



Universidad de Valladolid

ESCUELA DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

**Historias vividas, no solo leídas:
los juegos de rol en Educación Primaria**

Presentado por Celia Marín Utrilla

Tutelado por: Emma María Marcos Rodríguez

18 de junio de 2025, Soria

ÍNDICE

RESUMEN	1
ABSTRACT.....	1
PALABRAS CLAVE	1
KEYWORDS.....	1
1. INTRODUCCIÓN.....	2
1.1. La comprensión lectora	3
1.2. Justificación.....	5
1.3. Objetivos	6
2. JUEGOS DE ROL	7
2.1. Fundamento psicológico de la implantación del juego en la enseñanza-aprendizaje	9
2.2. Análisis de investigaciones sobre los juegos de rol en el aula de Primaria.....	12
3. <i>EL PRINCIPITO</i> Y LOS JUEGOS DE ROL	13
3.1. <i>El Principito</i>	15
3.1.1. Argumento.....	16
3.1.2. Caracterización de los personajes.....	17
3.2. Propuesta de intervención didáctica: juego de rol sobre <i>El Principito</i> para educación primaria	19
3.2.1. Contextualización educativa	19
3.2.2. Desarrollo del juego de rol.....	20
3.2.3. Objetivos	20
3.2.4. Enfoque metodológico	21
3.2.5. Descripción de los tableros	22
3.2.6. Evaluación.....	23
3.2.7. Instrucciones de una partida de rol con el planeta del Farolero	27
3.2.8. Fichas de la caracterización de los personajes.....	28
3.2.9. Desarrollo de la partida.....	30
4. CONCLUSIONES	35
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37
6. ANEXOS	41
7. ANEXO I.....	41
a. ANEXO II.....	42

RESUMEN

El propósito de este Trabajo de Fin de Grado de investigación e intervención en el aula pretende analizar la eficacia de los juegos de rol como una herramienta pedagógica y educativa que promueva la comprensión y el análisis crítico de los textos.

En el método tradicional de enseñanza-aprendizaje, las tareas de lectura en Educación Primaria comúnmente implican lecturas aleatorias junto a unas preguntas diseñadas para identificar palabras clave, en lugar de potenciar una reflexión profunda y comprensiva. En este contexto hermético para las habilidades de comprensión de un texto, los juegos de rol se presentan como una alternativa innovadora que permite una estimulación e interacción activa por medio del pensamiento crítico, la interpretación y la argumentación.

ABSTRACT

The purpose of this classroom-based research and intervention Final Degree Project is to analyze the effectiveness of role-playing games as a pedagogical and educational tool to promote the comprehension and critical analysis of texts. In the traditional teaching-learning method, reading tasks in Primary Education commonly involve random readings together with questions designed to identify key words, instead of promoting deep and comprehensive reflection. In this hermetic context for text comprehension skills, role-plays present themselves as an innovative alternative that allows for active stimulation and interaction through critical thinking, interpretation and argumentation.

PALABRAS CLAVE

Juegos de rol. Educación Primaria. *El Principito*. Pensamiento crítico. Reflexión.

KEYWORDS

Role-playing games. Primary Education. *The Little Prince*. Critical thinking. Reflection.

1. INTRODUCCIÓN

La clase de Lengua en Educación Primaria está a punto de comenzar. Sobre las mesas del alumnado no se encuentran los habituales libros de texto, ni sus miradas y mentes ausentes, anticipando una actividad monótona. En su lugar, se percibe cierta emoción, expectativa y motivación en el ambiente. La rutina no es la misma de siempre en la hora de lectura: leer, subrayar, buscar y copiar las respuestas mecánicamente como robots sin entender su contenido. Ahora los alumnos son los protagonistas de la historia. Han adoptado roles, asumen sus identidades y resuelven las misiones sumergiéndose en el relato activamente. En un rincón del aula, un grupo de alumnos defienden apasionadamente la idea de su personaje, mientras que otros contrargumentan de manera coherente. Algunos analizan los rasgos de sus personajes y comprenden el por qué actúan o sienten de esa manera. De manera indirecta, todos están inmersos en un proceso de comprensión, análisis, interpretación y reflexión significativa y lúdica.

La imagen relatada es la que se pretende conseguir a través de este trabajo, el cual busca que la comprensión lectora en las aulas de Primaria sea una actividad inmersiva en la que los alumnos vivan la experiencia de la lectura desde otros puntos de vista, para luego observar cómo podría cambiar la manera de aprender a interpretar y argumentar las lecturas.

Dicha propuesta de intervención parte de la premisa de que los juegos de rol se pueden utilizar como una estrategia educativa favorable para la mejora de la lectura en Educación Primaria. Se pretende transformar el método de enseñanza a la hora de enfrentarse a textos escritos por medio de la interacción con el texto, el fomento de la reflexión crítica y una comprensión profunda de las ideas. Su desarrollo consta de dos partes principales:

- En primer lugar, se presenta una introducción y una justificación para poner en contexto lo que se pretende con la incorporación de los juegos de rol en Educación Primaria, cuáles son sus características significativas a nivel educativo y psicológico y cómo poder desarrollar una posible propuesta de intervención. En el marco teórico se analizan desde una perspectiva psicológica y pedagógica los

beneficios a nivel cognitivo, social y emocional, teniendo en cuenta también el potencial de esta experiencia más dinámica, lúdica y significativa.

- En segundo lugar, se desarrolla el eje central a través del diseño de una propuesta de intervención a través de la obra de *El Principito* con su respectivo análisis y la ejemplificación de una partida.

1.1. La comprensión lectora

La lectura favorece el desarrollo de las áreas cognitivas, el estado de ánimo, el juego, la creatividad y la imaginación (Garach-Gómez et al., 2021). El hábito de lectura es un vehículo que mejora las relaciones socioculturales al contribuir a la formación de unos individuos críticos, reflexivos y con seguridad. Ese mismo hábito pretende lograr el disfrute y el entretenimiento, alejándose de la idea de rutina por obligación (Paucar et al., 2024). Siguiendo la teoría propuesta por Mendoza y Cedeño, la lectura consta de tres niveles (2021):

- La lectura literal se limita a las ideas y la información superficial.
- La lectura inferencial abarca lo implícito por medio de la atracción.
- La lectura crítica donde entran en juego los conocimientos previos, el criterio y los saberes del lector.

La comprensión lectora se define como “la habilidad para entender, evaluar, utilizar e implicarse con textos escritos”, así como “un proceso en el que el lector extrae y construye significados de forma simultánea a través de la interacción con el lenguaje escrito, implicando tres elementos: el lector, el texto y la actividad”, y finalmente como “el conocimiento y uso autónomo de estrategias cognitivas y metacognitivas para procesar textos de manera diversa, según los objetivos del lector” (Peregrina, 2017, p. 16). Así, teniendo en consideración la velocidad de lectura, se puede extraer la siguiente clasificación:

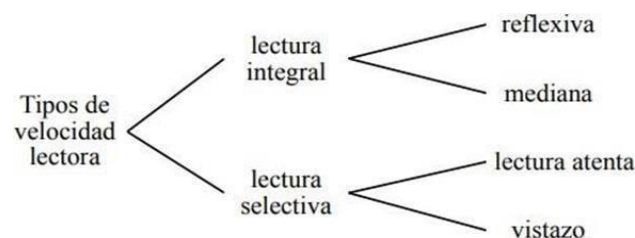


Ilustración 1. Tipos de velocidad lectora. Obtenida de Alberto Esteban Peregrina, 2017.

La lectura integral busca la lectura completa a menor velocidad para lograr mayor comprensión. Dentro de esta, la lectura reflexiva es más lenta porque busca una comprensión exhaustiva y minuciosa. Este tipo de lectura se da en el estudio o al releer lo ya escrito; y la lectura mediana es la más común, pero solo abarca la mitad de la comprensión (Peregrina, 2017).

No obstante, la lectura selectiva se centra en partes concretas del texto porque contienen la información relevante. El subtipo del “vistazo” consistiría en una lectura superficial y rápida para captar la idea general, mientras que, por el contrario, la lectura atenta se fija en la información específica sin seguir una lectura lineal (Peregrina, 2017).

El proceso de lectura consiste en la interacción del lector con el texto. Los elementos del texto despiertan en el lector ciertas expectativas que lo llevan a un proceso de control, conectado con sus experiencias y conocimientos previos, de la información para construir los objetivos, las hipótesis y los argumentos que sirven como fundamento para la representación mental del significado del texto (Peregrina, 2017).

