esta herramienta depende de la solidez de esta estructura básica. Una vez que el esquema fundamental está activo y funcionando, los elementos adicionales que se integran sirven para enriquecer y mejorar la experiencia educativa. Estos complementos, aunque valiosos, solo alcanzan su máximo potencial cuando se añaden a un sistema ya robusto y operativo. Por lo tanto, la claridad y la coherencia en la implementación de este esquema trío son cruciales para el éxito de la herramienta en generar un aprendizaje significativo y sostenido.

Analicemos a continuación cómo desarrollamos estas mecánicas:





### 5.3.2.a. Acciones:

En los juegos de rol, las acciones representan las interacciones directas que los jugadores realizan a través de sus avatares dentro del entorno ficticio. De manera análoga, en el aula, los estudiantes llevan a cabo una variedad de acciones que pueden ser tanto constructivas como disruptivas. Estas incluyen levantar la mano para participar, resolver ejercicios y otras interacciones con sus compañeros y el entorno físico. Cada acción tiene el potencial de afectar tanto el propio aprendizaje del alumno como el ambiente general del aula.

En el entorno educativo, la diversidad de acciones que los estudiantes pueden realizar es amplia y a menudo impredecible. Por ello, en lugar de intentar categorizar todas las posibles acciones, es más práctico centrarnos en aquellas que fomenten el aprendizaje. Identificamos acciones específicas que, aunque podrían no ser seleccionadas voluntariamente por los estudiantes, como hacer deberes o estudiar para un examen, son esenciales y pueden necesitar un impulso para ser ejecutadas.

Es igualmente importante fomentar buenos hábitos, como la puntualidad, el orden y el uso adecuado de la ortografía. Estas acciones deberían convertirse en hábitos automáticos para los alumnos. Además, prevenir conflictos menores a través de acciones correctivas, como recompensar el silencio al bajar al laboratorio, puede ser efectivo.

Las acciones también pueden valorar aspectos no académicos, tales como la creatividad y la colaboración, que aunque difíciles de cuantificar, son fundamentales para el desarrollo integral del alumno.

La implementación de un sistema para registrar estas acciones es crucial. Asignar un valor numérico a cada acción permite monitorear objetivamente el progreso de los estudiantes. Las tecnologías actuales ofrecen herramientas digitales que facilitan esta gestión, permitiendo una evaluación eficiente y transparente del impacto de las acciones en el aprendizaje.

Es esencial establecer criterios claros y objetivos para la asignación de puntos, ajustando su valor según la importancia de cada acción. Es vital que cada docente adapte este sistema a las particularidades y necesidades de su grupo de estudiantes, y que ajuste los criterios y valores de puntos según la evolución del grupo y las circunstancias.

La dinámica de los puntos debe ser flexible. Al inicio del curso, algunas acciones pueden ser más relevantes que hacia el final. Es recomendable revisar y ajustar regularmente estos criterios para responder adecuadamente a los cambios en comportamiento y actitudes de los estudiantes.

Mantener un sistema de puntos visible puede aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos. Además, ser generoso con la asignación de puntos puede incrementar la participación de los estudiantes. Cada estudiante debería recibir puntos en cada sesión, y aquellos con desempeño destacado, puntos adicionales. Este enfoque inclusivo asegura que todos se sientan parte del proceso educativo y estimula el aprendizaje.

Administrar los puntos sin que se convierta en una distracción es también importante. Establecer momentos específicos durante la clase para actualizar los puntos, o delegar esta tarea a un estudiante, puede ser eficaz.

Incorporar un sistema de ‘reinicio’, donde los estudiantes puedan intentar nuevamente alcanzar objetivos, aprovechando la experiencia previa, fomenta la perseverancia y minimiza la frustración.

Finalmente, es importante ajustar las reglas para mantener el interés y la participación de todos los estudiantes. Equilibrar los puntos desde el comienzo y reconsiderar las puntuaciones cuando sea necesario, permite mantener un ambiente educativo justo y motivador. Las medidas compensatorias para estudiantes rezagados fomentan la empatía y la cooperación, creando un entorno de aprendizaje más inclusivo y dinámico.

A continuación se presentan ejemplos de acciones adaptadas a los estudiantes analizados en mi contexto:

¡Todos a bordo! (1 punto): otorga un punto a toda la clase cuando todos los estudiantes estén preparados y en silencio al comenzar la clase, promoviendo la puntualidad y el orden.

Desafío relámpago (1 punto): inicia cada clase con una pregunta rápida sobre material previo para refrescar la memoria y mantener el entusiasmo.

Reto doble o nada (2 puntos): propón una pregunta adicional donde los estudiantes pueden duplicar sus puntos o perder los obtenidos, aumentando el riesgo y la emoción.

Puntualidad premiada (1 punto): reconoce a los estudiantes que entreguen deberes o actividades en la fecha acordada.

Brillantez en respuesta (2 puntos): ofrece puntos extra por respuestas excepcionales que destaquen por su calidad.

Espíritu creativo (1 a 3 puntos): asigna puntos basados en la creatividad y originalidad de las respuestas y proyectos.

Sinergia grupal (1 punto): reconoce a los equipos que muestran excelente comunicación y participación activa de todos sus miembros.

Elección saludable (1 punto): motiva a los estudiantes a traer refrigerios saludables, asignando puntos por buenas prácticas alimenticias.

Silencio productivo (1 punto): premia a la clase por mantener un nivel de ruido bajo durante las actividades.

Explorador curioso (1-3 puntos): incentiva la participación en actividades educativas extracurriculares como visitas a museos, con pruebas como fotos o entradas.

### 5.3.2.b. Retos:

Los juegos están repletos de pruebas que los jugadores deben superar para progresar, lo que añade emoción y satisfacción al juego. En un contexto educativo, los retos están omnipresentes y varían en forma y complejidad. Ejemplos de estos pueden ser los exámenes, preguntas en clase, tareas complejas y proyectos grupales. Estos retos motivan a los estudiantes a involucrarse activamente y a aplicar lo aprendido para superar los obstáculos académicos. También pueden ser retos aptitudinales, para mejorar el ambiente general del aula.

Los retos son fundamentales en cualquier sistema de gamificación, ya que fomentan la participación activa, pero también mantienen el interés y el dinamismo en el juego. En el contexto educativo, donde el modelo de enseñanza ya opera en gran medida sobre la base de desafíos como actividades, trabajos y exámenes, adaptar estos elementos al esquema de gamificación puede ser un proceso directo y fructífero.

