



**Universidad  
Europea** VALENCIA

**Máster Universitario en PSICOLOGÍA GENERAL SANITARIA**

**Trabajo de fin de Máster**

**FICCIÓN Y CONEXIÓN: ESTUDIO DE CASOS SOBRE EL USO DE JUEGOS DE ROL PARA  
FORTALECER LAS RELACIONES SOCIALES EN LA INFANCIA CON ALTAS CAPACIDADES**

Curso: 2024 - 2025

Convocatoria: Extraordinaria

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Resumen .....	1
Abstract.....	2
1.    Introducción .....	3
1.1.  Las Altas Capacidades Intelectuales (AACC).....	3
1.1.1.  La dimensión social de las AACC en la infancia.....	3
1.1.2.  Intervención en habilidades sociales en la infancia con AACC .....	4
1.2.  Los juegos de rol de mesa (TTRPG) .....	5
1.2.1.  Los juegos de rol de mesa (TTRPG) como herramienta terapéutica .....	8
1.3.  Objetivos del estudio.....	9
2.    Metodología .....	10
2.1.  Participantes.....	10
2.2.  Instrumentos de evaluación.....	12
2.2.1.  SENA. Sistema de Evaluación en niños y adolescentes.....	12
2.2.2.  Escala de registros de conductas .....	13
2.2.3.  Cuestionario ad hoc .....	14
2.3.  Protocolo de intervención.....	15
2.3.1.  Dispositivos y contexto .....	15

2.3.2.	Formato de sesión.....	15
2.4.	Sesiones.....	16
2.5.	Procedimiento .....	19
2.6.	Diseño.....	19
2.7.	Análisis de datos.....	19
3.	Resultados .....	20
3.1.	Resultados cuantitativos .....	20
3.2.	Resultados cualitativos.....	22
3.2.1.	Participante 1 .....	22
3.2.2.	Participante 2 .....	24
3.2.3.	Participante 3 .....	26
3.2.4.	Comentarios generales de las sesiones .....	28
3.3.	Respuestas al cuestionario Ad hoc.....	28
4.	Discusión.....	30
5.	Implicaciones para la práctica clínica y futuras líneas de investigación.....	31
6.	Limitaciones de los hallazgos .....	32
7.	Conclusión .....	33

8.	Bibliografía.....	34
9.	Anexos .....	38
	Anexo 1 .....	38
	Anexo 2 .....	39
	Anexo 3 .....	43
	Anexo 4 .....	60
	Anexo 5 .....	62
	Anexo 6 .....	67

## **Listado de siglas y abreviaturas**

AACC: Altas Capacidades

D & D: siglas en inglés de Dragones y Mazmorras (Dungeons & Dragons)

GM: siglas en inglés de director/a de juego (Game Master)

NPC o NPCs: personajes no jugables de un juego, por sus siglas en inglés (Non Playable Character/s)

P1: Participante 1

P2: Participante 2

P3: Participante 3

RPG, Juego de Rol por sus siglas en inglés (Role Playing Game)

S1: Sesión 1

S2: Sesión 2

S3: Sesión 3

SENA: Sistema de Evaluación de niños y adolescentes

TTRPG: siglas en inglés de Juego de Rol de mesa (Top Table Role Playing Game)

## Resumen

*Introducción:* En la infancia con altas capacidades intelectuales (AACC) puede haber un desarrollo de sus capacidades cognitivas más avanzado que el de sus habilidades sociales y emocionales, lo que puede generar desequilibrios en su adaptación y, por lo tanto, derivar en dificultades en sus relaciones interpersonales (Gómez, Aguirre & Borges, 2022). En este contexto, resulta fundamental explorar estrategias que faciliten el desarrollo de habilidades interpersonales en esta población. *Objetivos:* A) Diseñar e implementar un juego de rol ad hoc que permita trabajar las habilidades sociales de: empatía, cooperación y resolución de conflictos. B) Analizar el impacto de una intervención basada en juegos de rol de mesa en la mejora de estas habilidades en la población infantil con AACC. *Método:* Se llevó a cabo un estudio de caso con N=3 participantes de 11 años con AACC, quienes participaron en tres sesiones de un juego de rol diseñado *ad hoc* con el objetivo de mejorar y reforzar las habilidades sociales mencionadas. Se utilizaron el cuestionario SENA, una escala de registro de conductas y un cuestionario ad hoc para evaluar cambios en las habilidades socioemocionales de los participantes. *Resultados:* Los datos obtenidos indican mejoras en autoestima, integración social y regulación emocional. Así mismo, se observó un aumento en la cooperación y la participación activa en la toma de decisiones grupales. *Conclusiones:* El juego de rol se mostró como una herramienta prometedora para fomentar el desarrollo socioemocional en niños con AACC, favoreciendo su integración y el trabajo en equipo en un entorno seguro.

*Palabras clave:* Infancia, juego de rol, altas capacidades, herramienta educativa, habilidades interpersonales.

## **Abstract**

*Introduction:* In gifted childhood, cognitive abilities may develop more quickly than social and emotional skills, which can lead to imbalances in adaptation and, consequently, difficulties in interpersonal relationships (Gómez, Aguirre & Borges, 2022). In this context, it is essential to explore strategies that facilitate the development of interpersonal skills in this population. *Objectives:* a) To design and implement a custom tabletop role-playing game (TTRPG) to develop social skills—empathy, cooperation, and conflict resolution—within a structured and playful environment, and b) to analyze the impact of a tabletop role-playing game intervention on improving these skills in gifted children. *Method:* A case study was conducted with N=3 participants, 11-year-old gifted children, who took part in three sessions of a custom-designed role-playing game aimed at improving and reinforcing the aforementioned social skills. The SENA questionnaire, a behavioral observation scale, and an ad hoc questionnaire were used to evaluate changes in participants' socio-emotional skills. *Results:* The data indicate improvements in self-esteem, social integration, and emotional regulation. Additionally, an increase in cooperation and active participation in group decision-making was observed. *Conclusions:* Role-playing games proved to be a promising tool for fostering socio-emotional development in gifted children, enhancing their integration and teamwork in a safe and structured environment.

*Keywords:* Childhood, role-playing games, gifted children, educational tool, interpersonal skills.

## **1. Introducción**

### **1.1. Las Altas Capacidades Intelectuales (AACC)**

Las altas capacidades intelectuales (AACC) hacen referencia a un perfil cognitivo que se caracteriza por una inteligencia significativamente superior a la media, acompañada en muchos casos de rasgos como pensamiento crítico, creatividad, sensibilidad emocional y una gran capacidad de aprendizaje (Castelló & Batlle, 1998; Renzulli & Reis, 2018). Tradicionalmente, las AACC se han relacionado con un coeficiente intelectual elevado, pero en la actualidad se reconoce que abarcan un espectro más amplio de habilidades que incluyen aspectos cognitivos, sociales y emocionales. En términos de clasificación, Castelló & Batlle (1998) diferencian entre tres tipos principales de AACC:

- **Superdotación:** Presenta un percentil elevado ( $\geq 75$ ) en diversas áreas cognitivas, como razonamiento verbal, lógico, numérico y creatividad.
- **Talento:** Destaca en áreas específicas, como matemáticas, lenguaje, arte o creatividad.
- **Precocidad intelectual:** Se caracteriza por un desarrollo temprano en habilidades cognitivas avanzadas.

La prevalencia de las Altas Capacidades Intelectuales (AACC) varía en función de los criterios utilizados para su identificación, pero, generalmente, se ha establecido que aproximadamente entre el 2% y el 5% de la población infantil presenta AACC cuando se considera un criterio basado únicamente en el coeficiente intelectual ( $CI \geq 130$ ) (Pfeiffer, 2012).

El curso del desarrollo infantil en niños y niñas con AACC no sigue un patrón homogéneo y puede verse influenciado por múltiples factores, como el contexto educativo, las oportunidades de enriquecimiento y el apoyo emocional recibido. Así mismo, este curso del desarrollo en la infancia está condicionado por los desafíos derivados de la asincronía entre su desarrollo intelectual y su desarrollo emocional y social (Gómez, Aguirre & Borges, 2022), dejando claro que la precocidad cognitiva no siempre se traduce en un desarrollo equilibrado en otras áreas.

#### **1.1.1. La dimensión social de las AACC en la infancia**

El desarrollo de las habilidades sociales en niños con AACC supone un reto particular. A pesar de su capacidad para analizar situaciones con profundidad, pueden encontrar dificultades para integrarse

en grupos de iguales debido a la diferencia en sus intereses o su necesidad de profundizar en las interacciones sociales (De Oliveira et al., 2021).

Renzulli y Reis (2018) destacan que esta población suele experimentar frustración vinculada al incumplimiento de normas sociales, debido a su alta sensibilidad hacia la justicia y un intenso sentido de la moral. Además, la autoexigencia y el perfeccionismo pueden generar tensión tanto en la realización de tareas como en la interacción con los demás, lo que en algunos casos dificulta la creación de vínculos sociales saludables (De Oliveira et al., 2021).