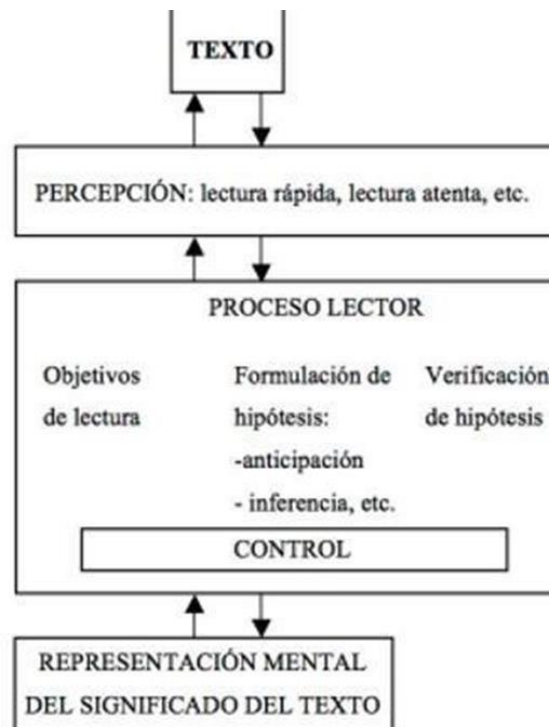


Ilustración 2. Proceso de lectura. Obtenida de Alberto Esteban Peregrina, 2017.

1.2. Justificación

¿Los juegos de rol pueden mejorar la lectura de los estudiantes en calidad y comprensión?

La comprensión lectora se ha convertido en una gran inquietud en el ámbito educativo por los malos resultados recogidos por el informe Pisa de 2023, pues ha sufrido una caída significativa respecto a años anteriores de tres puntos en comparación a la edición anterior (CEPE, 1973). En Educación Primaria, los métodos tradicionales evalúan la comprensión lectora, buscando si el alumno consigue o no el aprobado sin tener en consideración las habilidades de reflexión y expresión de opiniones (Peregrina, 2017):

Tenemos que ayudar a los niños a que dejen de centrarse sólo en las palabras, llamando su atención hacia los personajes, el argumento, la intriga, el humor. Queremos que empiecen a crear textos completos a medida que leen y no fragmentos de textos [...] Queremos que nuestros pequeños lectores digan: "¡Ah! No lo había visto así". "No, no estoy de acuerdo con eso". "¿No te parece que otra forma de verlo sería...?". Las respuestas de este tipo ponen en manifiesto que los lectores tratan de construir y adornar sus propios textos a medida que leen. (Cairney, 2018)

La escuela ha sido un gran pilar en la cultivación del hábito lector y la alfabetización, pero los métodos tradicionales han dejado de lado la estimulación del gusto por leer. La enseñanza no tiene en consideración la sugerencia de lecturas de interés para el alumnado, sino que son una obligación.

Según Solé (2012), el lector moderno elige, procesa, dialoga con el texto y lo interpela; ese lector que se pretende formar a través del ámbito educativo. Un hábito lector significativo y reflexivo enriquece el desarrollo del lenguaje, el rendimiento académico, el conocimiento, la comprensión y habilidades sociales, personales y emocionales (Paucar et al., 2024).

Especialmente en los primeros cursos de Educación Primaria, muchos docentes confunden “leer bien” con “leer rápido”, centrándose demasiado en el desarrollo de la velocidad lectora y dando una relevancia mínima a la comprensión [...] debemos equipar a nuestros estudiantes con las habilidades y herramientas necesarias para hacer

frente a las preguntas de tipo inferencial y a aquellas relacionadas con la identificación de la idea general del texto. Estas cuestiones plantean mayores problemas, ya que no se limitan a la mera búsqueda de información explícita en el texto y requieren de procesos cognitivos más abstractos. (Peregrina, 2017, p. 19)

Dentro de este paradigma de preocupación entran en juego como herramienta educativa las estrategias lúdicas, como los juegos de rol.

De acuerdo con Minerva Torres (2002), la didáctica reconoce el juego como medio de entretenimiento que favorece el conocimiento, el disfrute y ciertas habilidades tales como la autonomía del niño, la confianza, la atención, la imaginación, la creatividad, la búsqueda de respuestas alternativas, la curiosidad, entre otras. Las estrategias lúdicas deben buscar el disfrute del alumnado, así como ajustarse a sus intereses, ritmos de aprendizaje, edad y características personales, psicológicas, sociales y educativas.

1.3. Objetivos

Esta investigación busca como objetivo principal la aplicación de juegos de rol como metodología para la mejora de la comprensión lectora en Educación Primaria.

A partir de la premisa de que la asimilación de personajes en diversas situaciones potencia la capacidad de expresión de ideas, la argumentación y la profundización del mensaje, se exponen los siguientes objetivos específicos:

- Investigar la eficacia de los juegos de rol como una estrategia pedagógica y educativa para alcanzar un hábito de lectura inferencial y crítico.
- Reconocer los beneficios y examinar la viabilidad de la implantación de los juegos de rol en el aula.
- Potenciar el interés y la motivación por la lectura gracias a herramientas lúdicas y gamificadas.

2. JUEGOS DE ROL

Los métodos de enseñanza tradicionales se basan en un aprendizaje pasivo donde el alumnado escucha y memoriza para aplicar conocimientos sin comprensión. Para salvar las lagunas de la clase magistral, existen los enfoques experienciales donde entran los juegos de rol como herramienta de gran potencial. Esta técnica tiene su origen en el teatro, pero en el aula los alumnos participan activamente en la simulación de una circunstancia concreta, yendo más allá de una simple representación teatral (Ortiz de Urbina Criado, et al. 2010).

Los juegos de rol son una alternativa que podría arrojar un impacto positivo en el ámbito educativo; sin embargo, se encuentran pocas investigaciones relacionadas con el tema. Según Pérez Reverte (1994), se pueden definir como un universo alternativo que parte de la imaginación, donde son primordiales la indigencia, la inventiva y la improvisación. Los juegos de rol potencian el aprendizaje y la evasión.

La actualidad está en constante cambio de manera acelerada gracias a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), lo cual exige una renovación de la información continua. Esto implica una intervención educativa para responder a dicha demanda. En ese sentido, los juegos de rol pueden contribuir como una herramienta eficaz (Grande de Prado y Abella García, 2010).

Teniendo en consideración la síntesis de los beneficios de los juegos de rol de Pablo Giménez, se concluye que permiten un conocimiento significativo, favorecen la memoria y el cálculo mental, fomentan la lectura desde lo lúdico, aportan riqueza al vocabulario y las actitudes (la empatía, la socialización y la tolerancia). Una de las grandes ventajas de los juegos de rol es la oportunidad de experimentar el conflicto desde varias perspectivas, lo que favorece la comprensión (Grande de Prado y Abella García, 2010).

Desde la perspectiva de la escuela tradicional podemos extraer la siguiente comparativa de Ortiz Castells, 1999:

ESCUELA TRADICIONAL	JUEGO DE ROL
Actividad formal	Lúdica
Obligatoria	Voluntaria
Racionalidad y racionalismo	Mito y fantasía
Motivación externa	Automotivación
Conocimientos fraccionados	Conocimientos globalizados
Imita y copia conocimientos	Creatividad y construcción de significados nuevos
Rigidez y autoritarismo	Autoorganización del conocimiento e investigación
Dogmatismo científico	Pensamiento crítico
Grandes hechos	Concede importancia a pequeñas informaciones
Lecturas obligadas	Motivación para la lectura
Memorización forzada	Memorización voluntaria
El profesorado no tiene tiempo para interactuar	Interacción entre compañeros
Baja comunicación	Potencia diálogo
Competitividad	Colaboración
Trabajo individual	Trabajo colectivo
Valores teóricos	Valores vividos: empatía, tolerancia, toma de decisiones y responsabilidad...
Anónimo y uniforme	Autoafirmación personal
Formación para el futuro	Formación "just in time"
Motivación externa	Incentivación para aprender a aprender
Inseguridad y frustración	Seguridad y autoestima
Sensación de aprender cosas inservibles	De respuesta a necesidades afectivas
Clases coercitivas	Libertad de movimientos y expresión
Angustia	Terapéutico, liberador de tensión
Centrado en el pasado	Vivencias anticipadoras
Uniformidad	Multiculturalidad

Ilustración 3. Comparativa de la escuela tradicional y los juegos de rol. Obtenida de María Grande de Prado y Víctor Abella García, 2010.

Los juegos de rol implican la interpretación mediante una simulación, el guion no es cerrado y se actúa de acuerdo con un personaje en concreto, lo que ayuda a una mayor implicación. Cuando las situaciones no tienden a la actitud competitiva, implica la resolución de conflictos, la cooperación y la socialización. De esta manera, se pueden transformar en un dilema moral que implique una resolución razonada (Grande de Prado y Abella García, 2010).