La implementación efectiva de estos retos requiere claridad en las reglas y en los criterios de evaluación, asegurándose de que todos los estudiantes entiendan cómo pueden participar y ganar puntos. Es vital adaptar cada reto a las necesidades y al nivel de habilidad de los estudiantes para mantener un ambiente de aprendizaje equitativo y estimulante. Los retos en un entorno educativo gamificado pueden ser categorizados en tres tipos fundamentales, cada uno con su propia manera de estimular y motivar a los estudiantes:

#### Retos diarios:

Estos son retos que se incorporan en las actividades diarias de las aulas y que transforman las tareas rutinarias en oportunidades para ganar puntos y reconocimientos.

Los siguientes retos aplicados al contexto de los estudiantes estudiados pueden ser un ejemplo de retos diarios:

**Alianza estratégica (1 punto):** permite que un estudiante elija a un compañero para asumir juntos un desafío, fomentando la colaboración.

**Acertijo resuelto (1 punto):** premia las respuestas correctas durante las actividades de clase.

**Calificación de honor (1 punto adicional):** brinda puntos adicionales a aquellos con notas sobresalientes, incentivando el esfuerzo continuo.

Retos narrativos:

Las tareas narrativas en un entorno de gamificación educativa no son simplemente actividades académicas convencionales; son experiencias inmersivas que vinculan directamente los contenidos del currículo con la narrativa global de la herramienta gamificada. Este enfoque proporciona un contexto rico y envolvente que transforma el aprendizaje en una aventura continua, capturando la curiosidad de los estudiantes y motivándolos a descubrir qué desafíos les esperan a continuación.

Los retos narrativos en la gamificación educativa deben incluir varios elementos clave para su efectividad. Primero, cada prueba narrativa debe estar profundamente integrada en la historia o tema principal de la herramienta de gamificación, permitiendo que las actividades reflejen y expandan el mundo narrativo en el que los estudiantes están inmersos y haciéndoles sentir parte de una trama más amplia. Por ejemplo, para nuestro contexto, si la ambientación es el mundo de El Señor de los Anillos, las tareas podrían incluir diseñar mapas de la Tierra Media con detalles de los libros para ubicar cada región y ciudad.

Es fundamental utilizar recursos variados y no convencionales, como materiales artísticos o herramientas de investigación, para enriquecer la experiencia y salir de los métodos tradicionales. Además, estas tareas deben fomentar una variedad de habilidades, desde la expresión visual hasta la colaboración y la investigación, enfocándose no solo en el conocimiento académico sino también en habilidades prácticas y creativas. La flexibilidad en cómo y dónde se realizan estas tareas, ya sea en clase o en casa y de manera individual o grupal, deberá adaptarse a los objetivos de aprendizaje y contribuir a la narrativa general.

Para la implementación efectiva de estos retos narrativos, es crucial limitar su frecuencia a un máximo de una tarea por unidad didáctica y asignatura para mantener el interés y el compromiso sin sobrecargar a los estudiantes. Al igual que con los proyectos tradicionales, es importante proporcionar retroalimentación constructiva que fomente la reflexión sobre el proceso y el aprendizaje, evaluando no solo el resultado final. Cada tarea también debe estar claramente vinculada con los objetivos curriculares, asegurando que, aunque sean innovadoras, las actividades permanezcan relevantes y educativas.

A continuación muestro tres ejemplos de retos narrativos para FP Básica de Ofimática adaptados al contexto y la narración de los alumnos estudiados:



## Ejemplo 1:

### Documentación para la Comarca

Curso:  
FP Básica de Ofimática

En qué se está trabajando:  
Procesadores de texto

Específicamente en:  
Creación de documentos

Introducción:  
En la Comarca, se prepara una gran fiesta para celebrar el cumpleaños de Bilbo Bolsón. Como parte de la organización, se requiere de documentos detallados que incluyan invitaciones, menús y una agenda de eventos. Los estudiantes ayudarán a Frodo a preparar estos documentos, asegurando que todo esté listo para la celebración.

Desarrollo:  
Cada estudiante creará un conjunto de documentos en un procesador de texto. Las invitaciones deben incluir detalles artísticos que representen la estética de la Comarca, mientras que los menús deberán listar platos típicos hobbit. La agenda de eventos incluirá un cronograma detallado de las actividades festivas.

Recompensas:

Escritor de la Comarca:  
Otorga un punto a los alumnos que incluyan todos los elementos requeridos con un diseño que refleje la estética de la Comarca.

Creativo de menús:  
Concede un punto a aquellos que diseñen menús innovadores y temáticos.

Organizador maestro:  
Da un punto a los estudiantes que presenten una agenda clara y detallada de eventos.

## Ejemplo 2:

### Tabulación de recursos de Rivendel

#### Curso:

FP Básica de Ofimática

#### En qué se está trabajando:

Hojas de cálculo

#### Específicamente en:

Manejo de datos y funciones básicas

#### Introducción:

Elrond necesita una auditoría de los recursos disponibles en Rivendel para prepararse para una serie de expediciones. Los estudiantes ayudarán a catalogar y gestionar los inventarios de alimentos, armamento y libros antiguos usando hojas de cálculo.

#### Desarrollo:

Cada alumno creará una hoja de cálculo donde se detallen los distintos tipos de recursos. Deberán utilizar fórmulas para calcular totales y subtotales, y aplicar formatos condicionales para destacar ítems que requieran atención urgente, como recursos bajos o próximos a caducar.

#### Recompensas:

##### Contador de Rivendel:

Concede un punto a los alumnos que usen correctamente las fórmulas para calcular totales y subtotales.

##### Maestro del formato:

Otorga un punto a aquellos que apliquen efectivamente formatos condicionales.

##### Guardián del inventario:

Da un punto a los estudiantes que presenten un informe excepcionalmente organizado y detallado.

### Ejemplo 3:

#### Presentación del Legado de Gondor

##### Curso:

FP Básica de Ofimática

##### En qué se está trabajando:

Software de presentación

##### Específicamente en:

Creación de presentaciones multimedia

##### Introducción:

Con la reciente coronación de Aragorn como rey de Gondor, la corte desea educar a los ciudadanos sobre la rica historia y el legado de Gondor. Los estudiantes desarrollarán presentaciones multimedia que serán mostradas durante las festividades de coronación.

##### Desarrollo:

Cada alumno creará una presentación en software de presentación que incluya textos, imágenes y, si es posible, elementos multimedia como música o clips de vídeo. La presentación deberá cubrir temas como la historia de Gondor, figuras importantes como Denethor y Boromir, y la importancia de Minas Tirith en la defensa del reino.

##### Recompensas:

###### Historiador de Gondor:

Concede un punto a los alumnos que desarrollen una narrativa coherente y educativa.