Una revisión sistemática realizada por Algaba-Mesa y Fernández-Marcos (2019) analizó 14 estudios sobre las características socioemocionales de niños y adolescentes con AACC. En esta revisión, los autores distinguen “un grupo de estudios que consideran la alta capacidad como un factor protector de patología mental y promotor de recursos sociales, cognitivos y emocionales más avanzados, mientras que un segundo grupo de estudios obtienen resultados que apoyan la asociación entre alta capacidad y déficits y desajustes socioemocionales.” Los resultados de algunos de esos estudios apoyan la hipótesis de la vulnerabilidad socioemocional en la AACC, como por ejemplo los de Guénolé et al. (2015), Guinard et al. (2012), Mofield & Parker (2015) y Wang et al. (2012), que concluyen que las AACC se relacionan con mayor autoexigencia y perfeccionismo desadaptativo, que da como resultado desregulación emocional. También llegan a la conclusión de que los resultados obtenidos en las habilidades sociales y la ansiedad percibida son contradictorios en los distintos estudios.

### **1.1.2. Intervención en habilidades sociales en la infancia con AACC**

Las intervenciones dirigidas al desarrollo social en niños con AACC suelen centrarse en el refuerzo de competencias como la comunicación efectiva, la empatía y la resolución de conflictos. Existen diversas estrategias terapéuticas con este propósito:

- Terapias grupales basadas en el juego: Se enfocan en fomentar la interacción social y el aprendizaje colaborativo en un entorno lúdico y estructurado (Landreth, 2012).
- Intervenciones basadas en Mindfulness: Programas como el APAC (Atención Plena para la Alta Capacidad) combinan mindfulness e inteligencia emocional para mejorar el bienestar emocional y las habilidades sociales, reduciendo la ansiedad y fomentando la autorregulación emocional.

- Terapias basadas en el psicodrama y la narrativa: Enfoques como el psicodrama de Moreno, (1946) o la terapia narrativa de White & Epston, citada por López (2011), permiten explorar conflictos internos y mejorar la comprensión emocional a través de la dramatización y la construcción de relatos.

Dentro de este contexto, el uso de los juegos de rol se presenta como una alternativa prometedora para fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños con AACC.

## **1.2. Los juegos de rol de mesa (TTRPG)**

Un juego de rol (RP) es una actividad lúdica en la que las personas participantes asumen el rol de personajes ficticios en un contexto narrativo definido, actuando y tomando decisiones en base a las características y objetivos de esos personajes. Estos juegos suelen estar guiados por un conjunto de reglas estructuradas y por una persona que dirige el juego, el director de partida o *game master* (GM), quien plantea situaciones, describe escenarios y facilita el desarrollo de la historia (Hitchens & Drachen, 2009). Los juegos de rol de mesa (TTRPG) es un subtipo de juegos de rol en el que todo el desarrollo lúdico se realiza alrededor de una mesa en un formato presencial, con la posibilidad (no obligatoria) de incorporar tablero de juego, figuras, así como otros elementos físicos que facilitan la visualización del desarrollo de la historia.

Según Darlington (1998), los orígenes de los RP provienen de los “juegos de guerra” (*war games*) en los que se inventan o recrean batallas históricas utilizando figuras en miniatura y un tablero de juego. Un sistema de juego que sigue existiendo hoy en día. Pero fue en 1974, cuando Gygax y Anderson, muy aficionados a esta forma de ocio, crearon *Dungeons & Dragons* (D & D), considerado el primer juego de rol de la historia y un hito que marcó el inicio de la narrativa colaborativa en el ámbito lúdico.

La principal diferencia con el role-playing y los juegos de rol se enmarca en la narrativa y duración. Según Hitchens & Drachen (2009), los RP se desarrollan en el marco de una historia que se puede extender a lo largo de varias sesiones, permitiendo incluso un desarrollo profundo de los personajes y de la propia narrativa. En cambio, el role-playing se caracteriza por una acción más inmediata y auto conclusiva, normalmente limitada a una única situación específica.

Según Leon (2023), la obra de Fine (2002) plantea que los juegos de rol combinan aspectos de la improvisación teatral junto con un marco estructurado que guía la acción y la interacción entre las personas participantes, es decir, no es una representación teatral en el sentido que no existen líneas

de diálogo previas, y tampoco es completamente improvisado, dado que hay elementos establecidos inicialmente, como por ejemplo toda la historia narrativa sobre la que se estructura la partida.

A continuación, se presentan términos clave <sup>1</sup> que se consideran esenciales para comprender el funcionamiento de un juego de rol.

- **Participantes:** Son las personas que jugarán la partida. Decidirán qué personaje interpretar y durante toda la sesión de juego se intentarán ajustar en términos interpretativos, dialécticos y de personalidad a ese personaje. Toman decisiones durante el juego, de manera improvisada o a petición de la persona que dirige la partida.
- **Director/a de partida (GM):** Persona que dirige la sesión de juego, narra la historia, describe los lugares, añade elementos físicos y narrativos que van sucediéndose durante el transcurso de la sesión e interpreta a los personajes no jugables (NPCs). Por lo tanto, también interviene en todas las decisiones que toman las personas que juegan.
- **Partida:** es el tiempo de juego completo de la historia. Hay historias que duran una sola sesión de juego y hay otras que pueden durar días, semanas o meses. Al finalizar la sesión, se pausa la partida y se sigue en la siguiente.
- **Narrativa e historia:** Es el hilo conductor de la sesión. Existen miles de historias ya creadas para ser jugadas, desarrolladas en multitud de universos, desde el popular universo de *Star Wars* al también célebre D & D. Son narraciones parecidas a un cuento con una estructura de inicio, nudo y desenlace, si bien, por la capacidad de incorporar las decisiones de las personas participantes, hay distintos nudos y distintos desenlaces posibles. El GM debe conocer todas esas opciones para ir guiando a las personas participantes por el relato.
- **Personajes elegidos y fichas de personaje:** Las personas que participan de la partida son las responsables de crear e interpretar el papel de un personaje. Antes de empezar a jugar, rellenan una ficha de personaje en el que se eligen los atributos físicos, mentales, rasgos de personalidad, habilidades y poderes de su personaje, etc. Hay multitud de tipos de fichas de personajes, cada universo narrativo tiene la suya. En cualquier caso, las características definidas de los personajes

---

<sup>1</sup> Las definiciones que aquí se presentan son fruto de la experiencia personal del autor y, por ello, no se añaden referencias bibliográficas.

condicionarán el grado de éxito o de fracaso durante las decisiones tomadas. (p.ej. personajes más ágiles tendrán más posibilidad de superar situaciones que requieren de agilidad)

- Decisiones durante la partida: las personas que participan de la partida se incorporan al flujo narrativo que marca la persona que realiza las labores de GM, pero tienen la posibilidad de tomar sus propias decisiones durante toda la sesión (siempre y cuando atiendan a una lógica del contexto del universo en el que se está desarrollando la historia). Habrá decisiones que la persona que actúa de GM autorizará sin mediar (p.ej. ir a hablar con el dueño de la posada), habrá otras que vetará por extralimitadas (p.ej. salir volando en un momento determinado cuando el personaje no tiene esa habilidad) y habrá otras que estarán sujetas a una tirada de dados (p.ej. descubrir un enigma escondido).
- Tirada de dados: El uso de dados es uno de los elementos más reconocibles dentro del TTRPG. Hay multitud de ellos y se definen en función del número de caras que presentan, desde dados de 2 caras hasta los de 100. El dado más popular y que se utiliza para la mayoría de los juegos de mesa es el clásico dado de 6 caras (D6), si bien, dentro del mundo de los TTRPG, el más común suele ser el de 20 caras, que se popularizó con el juego de D & D. Los dados se usan cada vez que una de las personas participantes toma una decisión que tiene especial importancia en la narrativa y, por lo tanto, el éxito o fracaso de tal decisión puede tener un impacto relevante. En ese momento, se debe lanzar el dado que corresponda para ver si esa acción tiene éxito o no (p.ej. en un D6, éxito en la tirada podría requerir sacar un 4, un 5 o un 6). Es importante tener en cuenta que la probabilidad de éxito/fracaso está influenciada por las habilidades del personaje (p. ej. un mago tendrá más opciones de lanzar un hechizo de manera exitosa que una guerrera, necesitando menos puntos en el lanzamiento del dado) y, por lo tanto, reforzando la coherencia en la toma de decisiones.

El hecho que, generalmente, los TTRPGS hayan sido menos populares que otros espacios lúdicos como los deportes comunes u otros juegos de mesa, ha provocado que este tipo de juego haya dado cabida a infancias y adolescencias menos cómodas con las actividades tradicionales. Este contexto, seguramente haya favorecido que los juegos de rol proporcionen un entorno inclusivo donde las personas participantes pueden explorar diferentes roles sociales y desarrollar habilidades emocionales y sociales sin temor al juicio (Rosselet y Stauffer, 2013). Esta sensación de seguridad y confortabilidad es uno de los factores para sostener los TTRPG como instrumento terapéutico.