La inclusión de los juegos de rol en el aula se puede tomar desde varias perspectivas (Grande de Prado y Abella García, 2010): por un lado, los juegos de rol en vivo, que son más difíciles de controlar, pero en los cuales participa todo el grupo; por otro lado, los juegos de rol en versión mesa, que implican grupos más reducidos con observadores, ya que para 25 participantes es muy complejo adaptar, aunque se puede optar por las partidas simultáneas.

A nivel pedagógico y educativo, se debe ir introduciendo el conocimiento de las ideas de la lectura con la siguiente estrategia de aplicación (Grande de Prado y Abella García, 2010):

- Primero: debate inicial con opiniones generales.
- Segundo: partida del juego que profundiza la información.
- Tercero: debate final de análisis de las ideas para reforzar y refutar argumentos y opciones.

Desde esta perspectiva se puede plantear la siguiente estructura de intervención (Grande de Prado y Abella García, 2010):

1. Fase de contrato: se forman pequeños grupos de trabajo para repartir las responsabilidades.
2. Fase de documentalismo: se aporta información detallada a cada grupo (en forma de audio, texto, fotos, etc.).
3. Fase de guionización: se ambienta la escena (música, tiempo, etc.).
4. Fase del juego: se desarrolla la partida.
5. Fase de debate posterior: se comparten analogías, dilemas, temas tratados...

2.1. Fundamento psicológico de la implantación del juego en la enseñanza-aprendizaje

El juego es una estrategia educativa favorable a nivel cognitivo, socioemocional y motor. Numerosos psicólogos han estudiado la importancia del juego en el desarrollo del aprendizaje; entre ellos, Piaget y Vygotsky resaltaron la relevancia del juego a nivel cognitivo y social, porque potencia la experimentación, exploración, resolución de problemas y la construcción de significados en contacto con el entorno (Guerrero Saavedra, et al. 2023).

Piaget defiende el juego como un medio enriquecedor para el desarrollo intelectual:

Piaget aclara que el juego es un ámbito entre los intereses cognoscitivos y afectivos, se inicia desde el subperíodo de dos a siete años por un apego del juego simbólico, para continuar con los juegos de construcción y reglas, que señalan una objetivación del símbolo y una socialización del yo.

La escuela debería aprovechar al máximo los juegos para hacer que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más motivante y divertido [...] puesto que el juego es un medio tan poderoso para el aprendizaje de los niños, allí donde se logra transformar en juego a la lectura o la ortografía, los niños se apisonan por estas ocupaciones frecuentemente vistas con fastidio. (Aparicio Roa, 2001, p. 36)

Su desarrollo está recogido en los siguientes Estadios (Aparicio Roa, 2001):

- Pensamiento Verbal Intuitivo (2-7 años): se inicia el juego por medio de la imitación directa y el vivenciar experiencias.
- Inteligencia Operativa Concreta (7-11 años): se imita el entorno siendo una apertura hacia la recreación de lo irreal y fantástico. Se fomenta la imitación, los juegos imaginarios y la metamorfosis de los objetos.
- Operaciones Abstractas (11-15 años): se incluyen reglas y contacto social a través de juegos más complejos como las cartas o el ajedrez.

Desde la perspectiva de la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, el juego es el medio para el desarrollo social, afectivo e intelectual, favoreciendo las habilidades cognitivas superiores (el lenguaje, el pensamiento, la percepción, etc.) (Sánchez-Domínguez, et al. 2020). El inicio del juego imaginario contribuye a asimilar la discriminación de lo real y la representación de su significado, ya que lo que perciben es lo que designa la palabra (Sánchez-Domínguez, et al. 2020). Este proceso cognitivo queda regido en la concepción de Vygotsky sobre la Zona de Desarrollo Próximo, es decir, la distancia entre el nivel normal de desarrollo (la capacidad impediende del niño) y el nivel potencial (la resolución con orientación externa). Lograr ese progreso cognitivo implica que el juego facilite el escenario para la creación y el empleo de signos (Sánchez-Domínguez, et al. 2020).

La relación del juego socio-dramático complejo con la autorregulación de Vygotsky ha sido respaldada por investigaciones posteriores, pues potencia el desarrollo de habilidades por medio de experiencias de aprendizaje dinámico (Sánchez-Domínguez, et al. 2020).

Como se ha comentado anteriormente, los juegos de rol exigen la interpretación de diversas personalidades y emociones que permiten la exploración de las emociones y la empatía (Grande de Prado y Abella García, 2010). Esta idea queda estrechamente relacionada con la teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman:

La Inteligencia Emocional en el contexto educativo permite a los docentes promover el desarrollo de las habilidades emocionales de los alumnos. Al enseñarles a reconocer y regular sus emociones, los maestros les permiten a los estudiantes manejar sus propias emociones de manera saludable, resolver conflictos y desarrollar empatía y habilidades sociales. [...] Es una poderosa herramienta para que los docentes fortalezcan su vínculo con los estudiantes, creen un ambiente de aprendizaje seguro y positivo, y contribuyan al desarrollo emocional y académico de los estudiantes. (Santos y Mont´Alverne, 2023, p. 16)

En palabras de Goleman, la inteligencia emocional es la habilidad de reconocer nuestros sentimientos y los de los demás, además de servir para motivarnos y poder gestionar las emociones correctamente (Santos y Mont´Alverne, 2023), definición que queda conectada con las inteligencias interpersonal e intrapersonal, es decir, la habilidad para reconocer nuestras emociones y la de los otros con el fin de gestionarlas (Santos y Mont´Alverne, 2023). De esta manera, el alumnado realiza un proceso de introspección que permite la construcción de la concepción de sí mismos para construir su identidad (Santos y Mont´Alverne, 2023).

Otra de las teorías relacionadas con la dinámica de los juegos de rol es el modelo de aprendizaje de Kolb. Este autor defiende que el aprendizaje se fundamenta en la experiencia vivida y se estructura en cuatro etapas: la experiencia concreta (en los juegos de rol se interpreta a un personaje en una situación determinada), la reflexión (en los juegos de rol se argumentan, refutan o debaten el texto y los sentimientos), la abstracción o teorización (en los juegos de rol se analiza de manera reflexiva) y la actuación (en los juegos de rol se extraen nuevas ideas a partir de los personajes o las ideas del texto) (Rodríguez Cepeda, 2018).

En otras perspectivas como la literaria, también el juego contribuye favorablemente. Pues autores como Gee y Prensky defienden que el juego ayuda al compromiso, la creatividad y el pensamiento crítico. Además, otros psicólogos, como

Bruner y Ausubel, también afirman que el juego favorece el aprendizaje significativo (Guerrero Saavedra, et al. 2023).

2.2. Análisis de investigaciones sobre los juegos de rol en el aula de Primaria

Los estudios mixtos de la revista *Invecom* sobre la implantación del juego como estrategia en el aula reflejan los siguientes beneficios (Guerrero Saavedra, et al. 2023):

- En el 66,7% de los estudiantes mejora la motivación, el interés y el compromiso.
- En el 86,7% mejora la capacidad socioemocional, el desarrollo personal y social, creando un entorno seguro para la cooperación y la empatía.
- En el 40% facilita el pensamiento crítico, pero se requiere de otros motivantes.
- En el 33,3% ayuda a la aplicación de los conceptos y capacidad.
- En el 53,3% potencia la retención y transmisión de conocimiento.

Poniendo énfasis en el objetivo de estudio de este proyecto, observamos que el 80% de este experimento lo ocupan los juegos de rol (Guerrero Saavedra, et al. 2023). Por tanto, los beneficios comentados están muy vinculados con esta dinámica de juego.

Otras investigaciones, como la llevada a cabo por el Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid (1999) sobre los efectos psicosociales de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo, expone lo siguiente:

Los resultados obtenidos en este estudio permiten concluir que el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes que juegan al rol es similar al que presentan los menores que no practican este tipo de juegos [...] Únicamente puede constatarse una excepción en el caso de las mujeres, donde parece que jugar al rol influye positivamente, reduciendo la ansiedad social y la timidez. (Grande de Prado y Abella García, 2010, p. 59)

En definitiva, a pesar de los avances en la investigación del juego anteriormente citados, sigue habiendo una escasa información sobre su impacto a nivel socioemocional o en las áreas curriculares concretas. Esto demuestra la necesidad de investigación, pues es un campo relativamente emergente e innovador (Guerrero Saavedra, et al. 2023).

3. *EL PRINCIPITO* Y LOS JUEGOS DE ROL

El presente trabajo se enmarca en la investigación de metodologías innovadoras que contribuyen favorablemente a fomentar una comprensión lectora profunda, reflexiva y significativa en Educación Primaria. En contraposición a los métodos tradicionales enfocados en la repetición mecánica y la búsqueda literal de información textual, a través de esta propuesta didáctica se plantean los juegos de rol como una herramienta pedagógica activa y lúdica donde el alumnado es el protagonista de su propio aprendizaje. Atendiendo a una perspectiva más psicológica en el ámbito educativo, las aportaciones ya citadas de autores como Jean Piaget, Lev Vygotsky o Daniel Goleman, el juego es una estrategia muy enriquecedora en el desarrollo cognitivo, emocional y social. Los juegos de rol potencian estas habilidades por medio de la empatía, la expresión oral y escrita, la dramatización, la argumentación y el pensamiento crítico y creativo.