###### Artista visual:

Otorga un punto a aquellos que integren elementos visuales de forma efectiva para enriquecer la presentación.

###### Bardo moderno:

Da un punto a los estudiantes que incorporen elementos multimedia de manera creativa y apropiada.

Retos esporádicos:

Además de los retos que se ajustan estrechamente a las categorías tradicionales y la narrativa de la gamificación, existen muchas otras oportunidades para incorporar situaciones que fomenten habilidades específicas o impulsen determinadas capacidades en los estudiantes. Aunque es crucial mantener una narrativa coherente en un entorno gamificado, es completamente viable introducir retos que no se ajusten perfectamente a la historia principal, siempre y cuando aporten valor educativo. Recordemos que la historia es una herramienta para enriquecer la gamificación, no un fin en sí misma.

Estas propuestas son versátiles y pueden adaptarse a cualquier contexto narrativo, funcionando igualmente bien en clases que no utilizan la gamificación, como actividades puntuales que rompen la monotonía.

A continuación, se describen algunos ejemplos de retos esporádicos adaptados al contexto de los estudiantes:

**Mantenimiento de la clase:**

Colabora con el personal de mantenimiento para evaluar el orden y la limpieza del aula. Implementa un sistema de calificación con gomets verdes (clase limpia y ordenada), amarillos (aceptable pero mejorable) y rojos (desordenada y sucia).

Otorga un punto a toda la clase por cada gomet verde recibido. Considera retirar un punto globalmente con un gomet rojo para fomentar la conciencia sobre la importancia del respeto y la labor del personal de limpieza.

**Desafío de atención:**

Anuncia un error intencional durante una clase para aumentar la atención, especialmente útil al explicar conceptos importantes o complejos. Incentiva a los estudiantes a identificar y corregir el error.

Asigna 2 puntos al primer alumno que identifique y corrija correctamente el error.

**Quizzit: cuestionarios digitales**

Emplea una aplicación de cuestionarios para realizar preguntas breves sobre el contenido clave de la unidad al final de una explicación importante, permitiendo evaluar la comprensión inmediata. Al final de la semana, revisa los resultados de los cuestionarios.

Otorga un punto a los alumnos que alcancen al menos el 75% de aciertos y un punto adicional a los que logren un 100%.



### 5.3.2.c. Recompensas:

En el ámbito de los juegos, las recompensas se otorgan tras completar con éxito una serie de acciones o desafíos, y pueden tomar la forma de puntos, niveles, habilidades especiales o accesos a nuevas áreas del juego. De forma similar, en la educación, las recompensas son utilizadas para reconocer el esfuerzo y el éxito de los estudiantes. Estas pueden ser tangibles, como calificaciones positivas, elogios o pequeños premios físicos como stickers; o intangibles, como el reconocimiento ante la clase o privilegios especiales.

Las recompensas son elementos clave en cualquier sistema de gamificación, ya que cierran el ciclo de motivación al ofrecer una satisfacción tangible tras la correcta ejecución de acciones para superar los retos planteados. Actúan como confirmación de que el alumno está en el camino correcto, incentivándolo a mantener o mejorar su participación.

En nuestra herramienta de gamificación, existen diversos tipos de recompensas, algunas de las cuales se relacionan directamente con el apartado de “Narrativa”. A continuación, procederemos a explorar estas recompensas con más detalle, destacando cómo cada una contribuye a enriquecer la experiencia educativa y mantener elevado el nivel de compromiso de los estudiantes.

#### Niveles:

En nuestra propuesta, inspirada en “El Señor de los Anillos”, los estudiantes progresan a través de niveles que simbolizan diferentes lugares de la Tierra Media, cada uno marcando un hito significativo en su trayectoria académica. Este avance es similar a cómo los personajes de la novela recorren diversas regiones y salvan retos que son esenciales para el desarrollo de la historia. Los estudiantes avanzan al acumular una cantidad requerida de puntos, visualizando su progreso en un mapa de la Tierra Media, donde cada nivel representa un lugar específico de este mundo fantástico.

Para implementar esta mecánica en el aula, se puede explicar el funcionamiento usando un póster grande del mapa de la narrativa. Los avatares o nombres de los estudiantes se colocan en el nivel inicial y, conforme acumulan puntos, se mueven a través del mapa para simbolizar su avance. Al alcanzar un nuevo nivel, se celebra el momento leyendo o parafraseando una descripción del lugar que ahora explorarán, mencionando su belleza, sus habitantes y los objetos que pueden encontrar. También se indican los puntos necesarios para avanzar al próximo destino en su aventura.

Se puede proporcionar a cada alumno una plantilla al inicio del curso y entregar pegatinas que representen cada lugar de la narrativa cada vez que suban de nivel, añadiendo un elemento tangible a su progreso y haciendo la experiencia más memorable.

Las descripciones de cada nivel están diseñadas para sumergir a los estudiantes en la narrativa, utilizando términos descriptivos y evocadores que capturan la esencia de cada lugar. Se anima a incluir diálogos o detalles adicionales que enriquezcan la experiencia. Estas descripciones actúan como catalizadores para la imaginación de los estudiantes, inspirando la resolución de problemas y la creatividad en las actividades relacionadas.

Aquí muestro las introducciones de cada uno de los niveles adaptados a la narrativa propuesta para la contextualización:

#### La Comarca

“Bienvenidos a la Comarca, hogar de los hobbits y punto de partida de nuestra gran aventura. Aquí, donde los campos son verdes y la vida es tranquila, comienza el viaje que determinará el destino de la Tierra Media.”

#### Bree

“Al llegar a Bree, sienten el contraste con la Comarca. Aquí, en la posada del Pony Pisador, se cruzan caminos y secretos. Vigilen sus espaldas y confíen cuidadosamente.”

#### Rivendel

“Rivendel, un remanso de paz y belleza eterna, donde Elrond ofrece sabiduría y refugio. Aquí se forjan alianzas y estrategias; presten atención a las antiguas historias y el consejo de los sabios.”

#### Las Minas de Moria

“Las sombras de Moria esconden peligros y antiguos secretos. En estas profundas cavernas, la oscuridad es tan espesa que puedes sentirla. Mantente cerca y no despiertes al Balrog.”

#### Lothlórien

“En Lothlórien, las copas de los árboles esconden una ciudad de ensueño. Bajo la vigilancia de Galadriel, este bosque resplandece con una luz que ningún mal puede corromper. Aquí, el tiempo parece detenerse.”

## Las Cataratas de Rauros

“Las imponentes Cataratas de Rauros marcan una división crítica en el viaje. El rugido de las aguas es ensordecedor y el destino de la Compañía está a punto de cambiar. Preparaos para tomar decisiones que podrían dividir o unir vuestros caminos.”

