

**Diseño de un ambiente de aprendizaje inmersivo apoyado en procesos de gamificación
que usa los juegos de rol y como este contribuye al desarrollo y fortalecimiento de la
autorregulación emocional y la toma de decisiones en estudiantes con discapacidad
cognitiva**

Anteproyecto de trabajo de grado

Presentado por:

Michael Jordi Lozano Arias

Universidad Pedagógica Nacional

Licenciatura en diseño tecnológico

Bogotá, Colombia

2025

1. Problemática

Aunque el juego de rol se ha empleado como herramienta didáctica en contextos escolares, su potencial va mucho más allá de la simple recreación de escenarios o como juego lúdico. Actualmente, su aplicación se limita en gran medida a un uso tradicional que no explota plenamente las capacidades de generar Ambientes de aprendizaje inmersivos, colaborativos y que estimulen habilidades críticas, emocionales y sociales (De Prado & García, 2010)

La literatura nos habla que el juego de rol funciona no solo como una estrategia de aprendizaje en el aula, sino también como formador emocional y social, por lo que se podría integrar dentro de la enseñanza a los estudiantes en condición de discapacidad, eso con el objetivo de promover aprendizajes en ese tipo de estudiantes por el hecho de que los niños en condición de discapacidad tienen peores calificaciones que los niños sin discapacidad además de que los docentes no están capacitados para impartir la educación inclusiva (Unesco, 2022).

De esto nace una pregunta: ¿De qué manera los ambientes de aprendizaje inmersivos apoyados en procesos de gamificación que usan juegos de rol contribuyen al desarrollo y fortalecimiento de la autorregulación emocional y la toma de decisiones en estudiantes con discapacidad cognitiva?

2. Objetivo General

Analizar de qué manera los ambientes de aprendizaje inmersivos apoyados en procesos de gamificación que usan juegos de rol contribuyen al desarrollo y fortalecimiento de la autorregulación emocional y la toma de decisiones en estudiantes con discapacidad cognitiva de los grados 6to y 7mo del Gimnasio Bilingüe Campestre Marie Curie del municipio de Mosquera.

2.1. Objetivos Específicos

- Caracterizar las expectativas, necesidades e intereses sobre los ambientes de aprendizaje inmersivos en estudiantes con discapacidad cognitiva y docentes.
- Diseñar e implementar un ambiente de aprendizaje inmersivo apoyado en el juego de calabozos y dragones y su adaptación a la ilustración tardía.
- Identificar los cambios en los niveles de desarrollo de la autorregulación emocional y la toma de decisiones de los estudiantes con discapacidad cognitiva de los grados 6to y 7mo del Gimnasio Bilingüe Campestre Marie Curie antes y después de la implementación del ambiente de aprendizaje.

3. Justificación:

En el contexto actual y a partir de la pandemia del Covid-19, las instituciones educativas representan un apoyo fundamental dentro del manejo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes (UNICEF, 2020a), debido a que no solo deben ayudar a la obtención del conocimiento sino también a la promoción del buen trato, el apoyo psicosocial y la protección de la salud mental a nivel comunitario, esto teniendo en cuenta de que los procesos de aprendizaje implican aspectos socioemocionales, reconociendo esta dimensión se logra el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje (UNICEF, 2020).

A nivel Colombia se ve un fuerte contraste en el desarrollo de habilidades socioemocionales entre estudiantes de diferentes niveles socioeconómicos, promoviendo una inequidad relevante dentro del mismo contexto, llevando así al desarrollo de estrategias para disminuir la violencia escolar, la deserción estudiantil, ideaciones autolesivas y suicidio dentro de la población más vulnerable (Castañeda & Blandón, 2024).

Ahora, en Bogotá se ve una estrecha relación entre la convivencia escolar y las habilidades socioemocionales esto teniendo en cuenta que dentro de los colegios hay una fuerte falta de comunicación además de que es preocupante la falta de apoyo mutuo, así como también se ven faltas de respeto entre estos y hacia los docentes (Correal Gutiérrez & Vega Granda, 2024), la ayuda del profesorado vistos como modelos y facilitadores del desarrollo de habilidades socioemocionales es crucial, debido a que se requiere un enfoque educativo integral dentro del currículo.