En este contexto, se ha escogido como modelo para presentar una posible propuesta didáctica la lectura de la obra *El Principito* de Antoine de Saint-Exupéry, principalmente por su gran riqueza simbólica y profunda para la consecución de un juego de rol. No obstante, la propuesta de adaptar los juegos de rol a la literatura infantil para desarrollar una práctica más gustosa es aplicable a cualquier lectura para Educación Primaria, y es que la producción literaria tiene un gran efecto enriquecedor a nivel educativo. Por medio de este método de comprensión lectora se busca la enseñanza, pero sin olvidar la función lúdica, donde convergen los sentimientos que viajan junto a los personajes (Pineda Sansone, 2017).

El Principito es una obra literaria que permite una lectura profunda, comprensiva, lúdica y reflexiva a través de la alegoría, pues presenta una doble dimensión: la real, por medio del discurso, y la simbólica, conformada por su trasfondo y las deducciones derivadas. *El Principito* es una obra literaria que ilustra la realidad desde la perspectiva de la niñez a través de diversas experiencias cotidianas. El paradigma principal se sustenta en la idea de que los adultos se olvidan de que fueron niños y, por tanto, su perspectiva de vida se limita a la utilidad y productividad de las cosas, dejando de lado la creatividad y la imaginación (Peláez y Osorio, 2024).

De acuerdo con la autora Beatriz Pineda (2017, p. 244), la enseñanza de *El Principito* es “la posibilidad de comprender a otras personas-qué las motiva, cómo viven y trabajan, cómo piensan y sienten, cómo orientarlas-”.

Según Peláez y Osorio (2024), la lectura involucra en la vivencia de diferentes experiencias condicionadas por la caracterización de sus personajes. En *El Principito*, el protagonista descubre a personajes muy heterogéneos y estereotipados que le permiten aprender otras formas de pensar y de comportamiento. Al buscar la comprensión de diversas perspectivas, este viaje narrativo ayuda a la ejercitación de la inteligencia interpersonal, fomentando una lectura basada en el razonamiento y la creatividad (Pineda Sansone, 2017). Asimismo, favorece la transdisciplinariedad, pues aborda diversas realidades donde el estudiante debe aplicar procesos cognitivos más productivos y reflexivos, que conecten sus conocimientos previos para construir un aprendizaje significativo en relación con los problemas cotidianos (Peláez y Osorio, 2024).

Por otro lado, se pretende que el alumnado tome el tiempo de lectura como un tiempo de calidad, es decir, que se convierta en algo que les apasione, que les aporte conocimiento y oportunidad de reflexión. Para ello, el personaje del zorro ilustra al protagonista con esta metáfora: “Lo que hace más importante a tu rosa, es el tiempo que tú has perdido con ella” (De Saint-Exupéry, 2016, p. 36). Con esta frase, el zorro hace reflexionar al Principito sobre el amor y los lazos afectivos desde la responsabilidad. Para ello, se emplea el concepto “perder” como la idea de valorar el tiempo que se le dedica a un vínculo o una actividad.

En la metodología tradicional en el ámbito educativo, se pone el énfasis en los resultados finales, obviando el tiempo que se puede invertir en la lectura con el fin de que los estudiantes lleguen a comprenderlo, cuestionarse y reflexionar. La *rosa* simboliza el texto, y el alumnado debe valorar el tiempo que le dedican en su comprensión profunda para llegar a un aprendizaje significativo.

Otra idea que fundamenta la elección de la obra es incentivar en el alumnado la importancia de formular preguntas. La curiosidad es la base de la búsqueda de información y en la obra se refleja esa actitud indagadora con el Principito, quien constantemente se cuestiona todo: “repitió el Principito que en su vida había renunciado a una pregunta una vez formulada” (De Saint-Exupéry, 2016, p. 28). A través de esta

lectura se busca fomentar esa necesidad de hacerse preguntas para explorar el mundo con interrogantes. Desde esta perspectiva, *El Principito* despertará en el alumnado un sinfín de preguntas, porque, como sugieren Peláez y Osorio (2024, p. 14), “siempre más preguntas, porque las respuestas dependen de la calidad de estas. Es decir, las respuestas podrán llegar, inclusive, con las mismas preguntas. Por ejemplo, ¿y cuál es la consigna? ¡La consigna es la consigna!”

3.1. *El Principito*

Antoine de Saint-Exupéry (1900-1944) fue autor e ilustrador de la pequeña obra maestra *El Principito*, publicada en 1943 y enmarcada en el género del cuento infantil. pues sigue ciertos rasgos de la literatura infantil (García Cruz et al. 2017).

Tomando como referencia a Oronoz Rodríguez (et al. 2022), entre ellos se puede citar la búsqueda de un fin para lograr un código moral que confronte diversos valores. El alumnado realiza un autodiagnóstico del dilema para trabajar la moral como un contenido de aprendizaje. Este tipo de comprensión lectora suscita emociones, lo cual favorece las habilidades de reflexión, crítica, comprensión y relaciones sociales al exigir de manera activa la capacidad del diálogo.

El Principito se ha concebido en su mayoría desde la mirada de la infancia. Sin embargo, se plantean cuestiones profundas sobre la vida adulta (García Cruz et al. 2017), pues, Antoine de Saint-Exupéry:

Lo escribí “al niño” que esa persona mayor fue, ya que todas las personas mayores han sido “niños” antes. [...] dando a entender que en realidad fue escrito para todos los que son “niños” o conservan el amor y recuerdo de su “niñez” [...] La utilización de príncipe conduce al pequeño lector a una atmósfera afectiva donde lo pequeño encierra un valor fundamental. (Martínez Galán, 1989, p. 25)

Es una obra de la literatura universal que explora mediante una trama sencilla las cuestiones existenciales del ser humano, tales como el sentido de la vida, la amistad, la libertad, la responsabilidad, el amor y la soledad, todas ellas abordados desde la mirada de la infancia (Apaza Carmona, 2024). El hombre adulto solo logra alcanzar de nuevo esa inocencia de la niñez por medio de la fabulación (Martínez Galán, 1989).

La trama del relato transcurre por medio de metáforas y deducciones que aluden a la realidad de la vida adulta. Por ello, a través de la metodología del juego de rol, el alumnado es capaz de percibir el contenido implícito y superar la lectura superficial y literal.

3.1.1. Argumento

El Principito narra el recorrido de un pequeño viajero por diversos asteroides y planetas, se plantean diversas críticas sobre los valores desde la perspectiva adulta para reivindicar la pureza e inocencia de la mirada de la infancia. El presente resumen tiene como objetivo presentar una breve introducción de la trama principal para facilitar la comprensión del desarrollo de una propuesta para una partida del juego de rol.

La narración comienza cuando el autor, un aviador, sufre un accidente en el desierto del Sahara. De manera fortuita, tiene un encuentro con un enigmático viajero, el Principito. Este pequeño viajero proviene de un pequeño planeta, el asteroide B-612, que decidió abandonar impulsado por la soledad y la desilusión fruto de su complicada relación con una flor (su amor). A lo largo de la historia, el Principito comparte detalladamente su experiencia visitando diversos asteroides en los que ha ido conociendo a personajes que representan distintas tipologías del mundo adulto. Estos encuentros le han ofrecido una profunda reflexión filosófica y moral sobre la naturaleza humana a través de una fábula sobre la inocencia, la amistad y el sentido de la vida desde la mirada crítica de las actitudes de los adultos (Martínez Galán, 1989).

La obra está estructurada en veintisiete apartados, sin títulos interiores, que conforman una unidad comunicativa, incluyendo un colofón. Según Martínez Galán (1989), esta narrativa puede organizarse en cinco apartados relacionados entre sí:

- Primer apartado (capítulo I): recuerdos de la infancia del autor añorando su pasión hacia el dibujo y reflexionando sobre la relación que tuvo con las personas adultas.
- Segundo apartado (del capítulo II al IX): aparece el personaje del Principito en el Sahara donde describe aspectos relacionados con su procedencia (un planeta pequeño, el amor hacia su única flor y su pasión por los atardeceres).

- Tercer apartado (del capítulo X al XV): el pequeño viajero visita otros asteroides donde se encuentra con personajes tipificados según la caracterización de los hombres adultos
- Cuarto apartado (del capítulo XVI al XXI): el Principito explora la Tierra en busca de la amistad. Se encuentra con diversos animales (las flores, la serpiente y el zorro) y personajes peculiares (el guardaespaldas y el mercader).
- Quinto apartado (del capítulo XXIV al XXVII): se profundiza en la relación autor-protagonista reflejando una amistad soñada que se reduce a la añoranza (el Principito representa la infancia y el autor la edad adulta) por el regreso del Principito a su planeta.