## Fangorn

“El antiguo bosque de Fangorn es un mundo aparte, lleno de misterios y antiguos seres. Los Ents, guardianes del bosque, os enseñarán sobre la paciencia y la sabiduría que viene con la edad. Escuchad y aprended de sus lentas pero profundas palabras.”

## Rohan

“Bienvenidos a las vastas llanuras de Rohan, donde los Rohirrim cabalgan libres. Este reino de guerreros y caballos es un aliado crucial en la lucha contra el mal. Aquí, la valentía y la lealtad son valores por encima de todo.”

## Gondor

“Gondor, el reino de los hombres, es una fortaleza de esperanza y desesperación. Minas Tirith, la Ciudad Blanca, se alza como un faro contra la oscuridad. Su historia es tan rica como sus batallas son feroces.”

## El Sendero de los Muertos

“El misterioso y temido Sendero de los Muertos os espera. Es una ruta llena de peligros y espectros del pasado. Solo aquellos con un corazón valiente y puro pueden atravesar y reclamar la ayuda de los muertos.”

## Monte del Destino

“El Monte del Destino es el clímax de nuestra aventura. Aquí, en el corazón de Mordor, el destino de todos se decidirá. La fuerza de voluntad y el coraje serán puestos a prueba finalmente. ¿Estás listo para enfrentar tu destino?”

## Objetos:

En nuestra propuesta educativa, las recompensas, como ya hemos comentado, funcionan como elementos clave que completan el circuito de motivación al ofrecer satisfacción a los alumnos por haber empleado las acciones correctas para superar los desafíos propuestos. Estas recompensas actúan como indicadores para los estudiantes, señalándoles que están en el camino correcto y motivándoles a continuar con su estrategia de juego.

Los objetos son habilidades especiales que los alumnos adquieren al subir de nivel. Pueden utilizarlas cuando lo deseen y les permiten modificar ligeramente las reglas de la clase, integrándose de esta manera en la narrativa del juego. Estas mecánicas, además de hacer más accesibles ciertos obstáculos, alteran de algún modo el entorno real del alumno, permitiéndole realizar acciones que normalmente no serían posibles. De esta forma, se convierten en recompensas justas y efectivas que enriquecen la experiencia educativa.

A continuación se describen algunos ejemplos de objetos adaptados al contexto de los estudiantes y a nuestra narrativa:

**Ampolleta de los Elfos:** al activar este reloj de arena, el estudiante recibe un día adicional para entregar cualquier actividad con fecha establecida, como deberes o trabajos. Es una herramienta preciada para ganar tiempo extra cuando más se necesita.

**Susurro de Gandalf:** este poderoso encantamiento permite al estudiante hacer una pregunta de “Sí” o “No” al profesor durante un examen, a la cual debe responder con la verdad. Sin embargo, el encantamiento prohíbe cualquier pregunta adicional o aclaración, limitando la comunicación a una respuesta simple.

**Escudo de Rohan:** con este escudo mágico, el alumno queda protegido de ser interrogado por el profesor durante un día, a menos que elija voluntariamente participar. El hechizo puede ser usado tanto en sí mismo como en un compañero, proporcionando un respiro bienvenido.

**Breva de Rivendel:** esta poción especial tiene el poder de anular un castigo impuesto a cualquier alumno de la clase. Su uso borra las consecuencias de una acción previa, como si nunca hubiera ocurrido.

**Luz de Eärendil:** el artefacto más poderoso de todos, otorga al alumno la capacidad de proponer un hechizo propio. Este nuevo encantamiento debe ser aprobado y validado por el profesor, asegurando que sea razonable y posible dentro del marco de la clase.

## 5.4. Evaluación de la propuesta práctica

La propuesta práctica desarrollada en este Trabajo Fin de Máster, que aún no ha sido aplicada en un contexto real, requiere la creación de un marco teórico y metodológico robusto diseñado para evaluar su eficacia cuando finalmente se implemente. Este marco evaluará la efectividad de incorporar la gamificación mediante juegos de rol en ambientes educativos, con un enfoque particular en cómo esta innovación puede enriquecer la motivación y el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En las siguientes secciones, se expondrán detalladamente los métodos y enfoques sugeridos para asegurar una evaluación exhaustiva y precisa de la propuesta pedagógica.

Antes de proceder con la implementación y evaluación de la propuesta de gamificación, es fundamental reconocer que esta fase es esencial para validar la efectividad del enfoque gamificado. La evaluación debe diseñarse de manera que proporcione información valiosa sobre los aspectos operativos y pedagógicos de la gamificación, permitiendo ajustes y mejoras continuas basadas en evidencia concreta y retroalimentación específica de los participantes.

Evaluar la motivación de los estudiantes es esencial para entender el impacto de la gamificación en su compromiso y entusiasmo hacia el aprendizaje. Para ello, se recomienda utilizar diferentes tipos de preguntas que permitan una evaluación cualitativa y cuantitativa:

**Preguntas con escala numérica:** permiten a los estudiantes expresar su grado de motivación y satisfacción en un formato fácilmente analizable. Ejemplo: “La propuesta me motivó inicialmente en un grado de... (1 a 10)”.

**Preguntas de respuesta abierta:** proporcionan datos sobre los aspectos específicos del sistema gamificado que impactaron en la motivación de los estudiantes. Ejemplo: “Describe cómo la gamificación ha modificado tu motivación a lo largo del curso”.

**Síntesis de conceptos:** estas preguntas requieren respuestas concisas que reflejen la percepción inmediata de los estudiantes sobre la experiencia. Ejemplo: “Resume tu experiencia de gamificación en una palabra o hashtag”.

Estas preguntas explorarán aspectos como la atracción inicial por la gamificación, la capacidad de mantener el interés, la autonomía en la toma de decisiones, y preferencias entre la enseñanza gamificada y la tradicional.

Diferenciar las percepciones entre estudiantes y docentes sobre la utilidad del sistema planteado proporcionará una visión más completa sobre su efectividad. Se sugiere aplicar preguntas similares tanto a estudiantes como a docentes para contrastar sus perspectivas:

Para estudiantes. “¿Cómo ha contribuido la gamificación a tu aprendizaje de...?”

Para docentes. “Desde su perspectiva, ¿cómo ha facilitado la gamificación el proceso de enseñanza y aprendizaje?”

Estas preguntas ayudarán a evaluar si la propuesta ha mejorado la adquisición de conocimientos, la aplicación práctica de lo aprendido y su potencial uso futuro. La evaluación de resultados académicos deberá ser realizada por los docentes y se centrará en:

Análisis de desempeño: observar los cambios en las calificaciones y la calidad de las tareas entregadas.