Con los Estudiantes en condición de discapacidad el desarrollo de estas habilidades es sumamente importante para el éxito académico y el bienestar psicológico, al promover estas no solo se mejoran las relaciones interpersonales, sino que también se ve una mejora en la adaptabilidad y la colaboración (Arbulu-Ramirez, 2024).

4. Revisión bibliográfica

López Risco et al. (2010), elaboraron un artículo que parte de la convicción de que el juego es uno de los derechos del niño recogido en la normativa legal internacional, de su valor como motor en el desarrollo cognitivo, psicomotor, lingüístico y afectivo- social del niño, y de la necesidad de favorecer su desarrollo en los alumnos con discapacidad. Desde la perspectiva de las teorías del procesamiento de la información, se ofrece una visión global para analizar y esquematizar los puntos fuertes y débiles en los desempeños y competencias que determinados colectivos de niños y niñas con discapacidad intelectual, auditiva, visual, motora, y de trastorno del espectro autista, puedan presentar en ese sentido, en ese sentido establecieron que el juego además de producir bienestar físico y emocional y ser un agente de socialización, hay que programarlo, y entrenarlo, como una actividad que, sin perder su carácter informal y espontáneo posee un gran poder educativo y terapéutico, También el maestro tiene que saber cómo aprende un niño gracias al juego y ha de estar

dispuesto a aprender acerca del niño con discapacidad. El conocimiento de las teorías del procesamiento de la información ayudaría a este fin.

Tigua et al. (2024), elaboraron un estudio que exploró el impacto de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional para la resolución de problemas, específicamente en contextos educativos, en el cual se dedujo que la gamificación se presenta como una herramienta eficaz para integrar la inteligencia emocional en el proceso educativo, contribuyendo al desarrollo de habilidades esenciales para la resolución de problemas en contextos de alta presión.

Esteve et al. (2018), realizaron una revisión bibliográfica para analizar los avances en la investigación sobre la gamificación usada en personas en condición de discapacidad intelectual, así como los beneficios pedagógicos que se han registrado en las estrategias gamificadas utilizadas donde Los resultados obtenidos son bastante alentadores, ya que conciben el juego como una herramienta útil para implicar a los usuarios en procesos complejos y predisponerlos hacia la adquisición de aprendizajes de diversa índole. El objetivo de las intervenciones analizadas es que las personas con discapacidad intelectual sean más autónomas e independientes y que se sientan más integradas en su entorno social. La gamificación lo posibilita, ya que desarrolla habilidades de comunicación, interacción social, expresión de emociones y función simbólica.

Álava et al. (2020), produjeron un artículo cuyo objetivo planteado es proponer aplicaciones de gamificación para propiciar el aprendizaje autorregulado donde este determinó que resulta posible la implementación de herramientas de gamificación tales como Edmodo y Quizizz en las Unidades Educativas ya que los docentes se muestran predispuestos en adoptarlas y llevarlas a sus prácticas pedagógicas para propiciar el aprendizaje autorregulado en sus estudiantes, también se manifiesta que el uso de esta

metodología ayuda al docente a valorizar de mejor manera y en tiempo real el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de manera individual, ya que fortalece el aprendizaje autorregulado en cada uno de ellos, además de brindarles la motivación necesaria propia de esta metodología además las herramientas de gamificación brindan al docente muchas oportunidades para lograr que los estudiantes realicen un aprendizaje autorregulado de manera amena, activa y sobre todo se logre la significancia en lo aprendido.