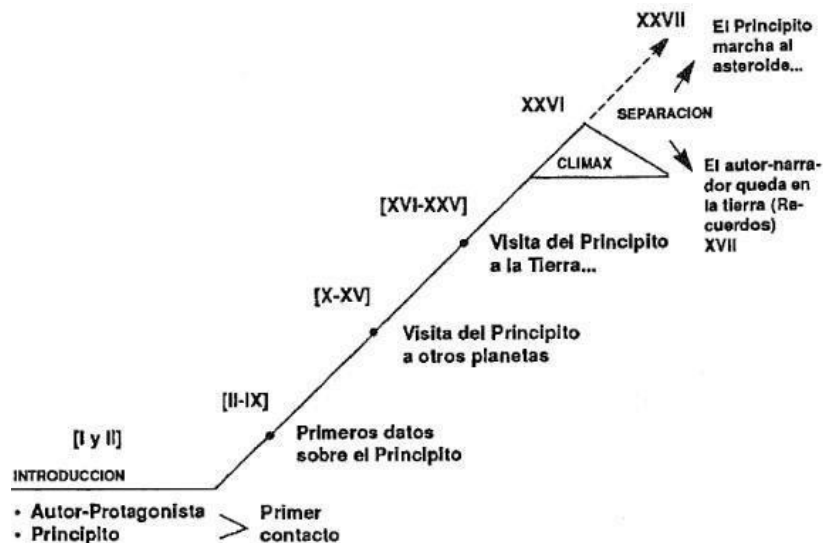


Ilustración 4. Esquema de la estructura narrativa de *El Principito* de Martínez Galán (1989).

3.1.2. Caracterización de los personajes

El personaje del Principito emprende una travesía por diversos asteroides antes de su llegada a la Tierra. En cada uno de esos planetas, el pequeño viajero se encuentra con múltiples personajes que representan diversos comportamientos humanos, asociados a la edad adulta. Estos encuentros ofrecen símbolos que permiten al lector reflexionar de manera filosófica sobre la moral del ser humano. De esta manera, cada personaje asume un rol que incita a una crítica sutil, pero profunda de las actitudes de la vida adulta.

A continuación, se presenta un esquema de la aparición de los diversos personajes y una descripción detallada de la simbología que encarnan los caracteres principales a lo largo de la narrativa (Martínez Galán, 1989):

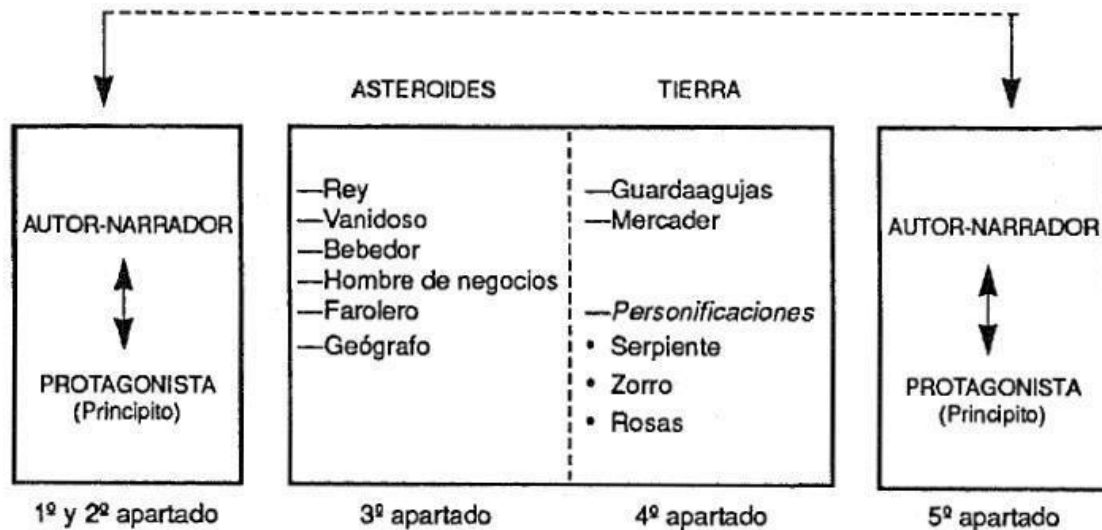


Ilustración 5. Esquema representativo de los personajes de Martínez Galán (1989).

- El autor-narrador (un aviador): la mirada adulta que busca la conexión con la infancia.
- El Principito: la inocencia de la infancia, la pureza, la curiosidad y el amor desinteresado.
- El Rey: la autoridad sin sentido por la avaricia hacia el poder vacío.
- El Vanidoso: la alabanza, búsqueda del reconocimiento superficial y el egocentrismo.
- El Bebedor: la evasión de los problemas y las preocupaciones por medio de los vicios.
- El Hombre de Negocios: la avaricia y el materialismo.
- El Farolero: la fidelidad y el compromiso por el deber, y el sacrificio desinteresado.
- El Geógrafo: el conocimiento teórico y muy estático.
- El Zorro: la amistad fiel y los vínculos afectivos a través de la domesticación.
- La Rosa: el amor, la fragilidad, el orgullo y la responsabilidad afectiva.

3.2. Propuesta de intervención didáctica: juego de rol sobre *El Principito* para educación primaria

La fundamentación teórica del trabajo ha puesto en relevancia el valor educativo de los juegos de rol y su relación con el desarrollo integral de los estudiantes de Educación Primaria. Con el fin de mostrar una intervención práctica en el aula de Educación Primaria, se presenta una propuesta basada en una partida de rol inspirada en el contexto, narrativa y personajes de una obra en concreto. Esta muestra plantea una herramienta didáctica para incrementar la creatividad, la empatía, el pensamiento crítico y las habilidades de comunicación. Esta experiencia narrativa permite al alumnado encarnar una amplia variedad de personajes vinculados con la vida real, para poder tomar decisiones reflexionando a partir de contextos cotidianos. Su consecución implica la dramatización guiada y el diálogo entre los personajes con el fin de profundizar en el mensaje de la obra literaria.

3.2.1. Contextualización educativa

La presente propuesta didáctica está dirigida al curso de 6º de Educación Primaria, enmarcada en el área de Lengua Castellana y Literatura. El eje central es la obra *El Principito* de Saint-Exupéry, desarrollada a través de un juego de rol, pero debido a su complejidad se plantea para el tercer ciclo de Educación Primaria.

Esta propuesta está diseñada para desempeñarse a lo largo de un trimestre escolar. Durante el periodo lectivo, se llevaría a cabo como un proyecto trimestral a trabajar semanalmente en una sesión del área de Lengua. Durante esas sesiones se pondrá en práctica el juego de rol como un juego de mesa, que servirá de base reflexiva para realizar un comentario de texto que es el producto final del proceso de aprendizaje. Será un comentario reflexivo desde la perspectiva de cada personaje de la obra a través de un diario personal de viajes.

La obra *El Principito* se ha escogido para la ejemplificación de esta propuesta con el objetivo de implantar esta metodología en la enseñanza de la comprensión lectora. Este diseño está planteado para poder adaptarse a diversas obras y cursos de Educación Primaria.

3.2.2. Desarrollo del juego de rol

El juego de rol se organiza en nueve secciones, de acuerdo con los planetas visitados por el Principito. El alumnado se divide en pequeños grupos de cuatro para completar todo el tablero a lo largo del trimestre. En cada ronda, por azar a cada alumno se le asigna un personaje.

En cada planeta, se presenta el dilema original del cuento, versionando algunos diálogos para adaptarlo al nivel de Educación Primaria. Cada alumno asume el rol de un personaje y se le proporciona una carta de presentación con los rasgos principales de su personaje, para poder actuar de manera correspondiente. En cada casilla, el Narrador guía el relato describiendo el contexto, planteando dilemas o introduciendo a nuevos personajes. Al final de la partida, cada alumno debe completar su diario de viajes describiendo la experiencia según la perspectiva de su personaje y utilizando unas cuestiones como guía para la estructura del relato reflexivo. Cada semana, el grupo de alumnos irá completando un planeta.

3.2.3. Objetivos

Este juego de rol basado en *El Principito* busca explorar el desarrollo de la comprensión lectora de manera lúdica y reflexiva, planteando los siguientes objetivos generales:

- Favorecer la comprensión de *El Principito* por medio de la exploración activa de sus personajes y el planteamiento de dilemas.
- Promover la lectura crítica y reflexiva con la interpretación de los personajes, los símbolos y los dilemas de *El Principito*.
- Fomentar la capacidad de interpretación desde diversas perspectivas narrativas y emocionales de acuerdo con los personajes.
- Valorar la literatura a través de una obra clásica.