Compromiso con las tareas: registrar la frecuencia y calidad de las entregas de tareas y la participación en retos.

Mejora y progreso: examinar las mejoras en el rendimiento de los estudiantes a lo largo del tiempo y su profundización en los contenidos.

Esta evaluación cuantitativa permitirá correlacionar directamente la introducción de la gamificación con los resultados académicos obtenidos.

La combinación de estos tres bloques de evaluación ofrecerá un panorama detallado sobre la eficacia de la propuesta de gamificación en el entorno educativo.

Establecer un marco de evaluación riguroso y diversificado validará la eficacia de la propuesta de gamificación, pero también proporcionará una base sólida para su mejora continua. Este enfoque garantiza que la propuesta no se perciba solo como una novedad, sino como una contribución significativa y sostenible al campo de la educación. Al adoptar estos métodos de evaluación, los educadores e investigadores pueden asegurarse de que la implementación de los juegos de rol y otros elementos gamificados en el aula responda a las necesidades educativas reales y promueva un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo.







# **FUTURAS INVESTIGACIONES**



## 6. Recomendaciones para futuras investigaciones

A continuación, se presentan varias recomendaciones para futuras investigaciones que pueden profundizar y expandir las propuestas de este Trabajo Fin de Máster sobre la gamificación mediante juegos de rol en contextos educativos. Estas recomendaciones están diseñadas para inspirar y guiar futuras investigaciones y prácticas educativas que buscan enseñar, emocionar y empoderar a los estudiantes a través de enfoques innovadores como la gamificación.

La esperanza es que este trabajo sirva como un punto de partida para un diálogo continuo y una experimentación que enriquezca la educación en todos sus niveles.

Se recomienda realizar estudios longitudinales que permitan evaluar los impactos a largo plazo de los juegos de rol en la educación. Esto incluiría observar cómo las habilidades desarrolladas a través de la gamificación, como la resolución de problemas y el trabajo en equipo, influyen en el rendimiento académico y personal de los estudiantes a lo largo del tiempo. Un enfoque longitudinal ayudará a comprender mejor la sostenibilidad y la evolución de los efectos motivacionales y educativos de estas técnicas lúdicas.

Es esencial expandir la investigación para incluir una variedad más amplia de entornos educativos, tales como diferentes niveles académicos, contextos culturales y tipos de instituciones. Comparar y contrastar la efectividad de la gamificación en estos diversos contextos proporcionará una visión más rica de cómo se pueden adaptar y optimizar estas estrategias para satisfacer necesidades educativas específicas.

Las futuras investigaciones deberían considerar ajustar y reajustar los componentes de la gamificación que no hayan funcionado según lo previsto. Esto podría incluir la modificación de las reglas del juego, la introducción de nuevos elementos o la simplificación de mecánicas para mejorar la accesibilidad y la relevancia en diferentes contextos educativos. Estos ajustes deberían basarse en la retroalimentación continua de estudiantes y educadores para asegurar que las intervenciones sean efectivas y pertinentes.

Se sugiere explorar la adaptación de elementos más complejos de los juegos de rol, como enfrentamientos con monstruos y jefes, que en el contexto educativo podrían simbolizar lecciones académicas clave o escenarios significativos. Por ejemplo, un “archienemigo” en un curso de matemáticas podría ser la resolución de problemas complejos, que requiere estrategias específicas y colaboración para superar. Estas narrativas pueden aumentar el compromiso y proporcionar estructuras memorables para el aprendizaje de conceptos difíciles.

Se anima a los investigadores a crear nuevas mecánicas que mejoren el planteamiento de Acciones-Retos-Recompensas dentro del aula. Esto podría incluir sistemas de progresión más sofisticados o el uso de tecnología para hacer el seguimiento del progreso individual y grupal de manera más intuitiva y motivadora.

Investigar cómo la dinámica de grupo de los juegos de rol, como la compañía de aventureros, puede aplicarse en el aula para fomentar un entorno de aprendizaje colaborativo. Esto podría traducirse en proyectos de grupo donde cada estudiante asume un rol específico con habilidades y responsabilidades únicas, trabajando juntos para lograr objetivos comunes.

Introducir elementos de incertidumbre y exploración, como mapas narrativos por encontrar, puede añadir un elemento de descubrimiento y aventura al proceso de aprendizaje. Esto podría manifestarse en itinerarios de aprendizaje que los estudiantes exploran para desbloquear contenido y recompensas, simulando la exploración de un mundo en un juego de rol.

Finalmente, se recomienda adaptar la gamificación para utilizar herramientas digitales que faciliten su implementación por parte del docente. Las plataformas digitales pueden ser utilizadas para gestionar puntos, logros y otros incentivos de gamificación de manera eficiente, asegurando que la gamificación sea fácil de administrar para el docente, y atractiva para los estudiantes.







# CONCLUSIONES

## 7. Conclusiones

### Conclusiones del Trabajo Fin de Máster

Este Trabajo Fin de Máster ha desarrollado y evaluado una estrategia didáctica basada en la creación de un manual de gamificación utilizando juegos de rol para mejorar la motivación en el aula. La gamificación, integrada mediante técnicas específicas de juegos de rol, ha demostrado ser una herramienta eficaz para aumentar la participación y el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. A continuación, se presentan las conclusiones detalladas de este estudio, estructuradas entorno a los objetivos planteados.

#### Sobre el objetivo general

El objetivo general de este proyecto era elaborar una estrategia didáctica que utilizara la gamificación, a través de juegos de rol, para incrementar la motivación de los estudiantes en el aula. Este objetivo se ha cumplido satisfactoriamente mediante el desarrollo de un manual práctico destinado a docentes, que incorpora tanto teoría como práctica para facilitar un aprendizaje dinámico y atractivo. La implementación de esta estrategia en un contexto educativo real demuestra que los juegos de rol pueden ser un complemento valioso a las metodologías de enseñanza tradicionales, ofreciendo una experiencia educativa más rica y motivadora para los estudiantes.

#### Sobre la revisión de la literatura académica

Se realizó una revisión exhaustiva de la literatura relacionada con la gamificación, la motivación y el uso de juegos de rol en contextos educativos. Esta revisión permitió identificar que, aunque la gamificación está ampliamente reconocida como un potenciador de la motivación y el compromiso estudiantil, existe un espacio considerable para explorar más profundamente cómo los juegos de rol específicos pueden ser adaptados para mejorar la experiencia de aprendizaje en diferentes niveles educativos y contextos culturales. Los hallazgos clave de la literatura respaldaron la eficacia de la integración de elementos lúdicos en la educación, estableciendo una base sólida para el desarrollo del manual de gamificación.