### **1.2.1. Los juegos de rol de mesa (TTRPG) como herramienta terapéutica**

Las investigaciones previas han destacado los beneficios de los juegos de rol de mesa (TTRPG) en el desarrollo social y emocional de niños y adolescentes. Estudios como el de Rosselet & Stauffer (2013) han señalado que estos juegos favorecen la integración social, el trabajo en equipo y la exploración de la identidad. En un entorno lúdico y estructurado, los jugadores pueden practicar habilidades interpersonales en un espacio seguro, sin temor al juicio o al fracaso. Sin embargo, la mayoría de estos estudios se han basado en juegos preexistentes, como Dragones y Mazmorras (D&D), sin una adaptación específica a objetivos terapéuticos, lo que deja abierta la posibilidad de diseñar nuevas intervenciones más dirigidas al desarrollo socioemocional.

El juego, en general, ha demostrado ser una herramienta clave en el aprendizaje infantil. Según Sanz (2019, p. 307), a través del juego, los niños no solo desarrollan habilidades cognitivas, sino que también mejoran su capacidad de interacción social y emocional. En el caso de los TTRPG, la necesidad de cooperar, negociar y resolver problemas dentro de una narrativa compartida fomenta la empatía y la toma de perspectiva. Además, estos juegos permiten a los participantes experimentar consecuencias en un entorno controlado, lo que facilita la reflexión sobre sus decisiones y la regulación de sus emociones en diferentes contextos.

Los estudios recientes han reforzado estas conclusiones. La revisión de alcance realizada por Yuliawati, Wardhani & Ng (2024), que analizó 51 estudios publicados entre 2013 y 2023, confirma que los TTRPG ofrecen un contexto especialmente útil para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Según esta revisión, los juegos de rol no solo potencian la cooperación y la comunicación, sino que también facilitan el aprendizaje de estrategias de resolución de conflictos y la regulación emocional, elementos clave en la infancia y adolescencia. Del mismo modo, Leon (2023), en su análisis del trabajo de Fine (2002), destaca cómo la creación de personajes dentro de estos juegos permite a los jugadores proyectar características autobiográficas, facilitando la exploración identitaria en un entorno seguro.

El uso de los TTRPG en entornos terapéuticos ofrece una amplia gama de posibilidades. Uno de los aspectos clave es el contexto lúdico y narrativo, que permite a los participantes tomar decisiones y afrontar situaciones sociales sin las consecuencias del mundo real (Blackmon, 1994). Además, a diferencia de otros juegos más competitivos, los TTRPG fomentan la cooperación como elemento central de la dinámica del juego (Rosselet & Stauffer, 2013). Finalmente, la figura del GM puede ser

utilizada como un mediador que introduce narrativas dirigidas a la práctica de ciertas conductas sociales, facilitando el aprendizaje de habilidades clave a través de la historia del juego (Landreth, 2012).

En la infancia con altas capacidades (AACC), el juego adquiere una relevancia especial, ya que estas personas pueden enfrentar desafíos particulares en el ámbito social. Como señalan Gómez, Aguirre & Borges (2022), desarrollar habilidades interpersonales en esta población puede resultar complejo debido a su tendencia a profundizar en los temas que les interesan, su alta sensibilidad emocional y su lógica rigurosa, lo que puede dificultar su integración en dinámicas de grupo más convencionales. Además, sus exigencias hacia los compañeros de juego, la persona que dirige la partida y el propio desarrollo de la actividad pueden hacer que les resulte difícil encontrar espacios adecuados para la interacción social.

Los TTRPG pueden ofrecer un entorno idóneo para la infancia con AACC, ya que permiten canalizar su creatividad, pensamiento innovador y necesidad de exploración intelectual en un formato estructurado. Como señalan de nuevo Gómez, Aguirre & Borges (2022), los niños con AACC pueden experimentar sentimientos de aislamiento y soledad debido a sus diferencias cognitivas y emocionales. El juego de rol puede actuar como un espacio seguro donde su originalidad sea valorada, sus ideas tengan cabida y se fomente la interacción social desde un enfoque colaborativo.

### **1.3. Objetivos del estudio**

El presente estudio tiene como objetivo analizar el impacto de una intervención basada en juegos de rol de mesa (TTRPG) en el desarrollo de habilidades sociales (empatía, cooperación y resolución de conflictos) en niños y niñas de 11 años con altas capacidades (AACC). Para ello, se diseñó e implementó un juego de rol *ad hoc* estructurado en tres sesiones, con una narrativa específicamente orientada al desarrollo de la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos. Los objetivos específicos serían:

- Diseñar e implementar un juego de rol con un enfoque terapéutico, adaptado a las necesidades de esta población.
- Analizar el impacto del juego de rol en el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños con AACC.

Dado el carácter exploratorio del estudio, no se plantean hipótesis específicas, sino que se busca obtener información sobre la viabilidad y los efectos preliminares de esta intervención en una muestra reducida (n=3).

## **2. Metodología**

### **2.1. Participantes**

En el presente estudio participaron tres niños y niñas con altas capacidades intelectuales (AACC) que asisten semanalmente a la Fundación Jasón, un centro terapéutico especializado en AACC ubicado en Donostia (Gipuzkoa). La selección de los participantes fue intencional y se basó en los siguientes criterios de inclusión:

- Rango de edad de 10-11 años.
- Contar con una evaluación psicopedagógica que confirme AACC.
- Presentar dificultades en la sociabilización, identificadas por el equipo terapéutico de la Fundación Jasón.
- Contar con la autorización de los padres para participar en el estudio.

Los perfiles individuales de los participantes se detallan en la Tabla 1.

**Tabla 1.***Perfiles individuales de las personas participantes*

<b>Caso (edad y género)</b>	<b>Evaluación psicoeducativa</b>	<b>Antecedentes</b>
<b>P1 (11 años, femenino)</b>	<b>AACC</b>	Acude semanalmente, desde septiembre de 2023, a un grupo de terapia emocional en la Fundación Jasón. Fue evaluada con altas capacidades intelectuales hace cuatro años por un profesional externo a la entidad. Según las observaciones del equipo terapéutico de la fundación, presenta un marcado nivel de introversión, lo que repercute en su escasa iniciativa dentro de las interacciones sociales y en la dificultad para establecer vínculos con sus compañeros de grupo. Asimismo, el entorno escolar ha reportado una baja participación en clase, situación que ella misma atribuye a la percepción de que sus opiniones carecen de la misma validez que las de sus compañeros. A nivel lúdico, muestra un gran interés por los juegos de mesa, aunque no tiene experiencia previa en juegos de rol de mesa (TTRPG).
<b>P2 (10 años, masculino)</b>	<b>AACC</b>	Forma parte del grupo de terapia emocional de la Fundación Jasón desde septiembre de 2022, donde fue evaluado con altas capacidades en mayo de 2023. En los últimos dos años ha experimentado un cambio de centro educativo y una aceleración curricular. Su terapeuta destaca que es un niño altamente participativo en clase, aunque con una tendencia a interrumpir con frecuencia las explicaciones del profesorado para realizar apreciaciones o correcciones sobre conceptos teóricos. Este patrón de comportamiento se extiende a sus interacciones con sus compañeros, tanto en el contexto escolar como en sus círculos de amistades. Su nivel de exigencia y rigidez cognitiva le genera una gran frustración cuando percibe errores o imprecisiones en los demás. En dinámicas grupales, tiende a asumir un rol dominante en la toma de decisiones, sin considerar suficientemente las opiniones de los demás. Posee experiencia previa en TTRPG y muestra un gran interés en este tipo de actividad.
<b>P3 (11 años, masculino)</b>	<b>AACC</b>	Su padre biológico falleció de forma repentina cuando él tenía 7 años. También lleva desde septiembre de 2022 en el grupo de terapia emocional en la FUNDACIÓN JASÓN, donde fue evaluado con AACC en abril de 2023. Es un niño en percentil bajo de altura y eso, como comenta su terapeuta, parece que le condiciona la sociabilización. Tiende a llamar la atención cuando está en grupo, interrumpiendo y mostrando comportamientos más infantiles que el resto. Es muy activo físicamente. Le suele costar trabajar de manera cooperativa, es de carácter individualista y tiende a ir a la suya. Tarda bastante en mostrar conductas cooperativas en grupos nuevos. Tiene experiencia en los TTRPG.

## **2.2. Instrumentos de evaluación**

Con el objetivo de evaluar el impacto de la intervención en las variables dependientes, se plantean tres instrumentos que se implementarán en los momentos de evaluación pre y post. Los instrumentos son los siguientes:

### **2.2.1. SENA. Sistema de Evaluación en niños y adolescentes**

El Sistema de Evaluación de Niños y Adolescentes (SENA) es un instrumento validado diseñado para medir diversas dimensiones emocionales, conductuales y sociales en población infantil y juvenil. Fue desarrollado íntegramente en español por Fernández-Pinto, Santamaría y Sánchez-Sánchez (2015) con el objetivo de detectar problemas emocionales y de conducta a través de un enfoque multifuente (menores, familia y escuela) y multinivel. Su aplicación abarca un rango de edad de 3 a 18 años, aunque en este estudio se ha utilizado específicamente el cuestionario de autoinforme para niños de 8 a 12 años (modelo primaria).