En el desarrollo de cada planeta se proponen unos objetivos específicos de acuerdo con el contexto, la personalidad de los personajes y los valores tratados en la obra. Tomando como referencia el ejemplo de la propuesta, a continuación, se detallan los objetivos específicos del planeta del Farolero:

- Comprensión lectora y simbólica:
 - Comprender el mensaje simbólico del planeta del Farolero como un reflejo del esfuerzo constante, la rutina y la necesidad del descanso.
 - Fomentar una lectura reflexiva para entender la metáfora del planeta del Farolero y su relación con la vida diaria.
- Análisis de los personajes:
 - Reconocer las emociones y pensamientos del Farolero y del Principito.
 - Reflexionar sobre el equilibrio entre las responsabilidades y el descanso para alcanzar el bienestar personal.
- Expresión escrita y oral:
 - Promover la puesta en común de opiniones desde la perspectiva de cada personaje.
 - Expresar de manera escrita las reflexiones de la experiencia vivida en el diario de viaje, de acuerdo con la perspectiva de cada personaje.

3.2.4. Enfoque metodológico

Esta propuesta se desarrolla a través de la combinación coherente y complementaria de las siguientes metodologías activas que responden a las demandas curriculares por medio de un contexto narrativo y simbólico.

- Aprendizaje basado en proyectos: cada juego de rol de los planetas está integrado en un proyecto global que representa el viaje del Principito a lo largo de la obra.
- Aprendizaje basado en el juego: el alumnado se involucra activamente en la dinámica lúdica de un juego de rol narrativo asumiendo la personalidad de los diversos personajes de *El Principito*.
- Aprendizaje cooperativo: el juego de rol se organiza en pequeños grupos de cuatro o cinco estudiantes. Mediante la colaboración de los miembros se toman decisiones, se ponen en común las opiniones y se dialoga de manera activa para completar los retos.
- Aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje por resolución de problemas: esta propuesta está formada por ocho planetas con sus respectivas rondas del juego de

rol. Cada sección esconde un dilema que el alumnado irá descubriendo y comprendiendo a través de la narración guiada para lograr una resolución.

- Aprendizaje por dramatización y *role playing*: en cada planeta, el alumnado participa en una partida de rol asumiendo la caracterización de su personaje, adoptando su forma de hablar, pensar y sentir.

Aprendizaje por gamificación: el planteamiento del juego de rol consta de un tablero general, tableros individuales de cada planeta y fichas personalizadas de cada personaje.

3.2.5. Descripción de los tableros

El tablero general se presenta como un mapa de los planetas flotando en el universo, representando el viaje que realiza el Principito. En cada planeta se encuentra una ilustración del personaje representativo y una frase introductoria que capta la esencia del personaje central.

Al igual que el viaje del Principito, el alumnado comenzará la partida desde el planeta del Principito y continuará siguiendo las líneas punteadas (véase *Anexo I*).

Aparte, cada planeta consta de un tablero individual formado por las casillas donde se plantean los dilemas y las soluciones. En el ejemplo de esta propuesta de intervención se ha escogido el planeta del Farolero. Este tablero secundario está formado por varias casillas con fichas que guían la narrativa y los dilemas del juego de acuerdo con la aparición de cada personaje.

A continuación, se describe con detalle la estructura del tablero del planeta del Farolero (véase *Anexo II*):

1. Casilla de presentación del Farolero (ilustración del planeta del Farolero):
 - El Narrador lee la ficha que presenta el escenario del planeta.
 - Esta casilla sirve para que los jugadores se sitúen y comprendan el ambiente.
2. Casilla del dilema (dibujo del Principito):

- El Narrador lee la ficha del dilema al Principito.
 - Dependiendo de la opción escogida, el Narrador elige su ficha correspondiente y plantea la continuación del diálogo de los personajes.
3. Casilla del Reloj Viviente (dibujo del Reloj):
- El Narrador presenta al nuevo personaje.
 - Esta sección se divide en tres casillas en forma de estrellas que representan los tres retos a completar.
4. Casilla de resolución del conflicto:
- Una vez superados los retos, el planeta del Farolero mejora su situación.
 - El Narrador presenta un cierre al capítulo.
5. Casilla del diario de viaje:
- Cada jugador debe completar su diario reflexivo de acuerdo con la perspectiva de sus personajes.

3.2.6. Evaluación

La evaluación de un juego de rol no implica únicamente valorar la comprensión del texto, sino que hay que tener en consideración la implicación emocional, la capacidad de reflexionar poniéndose en el lugar del personaje correspondiente y la profundidad de análisis. Por tanto, no se buscan las respuestas correctas, sino las huellas del aprendizaje adquiridas en cada partida.

A lo largo de cada experiencia en los planetas, el alumnado asume un nuevo personaje y refleja la vivencia de manera detallada en su diario de viaje. Esta narración está guiada a partir de una serie de preguntas para conducir la reflexión, pero el estilo es libre para fomentar la creatividad de los estudiantes.

El diario de viajes es una herramienta que evaluar teniendo en consideración los siguientes ítems:

Ítems	No adquirido	En proceso	Adquirido
Expresión coherente	Las ideas carecen de orden lógico y se presentan de manera confusa.	Las ideas se presentan con cierto orden, con tendencia a la repetición y a las conexiones bruscas	El texto presenta coherencia y cohesión en el desarrollo de ideas.
Expresión original.	La estructura es muy simple y no hay aportes personales.	Las ideas son básicas, pero se expresan de manera creativa.	Las ideas se expresan con creatividad desde un enfoque personal.
Expresión de acuerdo al personaje	El discurso no se ajusta al carácter del personaje.	Durante la narración, a veces se pierde la caracterización del personaje.	La expresión se ajusta coherentemente a la personalidad del personaje, al contexto y la intencionalidad.
Descripción de la situación	La información es confusa y con ausencia de detalles. No se comprende el contexto.	Descripción parcial del contexto con claridad, pero sin detalles concretos.	La situación contiene suficientes detalles, y el contexto se comprende con claridad.

Asimismo, durante su desarrollo se aplicará la observación activa para registrar las siguientes actitudes en esta rúbrica:

Actitudes	No adquirido	En proceso	Adquirido
Participación activa	Participación pasiva, y cuando se le exige.	Participación ocasional con cierta iniciativa.	Participación voluntaria, comprometida continua.
Escucha y respeto de turnos	No se respeta los turnos y se interrumpe a otros compañeros.	Se respetan los turnos, con cierta distracción.	Se escucha con atención y se respetan los turnos de habla.
Puesta en común de opiniones	No comparte ideas personales y se limita a lo objetivo.	Expone sus propias opiniones sin tener gran consideración al resto.	Comparte abiertamente sus opiniones valorando otros puntos de vista.
Expresión oral	Dificultad en la claridad, vocabulario escaso y problemas en la fluidez.	Expresión comprensible, con cierta falta de fluidez o variedad de vocabulario.	Comunicación clara, fluida, con vocabulario rico y adecuado.

Tras finalizar cada partida, el alumnado debe completar esta ficha reflexiva que sirve al profesorado de herramienta de autoevaluación: El pasaporte de lo que se siente, pero no se ve. Con esta estrategia, el alumnado reflexiona sobre su propio aprendizaje y el docente tiene en consideración las siguientes actitudes a valorar:

Actitudes	No adquirido	En proceso	Adquirido
Comprensión del conflicto	No identifica el conflicto planteado y solo percibe lo superficial.	Reconoce parcialmente el conflicto, con falta de profundización.	Identifica lo implícito de la situación, sus causas y sus repercusiones.
Conexión de los temas	No relaciona los temas tratados.	Establece conexiones parciales de las ideas.	Relaciona de manera significativa las ideas, conectándolas con sus conocimientos previos.
Razonamiento crítico	Presenta dificultades en la argumentación de los diferentes puntos de vista.	Justifica sus opiniones y se cuestiona la argumentación, pero carece de consistencia.	Analiza, se cuestiona y argumenta con fundamento y de manera reflexiva.
Razonamiento creativo	Las propuestas son habituales, sin originalidad.	Propone ideas propias, pero requieren de elaboración y originalidad.	Las ideas son novedosas y con un enfoque arriesgado, explorando soluciones no convencionales, pero coherentes.

El proceso de evaluación no se limita exclusivamente a un examen escrito, sino que lo forma la suma de las pequeñas huellas en el aprendizaje del alumnado. No hay una única respuesta correcta, pues valorar el aprendizaje implica considerar la evolución de la manera de razonar, reflexionar, expresarse, identificar las ideas, entre otros aspectos. Es la oportunidad de valorar el crecimiento individual de los estudiantes con su esfuerzo,

creatividad y saberes. De esta manera, se contribuye a una evaluación formativa de acompañamiento y orientación en el aprendizaje adquirido.