#### Sobre el perfil de los estudiantes

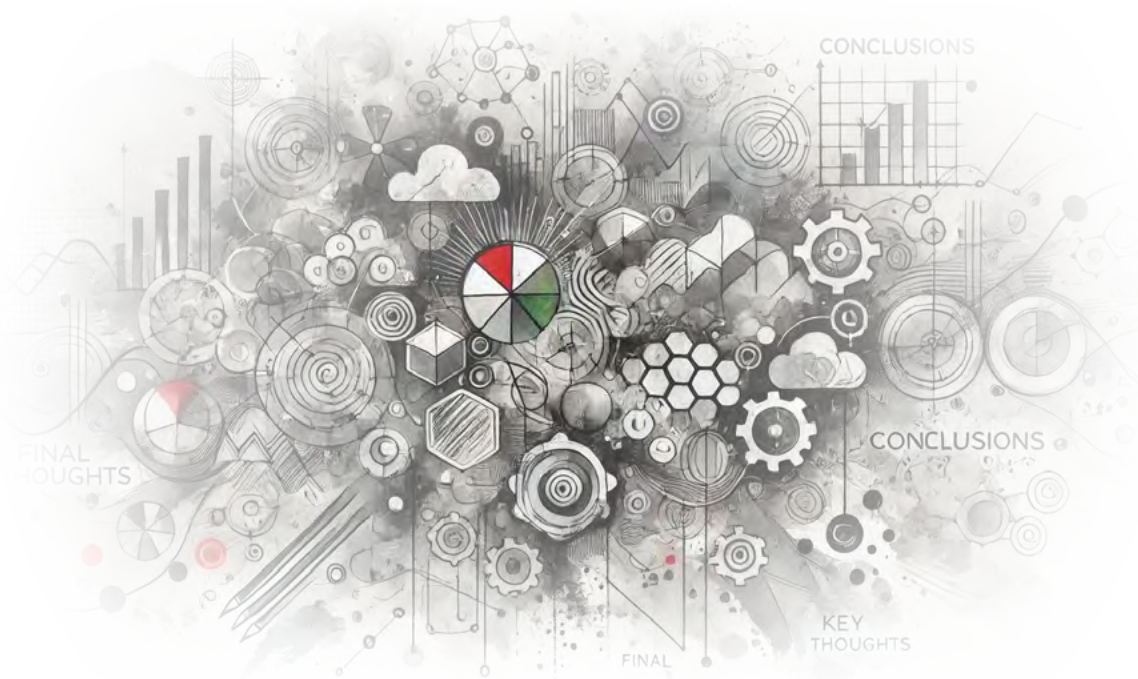
Este análisis específico determinó el perfil de los estudiantes de Formación Profesional Básica como grupo objetivo para la aplicación de la herramienta de gamificación como ejemplo de desarrollo. La segmentación de este grupo permitió adaptar y personalizar la estrategia de gamificación, considerando aspectos como la edad, el nivel educativo y las necesidades específicas de aprendizaje, así como el contexto social y cultural de los estudiantes. Esta personalización ayudó a maximizar los beneficios de la gamificación, ajustando las actividades a los estilos de aprendizaje y motivaciones de los estudiantes, lo que resultó en un mayor compromiso y participación en las actividades propuestas.

## Sobre las motivaciones de los estudiantes

El análisis de las motivaciones de los estudiantes reveló que factores como el reconocimiento, la competencia y la colaboración son significativos impulsores del interés y la participación en el aprendizaje. Entender estas motivaciones fue crucial para afinar la estrategia de gamificación, haciendo que se ajustara mejor con los intereses y expectativas de los estudiantes. La adaptación de los juegos de rol para incorporar estos elementos motivacionales contribuyó significativamente a mejorar la efectividad de la gamificación en el aula.

## Sobre el desarrollo de la propuesta metodológica

La elaboración de la propuesta metodológica proporcionó un marco detallado para la implementación del manual de gamificación en el aula. Este enfoque metodológico aseguró que la integración de los juegos de rol en los procesos de enseñanza y aprendizaje fuera coherente, práctica y adecuada al contexto educativo. La metodología desarrollada facilita a los docentes la aplicación de la gamificación basada en los juegos de rol de manera estructurada y con soporte pedagógico claro, lo que maximiza el impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.









# REFLEXIÓN FINAL



## 8. Reflexión final

Este Trabajo Fin de Máster representa mucho más que un requisito académico; es el fruto de una profunda convicción personal sobre la necesidad de revitalizar y humanizar la educación. A través de este estudio, he tratado de investigar y probar pero también compartir una visión de cómo la gamificación, específicamente basada en los juegos de rol, puede enriquecer y transformar la experiencia educativa.

Desde el comienzo de este proyecto, mi motivación ha estado alimentada por la creencia de que aprender debe ser una aventura que despierta curiosidad, fomenta la colaboración y celebra la diversidad de habilidades y pasiones de cada estudiante. La idea de utilizar juegos de rol para mejorar la motivación en el aula surgió de observar cómo el enfoque tradicional en educación muchas veces deja de lado el elemento humano; la alegría, la creatividad y la conexión emocional que son fundamentales para un aprendizaje profundo y duradero.

Los resultados de este trabajo, para mí, han sido reveladores y alentadores. Considero que han demostrado que, cuando se implementa con cuidado y creatividad, la gamificación puede hacer que el aprendizaje sea más efectivo y, lo que es más importante, más disfrutable. Los estudiantes no solo se involucran más con el material de estudio, sino que también desarrollan habilidades esenciales de forma más natural y con mayor entusiasmo. Este enfoque ofrece una forma de aprender que respeta y aprovecha la individualidad de cada alumno, adaptando las actividades educativas para que sean tan únicas como los estudiantes mismos.

Esta investigación también ha sido un viaje de aprendizaje personal. Diseñar y desarrollar un manual práctico de gamificación para docentes ha requerido comprensión teórica, Así como también empatía práctica: una inmersión en las realidades, retos y aspiraciones de los educadores y alumnos. Ha sido un proceso de descubrimiento continuo, donde cada paso ha reforzado mi creencia en el potencial transformador de los juegos de rol en educación.

Mirando hacia el futuro, veo este trabajo como el comienzo de un camino mucho más amplio. Hay un enorme potencial para expandir esta investigación y explorar más a fondo cómo diferentes tipos de juegos y estrategias de gamificación pueden ser adaptados a variados entornos educativos y culturales. Mi esperanza es que este manual sirva como una guía para los docentes interesados en incorporar la gamificación en sus aulas, pero que además sea un catalizador para futuras investigaciones y prácticas educativas innovadoras.