El cuestionario está compuesto por 134 ítems, que los participantes responden mediante una escala Likert de 5 puntos (1 = nunca a 5 = siempre). En el Anexo 1 se detallan las cinco grandes escalas que evalúa: la escala de control, los índices globales, las escalas de problemas, las escalas de vulnerabilidades y las escalas de recursos personales.

En el caso del presente estudio, se evaluarán las diferencias de resultados antes y después de la intervención en los índices y escalas relacionados con dimensiones de carácter emocional y relacional (TEA Ediciones, 2015), que son las siguientes:

- Índice de Problemas Emocionales (IPE): Evalúa la presencia de dificultades emocionales relacionadas con la ansiedad, la tristeza, el estrés o la depresión.
- Índice de Problemas Conductuales (IPC): Mide los problemas relacionados con el comportamiento externo, como la impulsividad, la agresión, la conducta desafiante o el incumplimiento de normas.
- Índice de Recursos Personales (IRP): Evalúa aspectos positivos y fortalezas individuales como la autoestima, la integración social, la competencia emocional y social.
- Ansiedad Social: Refleja el nivel de malestar o inseguridad al interactuar con otras personas.

- Problemas de Control de la Ira: Evalúa la capacidad para manejar y expresar la ira de manera adecuada.
- Agresión: Mide comportamientos hostiles, como violencia verbal o física, y actitudes de confrontación hacia los demás.
- Conducta Desafiante: Evalúa la tendencia a desobedecer normas, retar a figuras de autoridad y comportarse de manera opositora.
- Problemas con los Compañeros: Refleja las dificultades para establecer y mantener relaciones positivas con sus iguales.
- Problemas de Regulación Emocional: Mide la habilidad para gestionar y expresar emociones de forma adecuada.
- Autoestima: Evalúa cómo se percibe a sí mismo el niño, incluyendo su autovaloración, confianza en sus habilidades y autoimagen positiva.
- Integración y Competencia Social: Mide las habilidades para interactuar de manera efectiva con los demás, la capacidad de integrarse en grupos y mantener relaciones de calidad.

Las puntuaciones directas (PD) se corren mediante la plataforma TEA, que se transforman a una escala típica, expresándose en puntuaciones T con media=50 y Dt=10. De aquí, se obtiene el informe gráfico (Anexo 1).

La consistencia interna de las subescalas de todo el instrumento es adecuada; el coeficiente *alpha* de Cronbach se sitúa entre 0,82 y 0,85 en muestra clínica y general y 0,93 en los índices. La fiabilidad del test-retest, llevada a cabo con un intervalo de un mes, es de 0.88 en las escalas y 0,89 en los índices. La administración pre-test se realizó el 12/12/2024 y la administración del post-test se realizó el 23/01/2024.

### **2.2.2. Escala de registros de conductas**

Para poder registrar las conductas desarrolladas durante las sesiones, se creó una hoja de registro de conductas para cada una de las sesiones. La constituían dos partes, una cuantitativa y otra cualitativa (Ver Anexo 2).

En la sección cuantitativa, se registran las conductas observadas durante la sesión en las 3 variables dependientes (empatía, cooperación y resolución de conflictos) mediante una escala Likert de 5 opciones de frecuencia (1= nunca observado, 2= raramente observado, 3= a veces observado, 4= frecuentemente observado, 5= siempre observado). En cada una de las variables, se registra la aparición de un total de tres conductas asociadas.

Esas conductas asociadas a las 3 dimensiones de estudio se han elaborado en base a unos criterios teóricos que se describen a continuación:

- Empatía. Según Davis (1983) existen las dimensiones cognitivas (comprender las emociones de otros/as) y las dimensiones emocionales (compartir esas emociones). Por lo tanto, las conductas elegidas van tanto a dar apoyo, a comprender y adaptarse a las emociones de los compañeros.
- Cooperación. Según Johnson & Johnson (1989) y la teoría del aprendizaje colaborativo, las conductas cooperativas se centran en la participación activa en las decisiones, el aportar soluciones beneficiosas para el grupo y ofrecer ayuda a otros compañeros para completar la tarea.
- Resolución de conflictos. Hay varios autores, como Thomas & Kilman (1974), que mencionan que la resolución de conflictos implica una preservación de las redes sociales al mismo tiempo que la solución pasa por un enfoque constructivo. Incluso Rogers (1951) ya mencionó la necesidad de mantener una escucha activa para que los conflictos no escalasen y se intentarían evitar malentendidos.

En la sección cualitativa se fueron registrando las conductas relevantes de cada una de las personas participantes en relación a las tres dimensiones, así como comentarios globales de la sesión (Ver Anexo 2).

### **2.2.3. Cuestionario ad hoc**

Cuestionario ad hoc compuesto por 4 ítems de respuesta abierta que evalúa: 1) grado de disfrute con respecto a las actividades realizadas; 2) recuerdo del momento más agradable vivido; 3) grado de utilidad o percepción de ayuda con respecto al contenido trabajado; 4) aspectos de mejora.

1. ¿Has disfrutado de las sesiones del juego de rol?
2. ¿Cuál ha sido tu momento favorito?
3. ¿Qué estrategias que has usado durante el juego crees que te pueden servir en tu vida?
4. ¿Qué cosas mejorarías para futuras partidas?

### **2.3. Protocolo de intervención**

La intervención consistió en la aplicación de un Juego de Rol Terapéutico (TTRPG) ad hoc titulado “La Torre Del Tiempo Perdido” (Ver Anexo 3). El juego fue diseñado con una estructura narrativa centrada en fomentar habilidades sociales a través de la resolución de enigmas y la cooperación entre los jugadores.

#### **2.3.1. Dispositivos y contexto**

Las sesiones se llevaron a cabo en las instalaciones de la Fundación Jasón, en un entorno terapéutico grupal. La intervención constó de tres sesiones semanales de 90 minutos cada una.

#### **2.3.2. Formato de sesión**

Cada sesión siguió un formato similar y se estructuraron de la siguiente manera:

- Introducción y recapitulación de la sesión anterior (en el caso de S2 y S3)
- Desarrollo de la partida, guiada por el Game Master (GM), integrando los elementos terapéuticos en la narrativa, discutiendo sobre las estrategias utilizadas y cómo se pueden aplicar a la vida real.
- Al finalizar cada sesión, reunión entre el GM y la observadora para poner en común las conductas observadas por ambos, para revisar criterios de observación y plantear pequeños cambios y adaptaciones para la siguiente sesión.

La inclusión de una observadora externa durante el desarrollo de las sesiones se realiza para minimizar el riesgo de sesgo perceptivo. Esa observadora es formada previamente en una sesión en la que se le explican las conductas a observar y se le explica el método de registro de dichas conductas mediante la hoja de registro.

## **2.4. Sesiones**

En la tabla 2 se muestran los objetivos y contenidos de las tres sesiones. El desarrollo completo de las sesiones en términos narrativos se puede ver en Anexo 3.

**Tabla 2.**

*Estructura, objetivos y contenidos de las sesiones*

<b>SESIÓN 1: Construcción de personajes y normas de juego</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
Facilitar la integración grupal y la familiarización con la dinámica del juego de rol, promoviendo la interacción y la identificación con los personajes dentro de la historia. Consolidar los aprendizajes adquiridos y reflexionar sobre la aplicabilidad de las estrategias sociales desarrolladas en el juego en la vida cotidiana	<ul style="list-style-type: none"><li>• Introducción a la historia: Los personajes despiertan en un mundo desconocido, sin recordar cómo llegaron allí. Frente a ellos, una torre imponente con runas antiguas sugiere que han sido convocados para una misión crucial.</li><li>• Creación de personajes: Se anima a las personas participantes a desarrollar sus personajes escogiendo sus habilidades y atributos, reflexionando sobre sus fortalezas y debilidades tanto en el juego como en la vida real.</li><li>• Establecimiento de normas del juego: Explicación del sistema de dados, toma de decisiones y rol del GM.</li><li>• Primer desafío cooperativo: Un anciano misterioso, el Guardián de la Torre, les plantea un acertijo para poder entrar. La solución requiere que todos los jugadores aporten ideas, favoreciendo la cooperación y la escucha activa.</li></ul>
<b>SESIÓN 2: Cooperación y resolución de conflictos</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
Fomentar la colaboración y la toma de decisiones conjuntas mediante desafíos narrativos que requieren negociación, empatía y estrategias de resolución de problemas. Consolidar los aprendizajes adquiridos y reflexionar sobre la aplicabilidad de las estrategias sociales desarrolladas en el juego en la vida cotidiana	<ul style="list-style-type: none"><li>• Exploración del primer y segundo nivel de la torre: Los personajes deben tomar decisiones clave que pondrán a prueba su capacidad para argumentar, negociar y cooperar.</li><li>• Dilema de Sarum: Un espíritu atrapado les plantea una encrucijada moral sobre la lealtad familiar y la justicia social. Los jugadores deben debatir y decidir su postura para ayudarla a encontrar la paz. Si no logran resolver el dilema, su culpa se materializa en un espectro al que deberán enfrentarse mediante el diálogo o el combate.</li><li>• El enigma de la empatía: En el siguiente nivel, encuentran a Marinia, una mujer que ha olvidado lo que ha perdido. Para ayudarla, los personajes deben responder preguntas emocionales y demostrar comprensión sobre la pérdida y el consuelo.</li><li>• La sala de los espejos: Los personajes deben identificar y activar en el orden correcto los espejos que reflejan emociones clave (tristeza, miedo y felicidad) para revelar el recuerdo de Marinia.</li></ul>