3.2.7. Instrucciones de una partida de rol con el planeta del Farolero

Título: «La luz no debe dormir».

Edad recomendada: entre 10 y 12 años (tercer ciclo de Educación Primaria).

Número de jugadores:

- El Narrador: personaje que guía la historia mediante la lectura y planteamiento de los dilemas.
- El Principito: niño curioso que viaja por diversos planetas en busca de amigos. Le encanta hacer preguntas, observar todos los detalles y busca comprender cómo se sienten los demás.
- El Farolero: señor que vive solo en un pequeño planeta. Se encarga de encender y apagar el farol al anochecer y al amanecer. Debe cumplir con su tarea sin descanso y a pesar de los costes físicos y emocionales.
- El Reloj Viviente: nuevo personaje que plantea retos a superar de manera creativa.

Objetivo de la partida: explorar un planeta extraño donde deben tomar decisiones enfrentándose a dilemas con el fin de mejorar la vida del Farolero y mantener la luz en el planeta.

Materiales:

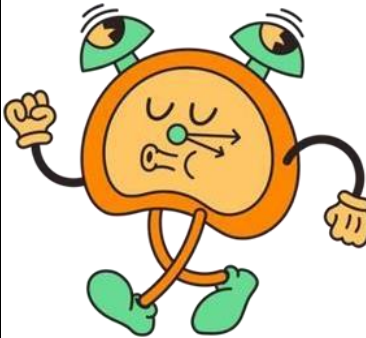
- Tablero general con el mapa de los planetas
- Mini tablero de cada planeta
- Fichas con opciones múltiples para tomar decisiones
- Tarjetas con frases de los personajes
- Tarjetas con retos creativos del personaje el Reloj Viviente
- Fichas descriptivas de los personajes
- Hoja de análisis y reflexión final
- Diario de viajes

Pasos del juego:

1. El Narrador lee el inicio del relato para presentar el contexto de la escena.
2. El Narrador continúa leyendo un fragmento de la historia hasta plantear un dilema para que los personajes tomen una decisión.
3. El alumno que representa al Principito escoge una de las 3 opciones propuestas.
4. El Narrador continúa el relato según la elección correspondiente
5. El Farolero debe responder de acuerdo con su personaje:
 - Puede leer las frases escritas en las tarjetas.
 - Puede improvisar escribiendo su tarjeta (bajo supervisión del docente).
6. La partida avanza. En cada escena se presentan nuevos retos con decisiones a tomar donde interactúan los personajes.
7. Final del juego: se logra llevar a cabo una solución para el planeta del Farolero.
8. Actividad de cierre: cada jugador debe completar una ficha reflexiva contestando según la personalidad de su personaje.

3.2.8. Fichas de la caracterización de los personajes

	EL NARRADOR  Eres el Narrador de nuestro viaje. Eres como el guía de la historia que nos va a describir los paisajes, contar los pensamientos de los personajes y detallar las acciones. Tu poder es hacer que los jugadores vivan la aventura de manera emocionante.
---	--

	EL PRINCIPITO ☆ Eres un pequeño viajero por el espacio, con un corazón lleno de preguntas y una mirada llena de curiosidad. Eres sensible como una flor, observador como un explorador y soñador hasta alcanzar las estrellas. Lo más valioso para ti es la amistad, el amor y las cosas sencillas (lo que se siente y no se ve). Conservas la magia de sentir como un niño.
	EL FAROLERO 💡 Eres el guardián de la luz. Cada día, en tu pequeño planeta, cumples rigurosamente con tu función: encender y apagar el farol cada minuto a la llegada del día y la noche. No importa lo agotado que estés, que siempre cumples con tu deber sin quejarte.
	EL RELOJ VIVIENTE ⌚ El tiempo en este planeta pasa demasiado deprisa. El día es tan efímero que dura un minuto. El tiempo no puede parar, pero puede modificarse. El Farolero está agotado de encender y apagar el farol tan rápido. Propón una serie de retos a tus jugadores para ayudar a mejorar esta situación. ¡Vayamos contra reloj!

3.2.9. Desarrollo de la partida

Ficha: el Narrador presenta el planeta 🗺️⭐💡

El Principito continúa su viaje hasta aterrizar en el quinto planeta, un lugar diminuto habitado por un Farolero y un farol. Ese hombre solitario encendía y apagaba el farol sin cesar.

—¡Buenos días! ¿Por qué acabas de apagar tu farol? – saluda el Principito.

—Es la consigna —respondió el Farolero—. ¡Buenos días!

—¿Y qué es la consigna? – pregunta el Principito.

—Apagar mi farol. ¡Buenas noches!

Ficha: el Narrador plantea un dilema al Principito 🗺️

El Principito se queda observando al Farolero con compasión, pues parece triste y cansado. Decide ayudarlo y debe elegir entre estas tres opciones:

- A. Preguntarle al Farolero cuál es su verdadero objetivo.
- B. Proponerle un breve descanso.
- C. Buscar la manera de modificar la rotación de su planeta.

Fichas: toma de decisión múltiple (A, B o C) ☆

Opción A:

¿Qué te haría feliz si pudieras elegir libremente? - pregunta el Principito.

Poder ver las estrellas, dormir más y no ser olvidado – contestó con una ligera sonrisa el Farolero.

Opción B:

¿Y si te tomas un descanso? Se te nota agotado – dice el Principito.

No puedo. Si yo no enciendo la luz, mi planeta se queda a oscuras. Es mi responsabilidad – responde el Farolero.

Opción C:

Diálogo libre.

Ficha: el Narrador presenta al Reloj Viviente 🕒

Narrador: de repente aparece un nuevo personaje: el Reloj Viviente. Este mágico ser brillante es capaz de controlar los tiempos de los planetas.

Fichas: retos del Reloj Viviente 🕒

El Reloj: solo podréis modificar el tiempo si resolvemos con éxito los siguientes retos:

1. Dibujar un farol.
2. Inventar una rutina de trabajo y descanso para el Farolero, sin dejar al planeta sin alumbrado.
3. Dibujar un planeta donde haya equilibrio entre el día, la noche, el trabajo y el descanso.

Al superar el reto, el Reloj Viviente entrega la recompensa:

“Gracias a vuestro trabajo, el planeta va a girar más lento. El Farolero podrá descansar y la luz nunca dejará de brillar”

Ficha: el Narrador finaliza la historia 🤖

El Farolero ahora ya puede dormir y observar las estrellas. El Principito, antes de marcharse, le recuerda: los trabajos más pequeños son muy importantes, pero sin descanso ni compañía no se puede vivir.

Ficha: ¡Es hora de completar tu diario de viajes!

Escribe el día de hoy en tu diario de viaje. Recuerda escribir en primera persona como si fueras tu personaje, anotando tus pensamientos tras la experiencia vivida. Cierra tu escrito con una frase que represente a tu personaje.

Para ayudarte como guía, sigue las siguientes cuestiones:

Si eres el Principito ☆:

¿Cómo describirías el planeta del Farolero? ¿Qué sentiste al llegar?

¿Qué pensaste de la forma de vivir del Farolero?

¿Por qué quisiste ayudarlo?

¿Cómo te sentiste al hablar con el farolero?

¿Qué piensas sobre el trabajo, el tiempo y la compañía?

Ejemplo de frase representativa: hay que saber cuándo detenerse a mirar a las estrellas.

Si eres el Farolero 💡:

¿Cómo es tú vida en el planeta? ¿En qué consiste tu rutina?

¿Cómo te sientes con esa responsabilidad repetitiva?

¿Qué pensaste ante la llegada del Principito?

¿Cómo cambió tu planeta gracias al Reloj Viviente?

¿Cómo te sentiste cuando pudiste descansar?

¿Qué conclusión puedes sacar tras la visita del Principito?

Ejemplo de frase representativa: no puedo apagar el brillo de mi planeta.

Si eres el Narrador 🗣️:

¿Cómo describirías el planeta del farolero?

¿Qué te transmitió cada personaje?

¿Qué dilemas se plantearon y cómo se solucionaron?

¿Qué parte fue más significativa en la narración?

¿Qué importancia tiene el equilibrio entre las responsabilidades y el descanso? Ejemplo de frase representativa: cada relato esconde una enseñanza.

Si eres el Reloj Viviente ⌚:

¿Cómo era el planeta del farolero?

¿Cuál era tu misión en ese planeta?

¿Cómo reaccionaron el resto de personajes ante tu aparición?

¿Lograron superar el reto? ¿Y cuál fue su recompensa?

Ejemplo de frase representativa: el tiempo no se puede frenar, pero sí modificarlo.