Además, aliento a los educadores a que no vean la gamificación como un suplemento o un extra, sino como parte integral de una pedagogía que valora al estudiante como un ser completo; intelectual, emocional y socialmente activo. Los juegos de rol, con su rica narrativa y sus oportunidades de toma de decisiones colaborativas, ofrecen un marco excepcional para cultivar un entorno donde el aprendizaje es vivido, no solo impartido.

Finalmente, me gustaría enfatizar la importancia de seguir dialogando, experimentando y compartiendo experiencias. El campo de la gamificación educativa está lleno de posibilidades aún no exploradas y me encantaría que este trabajo invite a otros a investigar y aplicar estos enfoques, adaptándolos a sus propios contextos educativos. Con cada paso que tomamos para hacer que la educación sea más relevante y motivadora, nos acercamos a un modelo de enseñanza que celebra y eleva la experiencia humana en todas sus formas.

Este proyecto representa mi compromiso continuo con la mejora de la enseñanza, buscando transformar el aprendizaje en una experiencia emocionante y enriquecedora para todos los estudiantes. Me encantaría hacer todo lo posible para avanzar hacia este objetivo y espero que otros educadores se inspiren para unirse a este esfuerzo.







# REFERENCIAS

Alajaji, D., & Alshwiah, A. A. (2021). Effect of combining gamification and a scavenger hunt on pre-service teachers' perceptions and achievement. *Journal of Information Technology Education: Research*, 20, 283-308.

Álvarez, P. A. G., Rivas, R. A. G., Uribe, R. M., & Valenzuela, M. C. S. (2022). Aplicación de estrategias de gamificación en la formación académica de educadores físicos: Revisión sistemática. *Retos*, 46, 1143-1149.

Anderson, J., & Barnett, M. (2011). Using video games to support pre-service elementary teachers' learning of basic physics principles. *Journal of Science Education and Technology*, 20(4), 347-362.

Arevalo, M., Romero, V., Sanchez-Zhunio, C., Prado-Cabrera, D., & Cedillo, P. (2021). Towards the evaluation of the usability and portability of serious games. En 2021 IEEE 9th International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH) (pp. 1-8).

Asgari, A. (2021). Impact assessment as a new horizon for assessing the game's intervention: A framework for the impact assessment of educational games. En 2021 ISGS (pp. 18-26).

Beas Arco, J., & Gallego Cano, J. C. (2023). Instalación y mantenimiento de redes para transmisión de datos. Editorial Editex. ISBN 978-84-1134-525-5

Brito, K. G. M. (2019). La simulación y juego de rol como recurso didáctico en la enseñanza de formación profesional [Trabajo de fin de máster, Curso 2018-2019].

Cerezo, L., & Pujolà, J. T. (2024). Pedagogía lúdica digital (PLD): videojuegos, minijuegos, realidades extendidas y robots. En J. Muñoz-Basols, M. Fuertes Gutiérrez, & L. Cerezo (Eds.), *La enseñanza del español mediada por tecnología: De la justicia social a la inteligencia artificial (IA)* (pp. 311-340).

Contreras-Espinosa, R., & Eguía-Gómez, J. L. (2017). Gamificación en educación: diseñando un curso para diseñadores de juegos. *Revista KEPES*, 14(16), 91-120.

Cornellà, P., Estebanell, M., & 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.

España. (2002). Ley Orgánica 5/2002, de 19 de junio, de las Cualificaciones y de la Formación Profesional, mediante la que se crea el Sistema Nacional de Cualificaciones Profesionales, cuyo instrumento fundamental es el Catálogo General de Cualificaciones Profesionales. BOE. Recuperado el 27 de abril de 2024, de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2002-12018>

España. (2007). Real Decreto 1115/2007, de 24 de diciembre, por el que se complementa el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales, mediante el establecimiento de seis cualificaciones profesionales correspondientes a la familia profesional de electricidad y electrónica. BOE. Recuperado el 27 de abril de 2024, de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2007-16208>

España. (2014). Real Decreto 127/2014, de 28 de febrero, por el que se regulan aspectos específicos de la Formación Profesional Básica de las enseñanzas de formación profesional del sistema educativo, se aprueban catorce títulos profesionales básicos, se fijan sus currículos básicos y se modifica el Real Decreto 1850/2009, de 4 de diciembre, sobre expedición de títulos académicos y profesionales correspondientes a las enseñanzas establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE. Recuperado el 27 de abril de 2024, de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2014-2360>

España. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE. Recuperado el 27 de abril de 2024, de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2020-17264>

Faure-Carvalho, A., Calderón-Garrido, D., & Gustems-Carnicer, J. (2022). Gamificación digital en la educación secundaria: Una revisión sistemática. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 137-154. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1773>

Gaiman, N. (2020). Neil Gaiman teaches the art of storytelling. MasterClass.

García-Álvarez, A. (2022). Ahora o nunca: Un estudio empírico de la gamificación en la educación superior en línea sobre la motivación de los estudiantes de ELE [Tesis doctoral, Universitat Oberta de Catalunya]. Programa de Doctorado en Educación y TIC (e-learning).

Grande de Prado, M., & Abella García, V. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 56-84. Universidad de Salamanca. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093004>

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. En *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4(1), 1-5.

IES Ribera de Castilla. (2015, junio). Reglamento de Régimen Interior. IES Ribera de Castilla. Recuperado el 27 de abril de 2024, de [http://iesriberadecastilla.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid\\_seccion=1&wid\\_item=153](http://iesriberadecastilla.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=1&wid_item=153)

IES Ribera de Castilla. (2022, diciembre). Programa del Éxito Educativo. IES Ribera de Castilla. Recuperado el 27 de abril de 2024, de [http://iesriberadecastilla.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid\\_seccion=24&wid\\_item=167](http://iesriberadecastilla.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=24&wid_item=167)

IES Ribera de Castilla. (2023). Programa Aula-Empresa+ 2023. IES Ribera de Castilla. Recuperado el 27 de abril de 2024, de [http://iesriberadecastilla.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid\\_seccion=24&wid\\_item=77](http://iesriberadecastilla.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=24&wid_item=77)

IES Ribera de Castilla. (s. f.). Programa de Autoorientación Académica y Profesional para alumnos de la ESO, Bachillerato y F.P. Básica, de Grado Medio y de Grado Superior. IES Ribera de Castilla. Recuperado el 27 de abril de 2024, de [http://iesriberadecastilla.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid\\_seccion=14&wid\\_item=80](http://iesriberadecastilla.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=14&wid_item=80)