García y De Soto García (2020), hicieron un trabajo que tiene como objetivo principal diseñar, proponer y evaluar una metodología basada en juegos de rol (juego de roles) que permite conjugar el estudio de los contenidos teóricos de la asignatura de Cultura Científica de Bachillerato con información útil sobre las oportunidades de trabajo científico, los resultados obtenidos mostraron un aumento de la motivación, interés y conocimiento de los alumnos por el mundo científico. Los juegos de rol son una vía efectiva para introducir a los alumnos en el mundo científico, fomentar su interés por las ciencias y mejorar sus habilidades, rendimientos y conocimientos científicos.

Por otro lado, Garzón and Suarez (2024) hicieron una revisión bibliográfica que tiene como objetivo analizar la noción de historia desarrollada en las investigaciones sobre el uso del juego de rol para su enseñanza en Colombia. Para tal propósito fue necesario un acercamiento a la relación entre el juego y la educación, una caracterización del juego de roles y su aplicación en la enseñanza de la historia, a partir de ello resolvieron que La naturaleza libre y espontanea del juego de rol facilita la simulación de contextos pasados, permitiendo a los estudiantes analizar decisiones y consecuencias en una dimensión ontológica pasado-presente-futuro, mientras desarrollan habilidades blandas e investigativas.

Así mismo, Winardy y Septiana (2023) elaboraron artículo el cual compara el juego de rol educativo y los juegos de rol en la educación, examinando su definición, las similitudes entre sus elementos, las diferencias en su uso actual, las implicaciones de los elementos del juego de rol educativo y los juegos de rol, así como los fenómenos propios de las actividades de rol que comparten ambos. También se describe cómo los elementos del juego de rol educativo y los juegos de rol pueden contribuir a la implementación del aprendizaje transformador, así como las precauciones y la atención especial que deben tomarse al realizar una actividad de juego de rol en la educación, donde se destaca el potencial del aprendizaje transformador del juego de rol educativo y los juegos de rol (RPG). Se explica su potencial mutuo para facilitar un aprendizaje transformador que pueda cambiar el marco de referencia de una persona

De Prado y García (2010), elaboraron un artículo que hace un repaso de las aportaciones existentes y realiza algunas propuestas sobre la posible aplicación de los juegos de rol concluyendo así que con los recursos apropiados el juego de rol puede convertirse en una herramienta lúdica que, correctamente empleada, nos ayuda en la difícil tarea de la educación en valores, siempre que seamos capaces de superar los mitos que rodean estos juegos de manera claramente injusta, además de que las investigaciones realizadas en el ámbito de los juegos de rol y su influencia sobre las mentes de los jóvenes arrojan resultados positivos, es decir, no son peligrosos. Al mismo tiempo, los escasos artículos sobre juegos de rol y educación muestran referencias positivas sobre sus efectos educativos. Sin embargo, los juegos de rol como tales no parecen ser relevantes actualmente como estrategia en Educación Secundaria.

Rodríguez, J. D. (2022), realizó una investigación que se centró en la reflexión de la situación postpandemia de covid-19 y el uso de las metodologías para el regreso al aula, así mismo se analiza la gamificación como estrategia didáctica y su relación con el aprendizaje significativo y su inclusión en el aula de clases en la que se demostró que el juego de rol es una estrategia pedagógica efectiva para la enseñanza de las ciencias sociales, fomentando el aprendizaje significativo, la participación y la reflexión en los estudiantes, al tiempo que permite simular dinámicas sociales y espaciales para comprender conceptos como las relaciones centro-periferia y las desigualdades socioeconómicas. Esta metodología transformó las prácticas pedagógicas tradicionales, superando las limitaciones de las clases pasivo-agresivas encontradas en pandemia, promovió una relación horizontal entre docente y estudiantes, donde estos asumieron un rol protagonista en su aprendizaje.

Pérez et al. (2023), Publicaron un artículo cuyo objetivo es identificar si existen mejoras en la interacción social de jóvenes con discapacidad intelectual a través del uso de una metodología basada en el juego de rol, así mismo las observaciones evidencian cambios en los comportamientos de los participantes, sobre todo en lo referente a respuestas alternativas a la agresión, la cuales fueron rápidamente sustituidas por estrategias pacíficas y actitudes dialogantes.