**Tabla 2.**

*Continuación*

SESIÓN 3	
OBJETIVOS	CONTENIDOS
Fomentar la colaboración y la empatía en los dos últimos enigmas. Consolidar los aprendizajes adquiridos y reflexionar sobre la aplicabilidad de las estrategias sociales desarrolladas en el juego en la vida cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Exploración del tercer piso: Los personajes deben recorrer un laberinto, donde solo podrán avanzar si colaboran. Cada uno debe encontrar una pieza del mapa para revelar la salida, necesitando de la cooperación.</li><li>• Dilema final en la librería: Los jugadores deben decidir en privado si colocan las esferas en la ranura que restaura el tiempo o si sacrifican a los demás para cumplir un deseo personal. Poniendo foco en la empatía y la colaboración.</li><li>• Discusión sobre roles y estrategias: Reflexión sobre cómo cada jugador contribuyó al grupo y qué habilidades pusieron en práctica.</li><li>• Evaluación final: Aplicación del cuestionario ad hoc para recoger percepciones individuales sobre la experiencia y su impacto.</li></ul>

## **2.5. Procedimiento**

Se pidieron tanto una autorización a la FUNDACIÓN JASÓN para realizar todas las sesiones (Ver Anexo 4), como a las familias de las personas participantes para informar de la voluntariedad del proceso (Ver Anexo 5), así como una serie de derechos de posible ejecución (petición de información, abandono del proceso, etc.). Esta investigación siguió las directrices del Comité de Ética de la Investigación de la Universidad Europea (CEI -UE). Con fecha 11/12/2025 se realizó la solicitud formal del registro de proyecto y, si bien, a fecha de la entrega de este proyecto no se ha recibido respuesta por parte del Comité de Ética, desde la universidad se ha facilitado el permiso para la recogida de datos y la presentación del TFM. Se adjunta en el Anexo 4 y 5 parte de la documentación presentada.

Las personas que participaron en el estudio cumplieron el protocolo de evaluación pre y post intervención (SENA) y el cuestionario ad-hoc en la post intervención. Así mismo participaron en las 3 sesiones del juego de rol, “La Torre Del Tiempo Perdido”. Durante las sesiones se registraron las conductas observables mediante una hoja de registro de conductas cuantitativa y cualitativa (ver Anexo 2).

## **2.6. Diseño**

El presente estudio adopta un diseño de caso único con una muestra de N=3. Se analizan las posibles diferencias en variables dependientes tras la intervención grupal de 4 semanas. La intervención se realiza mediante el uso de un TTRPG creado ad hoc, al que se le llama “La Torre Del Tiempo Perdido”. La medición se realiza tanto antes (pre-test) como después (post-test) de la intervención.

## **2.7. Análisis de datos**

Se presentan los datos de las puntuaciones directas obtenidas en las evaluaciones llevadas a cabo antes y después de la intervención (SENA), así como las puntuaciones directas y el análisis cualitativo del registro de las conductas extraídas entre sesiones (hoja de registro de conductas). También se analizan las respuestas de las preguntas ad hoc.

### 3. Resultados

#### 3.1. Resultados cuantitativos

En la Tabla 3 aparecen las puntuaciones directas de las dimensiones elegidas del SENA antes y después de la intervención.

**Tabla 3.**

*Puntuaciones directas de la evaluación pre y post intervención del instrumento SENA*

INSTRUMENTO  SENA	PARTICIPANTE					
	P1		P2		P3	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
ÍNDICE DE PROBLEMAS EMOCIONALES	64	67	58	40	58	45
ÍNDICE DE PROBLEMAS CONDUCTUALES	78	72	57	53	66	64
ÍNDICE DE RECURSOS PERSONALES*	31	34	17	33	46	49
ANSIEDAD SOCIAL	65	67	48	36	44	41
PROBLEMAS DE CONTROL DE IRA	71	64	68	64	60	60
AGRESIÓN	66	62	56	51	56	58
CONDUCTA DESAFIANTE	85	81	43	43	75	68
PROBLEMAS CON LOS COMPAÑEROS	55	61	74	65	84	71
PROBLEMAS DE REGULACIÓN EMOCIONAL	67	63	67	64	78	70
AUTOESTIMA*	33	41	27	36	48	53
INTEGRACIÓN Y COMPETENCIA SOCIAL*	35	31	17	35	46	46

	Puntuación dentro de la normalidad
	Puntuación ligeramente alta
	Puntuación medianamente alta
	Puntuación muy alta

**Nota:** Las escalas marcadas con \*, se refieren a escalas invertidas

Antes de la intervención, los tres participantes presentaban dificultades en la regulación emocional, especialmente en el manejo del enfado y la ira. P1 y P2 compartían una baja autoestima y escasos recursos personales para afrontar dificultades cotidianas, mientras que P2 y P3 coincidían en problemas con sus compañeros. P3, junto con P1, mostró puntuaciones altas en conductas desafiantes y problemas conductuales. P1 destacó por presentar dificultades generalizadas en todas las escalas, salvo en la adaptación al medio social, mientras que P2 mostró las puntuaciones más bajas en recursos personales, integración social y autoestima, junto con un alto nivel de conflictos con compañeros. P3, por su parte, obtuvo su puntuación más alta en problemas con compañeros, además de dificultades en regulación emocional y conductas desafiantes.

Tras la intervención mediante el TTRPG, se observaron mejoras en la regulación conductual y emocional de los tres participantes. En general, las puntuaciones en estos índices se redujeron levemente, aunque P3 continuó presentando niveles altos en regulación emocional. La mejora más destacada se registró en la autoestima y los recursos personales, especialmente en P2, donde el progreso fue significativo en ambas escalas. A nivel relacional, se evidenció una reducción en las puntuaciones de problemas con los compañeros y una ligera mejora en la competencia social.

Analizando caso por caso, P1 mostró cambios más leves, aunque con una mejora notable en autoestima. P2 presentó la evolución más significativa, con reducciones destacadas en problemas relacionales (-18) y aumentos en recursos personales (+16) e integración social (+18). Además, se observaron mejoras en ansiedad social, autoestima y conflictos con compañeros. En el caso de P3, los cambios más relevantes fueron la reducción en problemas con compañeros, regulación emocional y problemas emocionales generales. En conclusión, todas las mejoras observadas en las escalas fueron de carácter positivo, reflejando el impacto beneficioso de la intervención.

### 3.2. Resultados cualitativos

#### 3.2.1. Participante 1

En la tabla 4 aparecen las frecuencias observadas en las conductas del P1 en el desarrollo de las 3 sesiones.

**Tabla 4.**

*Hoja de registro de conductas de P1*

PARTICIPANTE 1	S1	S2	S3
<b>EMPATÍA</b>			
Ofrece apoyo verbal o emocional a otro jugador (e.g., "No te preocupes, podemos intentarlo juntos").	1	3	2
Muestra comprensión de los sentimientos de los demás a través de comentarios (e.g., "Parece que estás frustrado").	1	2	2
Adapta su tono o comportamiento al estado emocional del grupo.	2	2	2
<b>COOPERACIÓN</b>			
Participa activamente en decisiones grupales.	2	3	4
Ofrece soluciones que beneficien al grupo.	3	3	4
Ayuda a otro jugador a completar una tarea (e.g., explicar reglas, compartir recursos).	1	3	3
<b>RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS</b>			
Propone alternativas cuando surge un desacuerdo.	1	3	3
Escucha activamente las perspectivas de los demás sin interrumpir.	3	5	4
Muestra disposición a ceder o negociar para resolver un conflicto.	2	3	4

**Nota:** Escala Likert de registro de conductas a través de las sesiones (1 = nunca a 5 = siempre); S, sesión.

## **Evolución de P1 a lo largo de las sesiones**

### Sesión 1

P1 muestra una actitud reservada, observando a sus compañeros sin hacer preguntas activas. Su inexperiencia en TTRPG la hace depender de las indicaciones del grupo. En la creación de personaje, aporta solo la información mínima. Durante la sesión, apenas muestra interés por el estado emocional de los demás, incluso cuando P2 intenta ayudarla. La actitud impaciente de P2 y P3 genera en P1 episodios de bloqueo y expresiones de incomodidad. Inicialmente evita participar en decisiones grupales, aunque al final de la sesión comienza a hacerlo con mayor autonomía. Sus aportaciones buscan el beneficio del grupo y en la negociación final participa sin interrumpir.