IES Ribera de Castilla. (s. f.). Proyecto educativo del centro. IES Ribera de Castilla. Recuperado el 27 de abril de 2024, de [http://iesriberadecastilla.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid\\_seccion=1&wid\\_item=152](http://iesriberadecastilla.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=1&wid_item=152)

- Jackson, P. T., & Walters, J. P. (2000). Role-playing in Analytical Chemistry: The Alumni Speak. *Journal of Chemical Education*, 77(8), 1019-1025.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Making Cooperative Learning Work. *Theory Into Practice*, 38(2), 67-73.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Krain, M., & Lantis, J. (2006). Building Knowledge? Evaluating the Effectiveness of the Global Problems Summit Simulation. *International Studies Perspective Journal*, 7(4), 395-407.
- Kuh, G. D., Kinzie, J., Buckley, J. A., Bridges, B. K., & Hayek, J. C. (2007). *Piecing Together the Student Success Puzzle: Research, Propositions, and Recommendations*. ASHE Higher Education Report. John Wiley & Sons.
- Llewellyn, D. (2002). *Inquire Within: Implementing Inquiry-based Science Standards*. Corwin Press.
- Martín Pérez, P., & Esteban Rodríguez, S. (2015). *Conduces Tú. Coaching Educativo: Respirando el cambio*. Giunti Psychometrics SLU.
- Martín Pérez, P., & Martín García, E. (2021). *Manual de resiliencia: Superar, aprender y crecer (Colección Psicología y Educación, 1)*. Universidad de Valladolid, Ediciones Universidad de Valladolid (EdUva).
- Maté Puig, I. (2017). Los juegos de rol como elemento dinamizador para las clases de historia en la Educación Secundaria Obligatoria. En A. Llacuna & H. Saavedra Mitjans (Coords.), *Experiencia e historia en la contemporaneidad: historia pensada, historia enseñada y memoria histórica* (pp. 199-216). ISBN 9788417238025.
- Palacios González, J. (Comp.), Marchesi Ullastres, Á. (Comp.), & Coll Salvador, C. (Comp.). (2005-2009). *Desarrollo psicológico y educación* (2a ed.). Alianza.
- Pisabarro-Marron, A., Vivaracho-Pascual, C., Manso-Martinez, E., & Arias-Herguedas, S. (2023). A proposal for an immersive scavenger hunt-based serious game in higher education. *IEEE Transactions on Education*, 67(1), 131-142. <https://doi.org/10.1109/TE.2023.3330764>
- Porter, A. (2008). Role-playing and religión: Using games to educate millennial. *Teaching Theology and Religion Journal*, 11(4), 230-235.
- Prieto Martin, A., Díaz Martin, D., Monserrat Sanz, J., & Reyes Martín, E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *ReVisión*, 7(2), 76-92.

Rakovac Bekes, E. (2021, September). Creating multisensory learning experiences that go beyond the limitations of traditional media. En 2021 44th International Convention on Information, Communication and Electronic Technology (MIPRO). <https://doi.org/10.23919/MIPRO52101.2021.9596652>

Ramani, G. B., & Siegler, R. S. (2008). Promoting broad and stable improvements in low-income children's numerical knowledge through playing number board games. *Child Development*.

Ripoll, O., & Joan-Tomàs Pujolà, (Eds.). (2024). *La gamificación en la educación superior: Teoría, práctica y experiencias didácticas*. Ediciones Octaedro, S.L.; Institut de Desenvolupament Professional (IDP/ICE), Universitat de Barcelona. ISBN: 978-84-10054-73-8.

Rodríguez Durante, P. (2019). El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de PMAR. Un camino hacia el aprendizaje significativo [Trabajo de fin de máster, Curso 2018-2019].

Rubio Asensio, M. I. (2019). "REV" Juegos de Rol En Vivo, como metodología innovadora [Trabajo final de grado, Universitat de Barcelona].

Ruiz Torres, M. de la C. (2020). El poder de la gamificación en la construcción de experiencias educativas significativas y motivadoras en Educación Primaria: Hacia una nueva tendencia educativa [Trabajo final de máster, Máster en Educación y TIC (e-Learning), Universitat Oberta de Catalunya].

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.

Toledo, P., Toda, A. M., Oliveira, W., Cristea, A. I., & Isotani, S. (2019). Narrative for gamification in education: Why should you care? En *Proceedings of the 2019 IEEE 19th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)* (pp. 97-99).

Torrego Seijo, J. C. (2005). *Mediación de conflictos en instituciones educativas: Manual para la formación de mediadores* (4a ed.). Narcea Ediciones.

Vargas, J., Piattini Velthuis, M. G., García Mundo, L. del C., & Genero, M. (2015). Análisis de la evidencia existente sobre la influencia del uso de juegos serios en el aprendizaje en el área de la informática. *ReVisión*, 8(1).

Vásquez González, J. M. (2021). Gamificación en educación: una revisión del estado actual de la disciplina. *Areté*, 7(13), 117-139.

Zelaieta Anta, E., Camino Ortiz de Barrón, I., Zulaika Isasti, L. M., & Echeazarra Escudero, I. (2018). Juego de rol para el desarrollo del pensamiento crítico en la formación inicial del profesorado. *Revista Complutense de Educación*, Recibido: Febrero 2018 / Evaluado: Junio 2018 / Aceptado: Septiembre 2018. <https://doi.org/10.5209/RCED.58884>



Además, para profundizar en el concepto, las mecánicas y la función de los juegos de rol, se han consultado diversos manuales de juegos de rol, que aún no siendo una fuente académica al uso, han aportado luz sobre la teoría y la práctica que en este trabajo se ha reflejado. Son los citados a continuación:

Brown, J., Butler, P., Ciechanowski, W., Emmott, S., Ryder-Hanrahan, G., Hodgson, J., Ivey, S., Kenrick, A., Luikart, T. S., McDowall, D., Nepitello, F., Spahn, J., & Spencer, K. (2015). Aventuras en la Tierra Media: Guía del jugador. Devir.

Fantasy Flight Games. (2021). La Llamada de Cthulhu. Manual del Guardián (7ª ed.). Edge Studio.

Goodman, J., Stroh, H., Curtis, M., & LaSalle, B. (2012). Clásicos del Mazmorreo. Other Selves.

Granström, E. (2019). Forbidden Lands. Nosolorol S.L.

Maggi, M., & Nepitello, F. (2023). El Anillo Único 2ª ed. - Libro básico. Devir.

Nepitello, F., & Maggi, M. (2011). El Anillo Único: El Juego de Rol. Devir.

Varios Autores. (2021). Dungeons & Dragons: Manual del Jugador (5ª ed.). Edge Entertainment.