Matsuo (2023), Realizó un estudio de caso donde se aplicó el RPG como una forma de ayudar al aprendizaje. La investigación se centra en el uso del juego y el beneficio del trabajo en grupo como herramientas pedagógicas para las intervenciones de enseñanza, especialmente para aquellos con dificultades de aprendizaje, en la investigación los resultados obtenidos, fueron que, al trabajar de manera lúdica, se pueden reducir las barreras que encuentran los alumnos, ampliando el desarrollo personal y social, haciendo así que los niños tengan un mejor rendimiento escolar.

5. Diseño metodológico.

La investigación abordada será de tipo descriptivo - correlacional con enfoque mixto predominando el cualitativo por el uso de técnicas como grupos focales y entrevistas complementados por técnicas de índole cuantitativo como las pruebas pre-post intervención.

5.1. Fases

5.1.1. Primera fase

Se harán grupos focales de estudiantes además de entrevistas al docente de la asignatura de habilidades socioemocionales, así como también a las docentes de inclusión.

5.1.2. Segunda fase

Diseño del ambiente de aprendizaje y adaptación del juego de rol calabozos y dragones a la ilustración tardía.

| Método de diseño | Fases | Ventajas | Desventajas |
|------------------------------|---|---|---|
| Diseño centrado en el humano | Empatizar Definir Idear Prototipar Probar | El usuario está constantemente implicado en el proceso. Favorece la inclusión. | Puede generar respuestas muy personalizadas. Puede haber un desequilibrio entre los individual y lo colectivo. |
| Diseño iterativo | Análisis (exploración, investigación, definición) Prototipar Probar | Se adapta fácilmente a los cambios y contextos. Se detectan fallas tempranamente, antes que el diseño este completamente implementado. | Puede llegar a ser desgastante para los participantes. |
| Diseño de doble diamante | Descubrimiento Definición Desarrollo | Alterna momentos clave dentro del proceso: generación | No es intuitivo |

| | | | |
|--|---------|---|---|
| | Entrega | de ideas y elegir, definir. Reduce el riesgo de diseñar cosas inútiles o mal enfocadas | En la práctica se requiere volver a atrás muchas veces. |
|--|---------|---|---|

Analizando las ventajas y desventajas de las propuestas de diseño se eligió el diseño iterativo con enfoque en diseño neuro inclusivo, se prefiere detectar las fallas tempranamente a costa de la personalización del diseño centrado en el humano teniendo en cuenta que se busca que el contexto del ambiente de aprendizaje sea replicable además de la reducción de riesgos del diseño de doble diamante puesto que se puede tardar más de lo esperado.

5.1.3. Tercera fase

Se implementará el juego de rol dentro del marco del ambiente de aprendizaje creado.

5.1.4. Cuarta fase

Se hará y aplicará una prueba pre-post que permitirá evaluar un antes de la implementación del juego de rol en el ambiente de aprendizaje y un después de para saber si se desarrollaron las habilidades socioemocionales adicional a ello se complementara con grupos focales después de la prueba post intervención para conocer la percepción de los implicados.