### Sesión 2

P1 empieza a integrarse y disfruta más del juego, mostrando complicidad con P2 frente al individualismo de P3. Propone tiradas combinadas, aumentando su implicación grupal. Aunque sigue mostrándose incómoda con ciertas conductas disruptivas, no expresa verbalmente su malestar. Manifiesta empatía ayudando a P3 cuando su personaje sufre daño y busca resolver conflictos mediante el diálogo con los NPC. Su confianza en el grupo se refuerza al ver que sus opiniones son valoradas, aumentando su participación en las negociaciones.

### Sesión 3

P1 ha ganado confianza y participa activamente en la resolución de enigmas, ayudando incluso a P3 en un bloqueo. Pregunta más al GM y explora alternativas en la narrativa. Aunque sigue reaccionando con gestos de incomodidad ante conductas disruptivas, no verbaliza quejas. Su actitud es más abierta, expresando más alegría y complicidad con sus compañeros, consolidando su integración en el grupo.

### 3.2.2. Participante 2

En la tabla 5 aparecen las frecuencias observadas en las conductas del P2 en el desarrollo de las 3 sesiones.

**Tabla 5.**

*Hoja de registro de conductas de P2*

PARTICIPANTE 2	S1	S2	S3
<b>EMPATÍA</b>			
Ofrece apoyo verbal o emocional a otro jugador (e.g., "No te preocupes, podemos intentarlo juntos").	3	4	4
Muestra comprensión de los sentimientos de los demás a través de comentarios (e.g., "Parece que estás frustrado").	1	2	3
Adapta su tono o comportamiento al estado emocional del grupo.	1	2	3
<b>COOPERACIÓN</b>			
Participa activamente en decisiones grupales.	4	5	5
Ofrece soluciones que beneficien al grupo.	1	4	4
Ayuda a otro jugador a completar una tarea (e.g., explicar reglas, compartir recursos).	1	3	3
<b>RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS</b>			
Propone alternativas cuando surge un desacuerdo.	2	3	3
Escucha activamente las perspectivas de los demás sin interrumpir.	2	3	4
Muestra disposición a ceder o negociar para resolver un conflicto.	3	4	4

**Nota:** Escala Likert de registro de conductas a través de las sesiones (1 = nunca a 5 = siempre); S, sesión.

## **Evolución de P2 a lo largo de las sesiones**

### Sesión 1

P2 se muestra muy activo desde el inicio, adoptando una actitud de liderazgo en la dinámica del grupo. Su conocimiento previo en TTRPG le otorga seguridad, aunque también genera impaciencia al querer avanzar rápido en la historia. Se interesa en guiar a P1, resolviendo sus dudas sin que ella las exprese directamente. Sin embargo, también presenta una tendencia a interrumpir y a imponer sus ideas sin considerar siempre las opiniones del grupo. En la negociación final, participa activamente, aunque con una actitud dominante.

### Sesión 2

P2 empieza a moderar su impaciencia y se muestra más receptivo a la colaboración, fortaleciendo su vínculo con P1. Se percibe una mejora en su capacidad de escucha y en su disposición a compartir la toma de decisiones. Su participación sigue siendo elevada, pero con mayor conciencia grupal. En los momentos de tensión narrativa, equilibra su entusiasmo con un mayor control de sus intervenciones, lo que facilita una dinámica más fluida en el grupo.

### Sesión 3

P2 consolida su evolución en la regulación de su rol dentro del grupo. Participa activamente, pero con una actitud más flexible, permitiendo que los demás aporten sin interrumpir. En los desafíos narrativos, mantiene una postura de liderazgo, pero integrando mejor las ideas de sus compañeros. Su actitud es más relajada, mostrando complicidad y disfrute con P1 y P3. Su evolución refleja una mejora en la cooperación y el equilibrio entre iniciativa personal y trabajo en equipo.

### 3.2.3. Participante 3

En la tabla 6 aparecen las frecuencias observadas en las conductas del P3 en el desarrollo de las 3 sesiones.

**Tabla 6.**

*Hoja de registro de conductas de P3*

PARTICIPANTE 3	S1	S2	S3
<b>EMPATÍA</b>			
Ofrece apoyo verbal o emocional a otro jugador (e.g., "No te preocupes, podemos intentarlo juntos").	2	2	2
Muestra comprensión de los sentimientos de los demás a través de comentarios (e.g., "Parece que estás frustrado").	3	4	4
Adapta su tono o comportamiento al estado emocional del grupo.	2	2	2
<b>COOPERACIÓN</b>			
Participa activamente en decisiones grupales.	3	4	2
Ofrece soluciones que beneficien al grupo.	2	3	3
Ayuda a otro jugador a completar una tarea (e.g., explicar reglas, compartir recursos).	2	2	3
<b>RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS</b>			
Propone alternativas cuando surge un desacuerdo.	3	3	3
Escucha activamente las perspectivas de los demás sin interrumpir.	2	3	3
Muestra disposición a ceder o negociar para resolver un conflicto.	3	4	4

**Nota:** Escala Likert de registro de conductas a través de las sesiones (1 = nunca a 5 = siempre); S, sesión.

## **Evolución de P3 a lo largo de las sesiones**

### Sesión 1

P3 es un niño muy activo físicamente con dificultades para permanecer sentado y mantener la atención en momentos de pausa. Durante la creación de personaje, muestra gran implicación, proponiendo modificaciones a las reglas y desarrollando una biografía profunda con referencias personales, como la muerte de su padre. Sin embargo, tiende a tomar decisiones de forma unilateral, sin consultar a sus compañeros, lo que el GM debe reconducir. Hacia el final de la sesión, se vuelve más disruptivo, interrumpe la narración y expresa nerviosismo cuando no se siente protagonista. Se le ayuda a identificar cómo sus acciones pueden beneficiar al grupo y se ajusta la narrativa para integrar mejor su habilidad principal.

### Sesión 2

P3 se siente más protagonista, lo que refuerza su motivación y facilita su integración con P1 y P2. Aunque sigue desviándose ocasionalmente de la dinámica del juego para desarrollar la historia de su personaje, su paciencia en los turnos de palabra ha mejorado y muestra menos frustración. Se regula mejor al moverse dentro del aula y empieza a demostrar mayor empatía, mostrando interés por el estado emocional de los NPCs.

### Sesión 3

P3 muestra más inquietud y dificultad para mantenerse centrado, interrumpiendo con mayor frecuencia. Sin embargo, acepta mejor la ayuda de P1 y P2, lo que le permite relajarse y recibir consejos. Aunque participa menos en las decisiones grupales y se distancia de las negociaciones, sigue mostrando un fuerte vínculo con la biografía de su personaje. En estos momentos de inmersión narrativa, su regulación emocional mejora y sus conductas disruptivas disminuyen.

#### **3.2.4. Comentarios generales de las sesiones**

**Sesión 1:** En esta primera sesión, las conductas cooperativas fueron inducidas principalmente por el GM, quien tuvo que reforzar constantemente la utilidad de dinámicas grupales como la tirada combinada. Sin embargo, conforme avanzó la sesión, la cooperación surgió con mayor frecuencia. Durante la elección de personaje, se propuso la estrategia de seleccionar habilidades complementarias para beneficiar al equipo, lo que fue recibido positivamente, especialmente por P2, quien animó a los demás a compartir sus elecciones. A lo largo de la sesión, los tres participantes se mostraron activos en la resolución de enigmas, aunque P2 y P3 tendieron a tomar decisiones más individualistas, mientras que P1 aportó desde la colaboración. No se registraron conflictos en la negociación y todas las situaciones de combate se resolvieron de forma pacífica. Al finalizar, el GM ajustó algunas dinámicas para aumentar la implicación de los jugadores y potenciar la sensación de responsabilidad sobre el avance de la historia.

**Sesión 2:** Se observó una mayor cohesión grupal y actitudes más colaborativas. Los participantes cambiaron su disposición en el aula (Ver Anexo 6), formando un círculo, y comenzaron a interpretar más activamente a sus personajes, incluso levantándose y desplazándose por el aula para representar situaciones. La cooperación se volvió más natural y continuada, sin necesidad de recordatorios del GM sobre la tirada combinada, que ya fue promovida de forma espontánea por el grupo. No obstante, P2 y P3 mostraron dificultades para interactuar con los NPCs de manera cordial, adoptando una actitud suspicaz en los diálogos, mientras que P1 se mostró más cómoda en la interacción social con estos personajes.

**Sesión 3:** En la última sesión, la cooperación quedó consolidada en dinámicas como la tirada combinada y los debates equilibrados, con la única interrupción de algunas conductas disruptivas de P3. El GM apenas tuvo que intervenir, enfocándose en la narrativa y en reforzar interacciones colaborativas. La mayor complejidad del laberinto incentivó aún más la ayuda mutua, destacando el papel activo de P1 en la resolución de los desafíos.

#### **3.3. Respuestas al cuestionario Ad hoc**

En la tabla 7, aparecen las respuestas dadas al finalizar las sesiones por parte de las personas participantes.