Has completado el viaje por el planeta del farolero. Pon a prueba lo aprendido completando tu pasaporte de viaje:

PASAPORTE: LO QUE SE SIENTE, PERO NO SE VE

¿Qué importancia tiene el equilibrio entre las responsabilidades y el descanso?

¿Qué aprendizaje te llevas de este planeta? Reflexión personal:

¿Te ha gustado la perspectiva del farolero? ¿Te hubiera gustado hacer de otro personaje? ¿Por qué?

¿Hay algo en tu día a día que te recuerda a esta situación?

4. CONCLUSIONES

La lectura no se debe memorizar, sino vivenciar. Esta intervención educativa ha reflejado que plantear un relato mediante un dilema simbólico asumiendo los roles de los personajes favorece la comprensión, pues el significado está en lo implícito a las palabras. De acuerdo con *El Principito*: “Lo esencial es invisible a los ojos” (De Saint-Exupéry, 2016, p. 36), es decir, en los valores, las emociones y las diversas perspectivas.

La comprensión lectora se construye con sentido. Sin embargo, el modelo tradicional de aprendizaje se limita a preguntas cerradas. En contraposición, esta propuesta es favorable para la lectura crítica donde el alumnado es el protagonista de su aprendizaje. Al igual que en *El Principito*: “Solo se conocen bien las cosas que se domesticar” (De Saint-Exupéry, 2016, p. 34). Por tanto, el alumnado debe domesticar la lectura para lograr una comprensión significativa.

La asunción de roles permite al alumnado desarrollar habilidades como la empatía, el pensamiento divergente y una escucha activa desde enfoques diversos. El juego es una herramienta educativa que despierta el interés y la motivación de los estudiantes.

Esta estrategia de enseñanza requiere invertir más tiempo que los métodos tradicionales. Como en la metáfora de *El Principito*: “—Lo que hace más importante a tu rosa, es el tiempo que tú has perdido con ella ” (De Saint-Exupéry, 2016, p. 36), es decir, la rosa es el aprendizaje significativo en la comprensión lectora. De esta manera, esta propuesta reivindica una lectura profunda de manera pausada, con carga emotiva y enriquecedora.

Por otro lado, esta propuesta de intervención no se limita exclusivamente a la obra *El Principito*, sino que es transferible y adaptable a otras obras literarias y niveles educativos. El objetivo principal de esta herramienta educativa es proporcionar una metodología novedosa por medio de la narrativa, el juego y el pensamiento crítico de manera significativa y retadora a nivel cognitivo y emocional.

A pesar de la limitación ante la falta de estudios que aplican los juegos de rol como una práctica educativa, esta propuesta se presenta como una metodología didáctica innovadora, creativa y con gran potencial en el proceso enseñanza-aprendizaje. No

obstante, su desarrollo implica varios desafíos a tener en cuenta, como la falta de familiaridad con la técnica del juego de rol, que exige la necesidad de formación específica del profesorado, una implicación activa y cooperativa del equipo educativo y del alumnado. Asimismo, requiere la necesidad de una organización minuciosa en la gestión del tiempo, del desarrollo del relato y la elaboración de materiales.

Sin embargo, con esta estrategia didáctica se pueden alcanzar ventajas significativas que promueven el pensamiento divergente, el desarrollo de habilidades interpersonales, fomentan el sentido de la realidad al relacionar la temática con la cotidianidad, permiten la resolución de conflictos, impulsan la motivación y el interés del alumnado mediante la exploración de roles en pequeños grupos.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aparicio Roa, D. B. (2001). La importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, 4(7), 36. Recuperado de: <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>
- Apaza Carmona, L. R. (2024). Metáforas ontológicas en la obra El principito de Antoine de Saint Exupery. *SYNTAGMAS*, 3 (1), 178–194. <https://doi.org/10.51343/syntagmas.v3i1.1308>
- Cairney, T. H. (1994). *Enseñanza de la comprensión lectora*. Morata.
- Ciencias de la Educación Preescolar & Especial. (5 de diciembre de 2023). *Los resultados del informe PISA 2023 en España: ¿Qué podemos hacer para mejorar?* Editorial CEPE. <https://editorialcepe.es/blog/los-resultados-del-informe-pisa-2023-en-espana-que-podemos-hacer-para-mejorar/>
- De Saint-Exupéry, A. (2016). *El Principito* [PDF]. Freeditorial. <http://repositorio.revaconacyt.org/xmlui/bitstream/handle/123456789/335/El%20Principito.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Garach-Gómez, A., Ruiz-Hernández, A., García-Lara, G. M., Jiménez-Castillo, I., Ibáñez- Godoy, I., & Expósito-Ruiz, M. (2021). Promoción de la lectura en etapas precoces desde atención primaria en una zona de exclusión social. *In Anales de pediatría*, 94(4), 230-237. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1695403320302563>
- García Cruz, S., Rojas León, P. R. y Gordillo Fuentes, J. E. (2017). Análisis de las Técnicas de Traducción y las Figuras Literarias aplicadas a la versión en español del cuento Le Petit Prince (El Principito). *Perspectivas Docentes* 64, 46-54. <https://revistas.ujat.mx/index.php/perspectivas/article/view/2658/2101>

- Guerrero Saavedra, E. G., Chapi Aguirre, X. P., Calle Calle, R. C., Guamán Vélez, J. A. y Cumbe Tenecota, Z. B. (2023). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Invecom* 3(2), 1-15. Recuperado de: <https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/1955/173>
- Grande de Prado, M. y 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. Recueprado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- Macías Mendoza, L. G. y Navarro Cedeño, V. (2021). Impacto de los hábitos lectores en los estudiantes de bachillerato en época del covid-19. 2020. *Conciencia digital*, 4(4), 70-84. Recuperado de: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1894-Article%20Text-8672-1-10-20210922%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1894-Article%20Text-8672-1-10-20210922%20(1).pdf)
- Martínez Galán, R. (1989). Aspectos técnicos y didácticos en" El Principito". *Tavira: Revista electrónica de formación de profesorado en comunicación lingüística y literaria*, (6), 25-48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=261333>
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ortiz Castells, J. (1999). Juegos de rol e identidades inventadas. *Cuadernos de Pedagogía*, nº 285, 61- 67. Barcelona: Praxis.
- Ortiz de Urbina Criado, M., Medina Salgado, S. y De la Calle Durán, C. (2010). HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO: UNA APLICACIÓN PRÁCTICA DEL JUEGO DE ROL. *Teoría de la Educación. Educación y cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 277-300. Recuperado de: https://gedos.usal.es/bitstream/handle/10366/100605/HERRAMIENTAS_PARA_EL_APRENDIZAJE_COLABOR.pdf?sequence=1
- Paucar, A. C., Llasca Puma, L. J. y Meleán Romero, R. A. (2024). Hábito de lectura en estudiantes de Educación Primaria. *Scielo*, 5(11), 29-43. Recuperado de: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10464908>

- Peláez, L. E. y Osorio B. E. (2024). El libro El principito como herramienta de trabajo que ayude a mejorar los procesos educativos. La transdisciplinariedad y el STEAM como enfoques de desarrollo académico. *Entre Ciencia e Ingeniería*, 18 (35), 9-15. <https://doi.org/10.31908/19098367.2963>
- Peregrina, A. E. (2017). Estado actual de la comprensión lectora en Educación Primaria. *Fuentes*, 19(1), 15-38. Recuperado de: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/2947-Texto%20del%20art%C3%ADculo-10742-1-10-20170726.pdf>
- Pérez Reverte, A. (1994). Homo Ludens. *El Semanal*, 26 de junio de 1994
- Pineda Sansone, B. (2017). *El principito y los ideales: defensa de la libertad, del amor y del razonamiento*. Editorial Verbum.
- Rodríguez Cepeda, R. (2018). Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias, *Sophia* 14(1)51-64. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/4137/413755833005/html/>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E. y Hernández López, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-16. Recuperado de: https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Santos, C. L. de O. y Mont'Alverne, C. R. da S. A. (2023). La inteligencia emocional como herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante. *Debates em Educação*, 15(37), 2-18. Recuperado de: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/inteligencia_emocional_como_herramienta_par_a_el_pr.pdf
- Sevilla-Vallejo, S. y Castrillo Soto, R. (2022). Conectando la educación en valores, la comprensión lectora y la regulación emocional. Propuesta didáctica a través de *El Principito* de Antoine de Saint-Exupéry. Oronoz Rodríguez, S., Ceballos, N. A. y

Sevilla-Vallejo, S., *Desafíos y retos de la educación en tiempos de pandemia. Aproximaciones educativas desde la ética, la lingüística y la literatura*. Ediciones Universidad Salamanca.

Solé, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 59, 43-61. Recuperado de:
<https://rieoei.org/historico/documentos/rie59a02.pdf>

6. ANEXOS

ANEXO I



ANEXO II