5.2. Análisis de datos

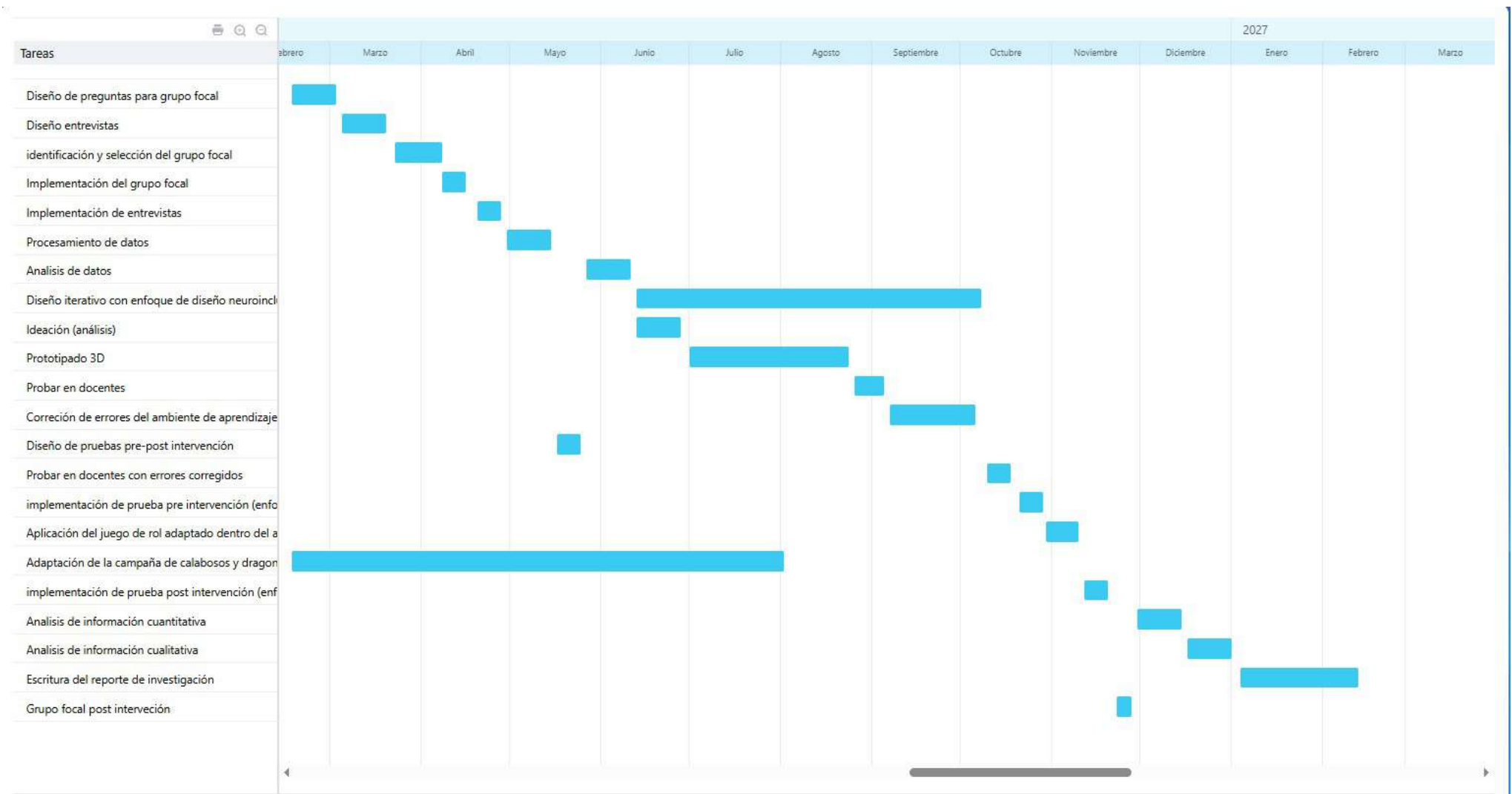
Teniendo en cuenta el hecho de que es una investigación mixta se hará en dos partes:

- Cualitativa: los datos inicialmente se organizarán de manera que se harán transcripciones de las entrevistas y lo recogido en el grupo focal con ello se

analizara la información en taguette haciendo uso de procesos de codificación abierta y axial.

- Cuantitativa: Para las pruebas pre-post intervención se realizará un análisis estadístico teniendo en cuenta una prueba t-student de muestras pareadas donde daran cuenta graficas de porcentajes y frecuencias.

6. Cronograma



Referencias

Raigoso, R., & David, J. (2022). El juego de rol como espacio de enseñanza y aprendizaje para la geografía. Universidad Pedagógica Nacional.