**Tabla 7.**

*Respuestas ad hoc sobre la experiencia al finalizar el TTRPG*

PREGUNTA ABIERTA	P1	P2	P3
¿Has disfrutado de las sesiones del juego de rol?	Sí, mucho. Me gustaría seguir probando.	Muchísimo, me ha encantado. Me gustaría ayudarte a crear un juego de rol nuevo.	Mucho, le pongo un 10 a la experiencia.
¿Cuál ha sido tu momento favorito?	El laberinto, cuando hubo que colaborar para encontrar los trozos del mapa perdidos.	La resolución de algún enigma y el encuentro con Mariomus y Sarum. Pasé un poco de miedo.	En el laberinto cuando nos perseguía el lobo de tres cabezas.
¿Qué estrategias que has usado durante el juego crees que te pueden servir en tu vida?	Pues a la hora de imaginarme cosas. También he estado a gusto con gente con menos vergüenza que yo.	Pues el hecho de comprender más a otras personas que piensan distinto que yo.	Me ha ayudado a expresar mis emociones.
¿Qué cosas mejorarías para futuras partidas?	Lo haría más difícil.	Que los personajes que hemos conocido vuelvan a aparecer.	Una aventura más larga y difícil.

*Nota: P, participante.*

En todas las respuestas se puede observar una satisfacción general por la experiencia. Tanto es así que la demanda para futuros juegos es que sean más largos y más retadores. Aun así, parece que el juego diseñado se adaptó bien en términos de reto intelectual. El enigma final del laberinto, siendo el más complejo y el más exigente en términos de cooperación, parece que es el que más gustó.

Resulta especialmente interesante los aprendizajes particulares que se llevan los tres participantes, que en los tres casos están especialmente relacionados con aspectos de mejora identificados por parte del equipo terapeuta de la FUNDACIÓN JASÓN.

#### 4. Discusión

El objetivo de este estudio fue analizar el impacto de una intervención basada en juegos de rol de mesa (TTRPG) en el desarrollo de habilidades sociales (empatía, cooperación y resolución de conflictos) en niños y niñas de 11 años con altas capacidades (AACC). Se diseñó un juego de rol *ad hoc* inspirado en la mecánica de Dungeons & Dragons, una estrategia previamente respaldada por estudios que destacan su potencial terapéutico (Rosselet & Stauffer, 2013; Blackmon, 1994).

Los resultados obtenidos mediante el SENA, los registros de conducta y el cuestionario *ad hoc* sugieren una mejora en la regulación conductual y emocional, especialmente en la autoestima y la integración social. A nivel conductual, se identificaron cambios en las personas participantes: P1, inicialmente introvertida, incrementó su participación y mostró mayor seguridad en la toma de decisiones grupales. P2 redujo su tendencia a interrumpir y comenzó a considerar más las opiniones del grupo, fortaleciendo su liderazgo de una manera más colaborativa. P3, por su parte, logró regular mejor sus conductas disruptivas y mostró mayor apertura a la cooperación, aunque mantuvo su necesidad de protagonismo en algunos momentos.

Los resultados coinciden con investigaciones previas que indican que los juegos de rol de mesa pueden fomentar el aprendizaje social y emocional en niños y adolescentes (Rosselet & Stauffer, 2013; Yuliawati, Wardhani & Ng, 2024). En particular, el estudio de Johnson y Johnson (1989) sobre aprendizaje cooperativo destaca que la participación en actividades grupales estructuradas mejora la cooperación y el trabajo en equipo, lo que se observó en la evolución del grupo desde la S1 a la S3. Además, los hallazgos refuerzan la hipótesis de que los TTRPG pueden actuar como una herramienta para fortalecer la empatía y la resolución de conflictos, alineándose con los estudios de Blackmon (1994) y Landreth (2012) sobre el uso de la dramatización como estrategia terapéutica.

Otro punto relevante es el impacto del GM como facilitador de la narrativa y del proceso terapéutico. La capacidad de adaptación de las historias, tanto durante las sesiones como entre sesiones, así como la promoción de la teatralización de situaciones favorecieron la reflexión sobre las interacciones sociales, lo que coincide con las propuestas del psicodrama de Moreno (1946) y con los principios de la terapia narrativa de White y Epston (citados en López, 2011).

Esa capacidad del GM de ajustar los objetivos de las sesiones según las intervenciones de las personas participantes permitió maximizar el aprendizaje y la implicación del grupo.

Aunque se esperaba una mejora general en las habilidades sociales, un hallazgo particular fue la preferencia de las personas participantes por estrategias pacíficas en la resolución de conflictos. En todas las sesiones, las personas participantes optaron por el diálogo con los NPCs en lugar de elegir la opción que comportaba combate, incluso cuando este último era una opción aparentemente más viable. Este dato sugiere que los juegos de rol pueden promover la resolución de conflictos basada en la empatía y la comunicación, lo que podría tener implicaciones en la aplicación de TTRPG en programas de educación emocional y mediación de conflictos.

El uso de esta metodología también puede vincularse con la sostenibilidad social al promover el bienestar emocional y la inclusión de la infancia con AACC, un grupo que a menudo enfrenta dificultades en la socialización debido a su desarrollo asincrónico. Este enfoque se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), particularmente con el ODS 3 (Salud y Bienestar), ODS 4 (Educación de Calidad) y ODS 10 (Reducción de las Desigualdades), que abogan por estrategias educativas inclusivas y equitativas.

## **5. Implicaciones para la práctica clínica y futuras líneas de investigación**

Los hallazgos de este estudio sugieren que los TTRPG pueden integrarse en entornos terapéuticos y educativos para fortalecer la socialización y la regulación emocional en la infancia con AACC. La estructura del juego permite a las personas participantes practicar habilidades interpersonales en un entorno seguro y sin juicios, favoreciendo su integración en grupos de iguales. Además, el potencial de los juegos de rol para fomentar la expresión emocional podría explorarse en futuras investigaciones para evaluar su impacto en la autoconciencia y la autoexpresión en esta población, tal y como P3 exploró durante las sesiones.

En el ámbito clínico, la flexibilidad de los TTRPG permite que los terapeutas adapten las narrativas y dinámicas del juego según las necesidades específicas de las personas participantes. Esto los convierte en una herramienta útil no solo para el desarrollo de habilidades interpersonales, sino también para el abordaje de aspectos emocionales más profundos, como la gestión de la frustración, la autoestima o la ansiedad social. La posibilidad de asumir distintos

roles dentro de un contexto narrativo estructurado podría facilitar la exploración de conflictos internos y proporcionar nuevas estrategias para la resolución de problemas en la vida real.

Desde el punto de vista de la investigación, sería valioso ampliar el estudio con una muestra mayor y diversa, así como implementar un diseño experimental con grupo control que permita evaluar con mayor precisión la eficacia de este tipo de intervenciones. También sería relevante analizar la evolución de los efectos a largo plazo, para determinar si las habilidades adquiridas durante las sesiones de juego se mantienen y transfieren a otros ámbitos de la vida cotidiana.

## **6. Limitaciones de los hallazgos**

A pesar de los resultados prometedores, este estudio presenta algunas limitaciones. En primer lugar, el tamaño de la muestra (N=3) es reducido y no permite la generalización de los resultados. Para obtener datos más representativos, sería recomendable replicar el estudio con una muestra mayor y diversa.

En segundo lugar, hay que considerar la ausencia de un grupo control, lo que impide establecer una relación causal directa entre la intervención y las mejoras observadas. Futuras investigaciones podrían incluir un diseño experimental con grupo control para evaluar con mayor rigor la eficacia de los TTRPG en el desarrollo de habilidades sociales.

En tercer lugar, el estudio se realizó en un contexto terapéutico en el que los participantes ya recibían apoyo emocional en la FUNDACIÓN JASÓN. Aunque la intervención se llevó a cabo durante un periodo vacacional para reducir la influencia de este factor, no se puede descartar que la mejora en habilidades sociales también esté relacionada con su proceso terapéutico habitual.

En cuarto lugar, también está el reto que supone para el GM realizar labores de terapeuta. Para poder replicar la presente intervención, sería necesario que la persona que realice labores terapéuticas debería formarse y prepararse para guiar una partida de rol.

En quinto lugar, como última limitación a señalar, cabe mencionar que el instrumento de evaluación principal (SENA) no está diseñado específicamente para medir el impacto de los TTRPG en habilidades sociales, por lo que podría ser necesario desarrollar herramientas de evaluación adaptadas a este tipo de intervenciones.

## 7. Conclusión

A pesar de las limitaciones, este estudio confirma que los TTRPG pueden ser una herramienta eficaz para el desarrollo de habilidades sociales en niños con AACC. Se evidenciaron mejoras en cooperación, empatía y resolución de conflictos, lo que sugiere que estos juegos pueden tener un valor significativo en entornos terapéuticos y educativos.

Las características inherentes del TTRPG permitieron aportar a las personas jugadoras la estructura necesaria y al mismo tiempo la capacidad de improvisación necesaria para proporcionar un entorno adecuado para la socialización en la infancia con AACC. Así mismo, el diseño *ad hoc* de la narrativa permitieron incidir en las dimensiones sociales que se querían trabajar. Además, el papel del GM como facilitador no solo de la narrativa sino también de la interacción social refuerza el potencial de estos juegos como herramienta de intervención.