Grande De Prado, M. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 11(3), 56–84. <https://doi.org/10.14201/eks.7450>

Garzón, F. A. S., & Suarez, C. A. M. (2024). El juego de rol: Revisión y una propuesta para la enseñanza de la Historia. *Entramados : educación y sociedad*, 11(15), 176–193. <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/7902>

García, L. P., & De Soto García, I. S. (2020). Evaluación de una propuesta de aprendizaje basado en juegos de rol llevada a cabo en la asignatura de Cultura Científica de Bachillerato. *Revista De Estudios Y Experiencias En Educación*, 19(39), 123–144. <https://doi.org/10.21703/rexe.20201939pons7>

Winardy, G. C. B., & Septiana, E. (2023). Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100527. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100527>

Esteve, M. I. V., Chacón, J. P., Suelves, D. M., & Marí, M. L. (2018). Revisión y análisis de investigación publicada sobre intervención gamificada en discapacidad intelectual. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6840743>

Tigua, G. J. B., Salazar, G. T. G., Ramírez, N. D. P., & Barreiro, A. N. R. (2024). Gamificación para el desarrollo de la inteligencia emocional en la resolución de problemas. *Revista Académica Yachakuna.*, 2(1), 79–101.
<https://doi.org/10.70557/2025.ychkn.2.1.p79-101>

Álava, A. P. Z., De Los Ángeles Lucas Zambrano, M., Alcívar, K. E. L., & Zambrano, A. T. L. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dialnet*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>

Pérez, J. D. C., Camarena, I. G., & Díaz, J. M. L. (2023). Intervención sobre habilidades sociales mediante un juego de rol: un estudio de diseño mixto con jóvenes con discapacidad intelectual. *Actualidades En Psicología*, 37(135), 95–110.
<https://doi.org/10.15517/ap.v37i135.50463>

Matsuo, M. I. (2023). Discapacidades de aprendizaje y RPG como mediador del aprendizaje. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento*.
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-y-rpg>

Studocu. (n.d.). Discapacidad Y Juego Adaptaciones - Disponible en:
[redalyc/articulo.oa?id= Red de Revistas - Studocu.](https://www.studocu.com/cl/document/instituto-profesional-aiiep/inclusion-social-y-diversidad/discapacidad-y-juego-adaptaciones/67266753)
<https://www.studocu.com/cl/document/instituto-profesional-aiiep/inclusion-social-y-diversidad/discapacidad-y-juego-adaptaciones/67266753>

Castañeda, J. F. A., & Blandón, A. G. (2024). *Habilidades Socioemocionales en la Adolescencia, ¿Son Necesarias en el Contexto Educativo Colombiano?* Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9789634>

Jaimes, D. a. J., & Busto, A. L. (2024). La educación musical y la promoción de habilidades socioemocionales a través de la transformación de procesos pedagógicos. *South Florida Journal of Development*, 5(10), e4565. <https://doi.org/10.46932/sfjdv5n10-054>

Ramirez, O. E. A. (2024). *Estrategias para Habilidades Sociales y Emocionales en la Educación Inclusiva de Estudiantes con Discapacidad*. Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9580400>

Molina, H. a. G., Díaz, C. H. R., Zapata-Molina, C., & Giraldo, N. E. C. (2024). Las habilidades socioemocionales en la educación primaria y secundaria de las instituciones públicas: contexto, dificultades y retos. *Revista En-contexto*, 12(22), 319–349.

<https://doi.org/10.53995/23463279.1723>

UNICEF | *Lineamientos para el Apoyo Socioemocional en las Comunidades Educativas - Subsecretaría de Educación Parvularia*. (2022, December 26). Subsecretaría De Educación Parvularia. <https://parvularia.mineduc.cl/recursos/unicef-lineamientos-para-el-apoyo-socioemocional-en-las-comunidades-educativas/>

Carreño, N. Y. B. (2024). Fortaleciendo los Procesos Cognitivos Básicos de Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 4731–4743. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12694

Gutiérrez, M. C., & Granda, R. V. (2024). Habilidades Emocionales y Convivencia Escolar: Un Análisis en Estudiantes de Tercero a Quinto de Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 1444–1467. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10580