Para futuras investigaciones, sería recomendable ampliar la muestra, incluir un grupo control y explorar otras dimensiones del desarrollo emocional, como la expresión y regulación emocional. Asimismo, se podría analizar la aplicación de los TTRPG en diferentes contextos educativos y clínicos, favoreciendo la inclusión y el bienestar de la infancia y adolescencia con AACC.

## 8. Bibliografía

- Algaba-Mesa, A., & Fernández-Marcos, T. (2019). Características socioemocionales en población infanto-juvenil con altas capacidades: una revisión sistemática. *Revista de Psicología y Educación*, 14(1), 61-70. <https://doi.org/10.23923/rpye2021.01.202>
- Blackmon, W. D. (1994). Dungeons and Dragons: The use of a fantasy game in the psychotherapeutic treatment of a young adult. *American Journal of Psychotherapy*, 48(4), 624-632. <https://doi.org/10.1176/appi.psychotherapy.1994.48.4.624>
- Castelló, A., & Batlle, C. (1998). Aspectos teóricos e instrumentos en la identificación del alumnado superdotado y talentoso. *FAISCA. Revista de Altas Capacidades*, 6, 26-66. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/27594276> Aspectos teoricos e instrumentales en la identificacion del alumnado superdotado y talentoso Propuesta de un protocolo
- Darlington, S. (1998). A history of role-playing. *Places to Go, People to Be. The Online Magazine for Roleplayers*. Recuperado de <http://ptgptb.org/0001/history1.html>
- Davis, M. H. (1983). Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44(1), 113–126. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.44.1.113>
- De Oliveira, A. P., Messias, V. L., Piazzentin, O. M., & Bolsoni, A. T. (2021). Habilidades sociais e problemas de comportamento em crianças com altas habilidades/superdotação. *Psicol e Prof*, 41, 1-17. <https://doi.org/10.1590/1982-3703003219590>
- Fernández, S. (2021). Diálogo entre teatro, psicodrama y psicoterapia: aportaciones del teatro posdramático. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación para la inclusión social*, 16, 47-54. <https://doi.org/10.5209/arte.72605>

- Guérolé, F., Speranza, M., Louis, J., Fourneret, P., Revol, O., & Baleyte, J. M. (2015). Wechsler profiles in referred children with intellectual giftedness: associations with trait-anxiety, emotional dysregulation, and heterogeneity of Piaget-like reasoning processes. *European Journal of Paediatric Neurology*, 19(4), 402-410. <https://doi.org/10.1016/j.ejpn.2015.03.006>
- Guignard, J. H., & Zenasni, F. F. (2004). Les caractéristiques émotionnelles des enfants à haut potentiel. *Psychologie française*, 49(3), 305-319. <https://doi.org/10.1016/j.psfr.2004.07.001>
- Gómez, M., Aguirre, T., & Borges, M. de A. (2022). Tolerancia a la frustración en niñez con altas capacidades. Diseño y evaluación de un programa de intervención. *Revista Educación*, 46(1), 383–399. <https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.45393>
- Hitchens, M., & Drachen, A. (2008). The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*, (1), 3–21. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi1.185>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Interaction Book Company.
- Landreth, G. (2012). *Play therapy: The art of the relationship*. Routledge.
- Leon, C. (2023). Shared fantasy: *Role-playing games as social worlds* by Gary Alan Fine (2002) [Reseña]. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 2(1), Article 7. <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol2/iss1/7>
- López, S. (2011). *Terapias breves: la propuesta de Michael White y David Epston*. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Recuperado de <https://n2t.net/ark:/13683/eRwr/x1m>
- Mofield, E. L., & Parker, M. (2015). The Relationship Between Perfectionism and Overexcitabilities in Gifted Adolescents. *Journal for the Education of the Gifted*, 38(4), 405-427. <https://doi.org/10.1177/0162353215607324>

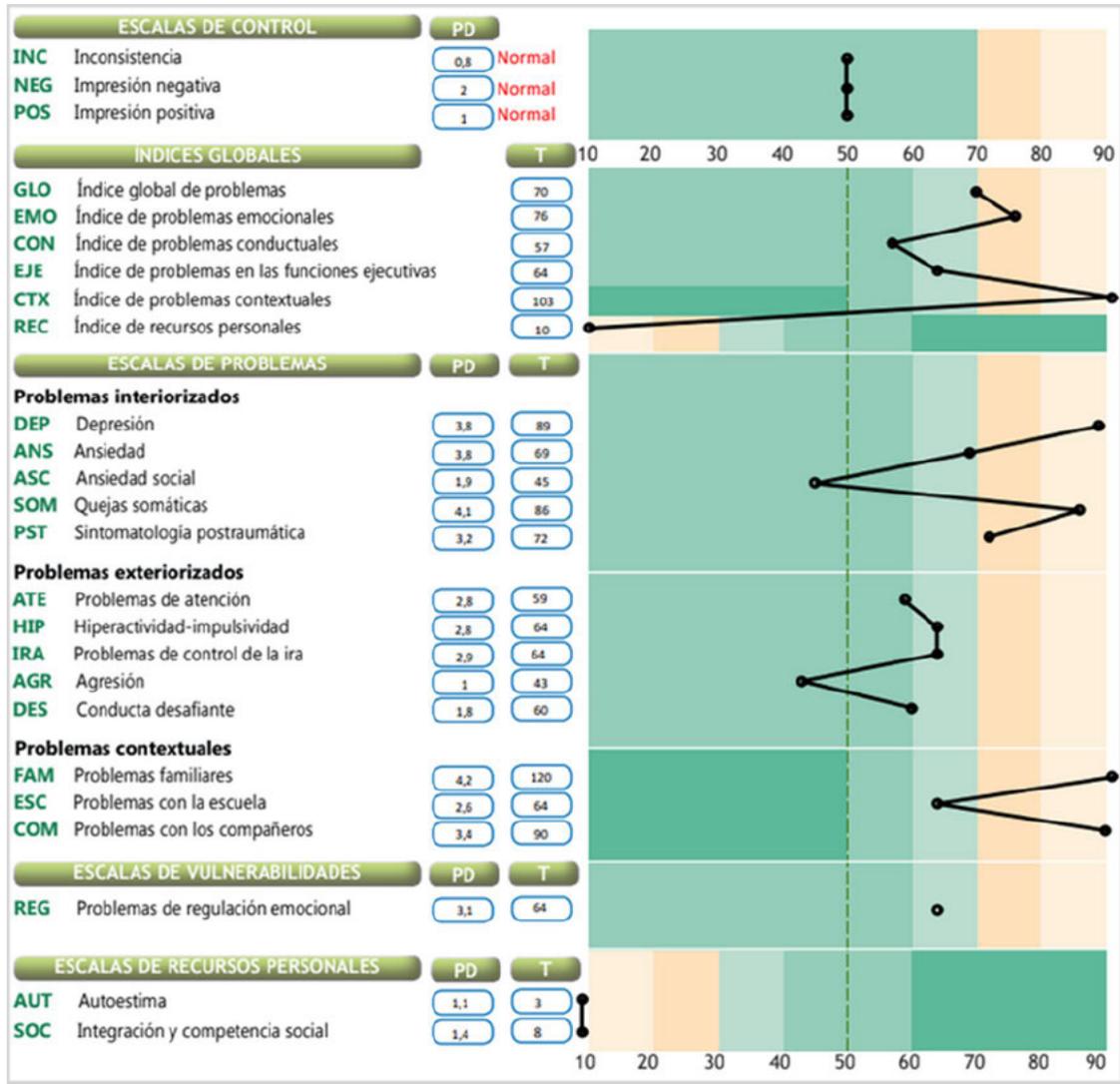
- Moreno, J. L. (1946). *Psychodrama: First Volume* (4ª ed.). Beacon House. (Reimpreso en 1985, Ambler, PA).
- Pfeiffer, S. I. (2012). *Identificación y evaluación del alumnado con altas capacidades: Una guía práctica*. Madrid: UNIR Editorial.
- Renzulli, J. S., & Reis, S. M. (2018). *The Three-Ring Conception of Giftedness: A Developmental Model for Promoting Creative Productivity*. Creative Learning Press.
- Rodríguez, C., Fariña, L., Fernández, L., & Fraga, M. (2019). *Psicodrama y Trauma: Investigación sobre el tratamiento*. Recuperado de <https://aepsicodrama.es/articulos/psicodrama-y-trauma-investigacion-sobre-el-tratamiento>
- Rogers, C. R. (1951). *Client-centered therapy: Its current practice, implications, and theory*. Houghton Mifflin.
- Rosselet, J. G., & Stauffer, S. D. (2013). Using group role-playing games with gifted children and adolescents: A psychosocial intervention model. *International Journal of Play Therapy*, 22(4), 173–192. <https://doi.org/10.1037/a0034557>
- Sanz, P. J. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312. Recuperado de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1139-76322019000300022&lng=es&tlng=es](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022&lng=es&tlng=es)
- Fernández, I., Santamaría, P., & Sánchez, F. (2015). *Sistema de Evaluación de Niños y Adolescentes (SENA)*. TEA Ediciones.
- Tizón, R. (2010). Mitos y leyendas sobre los juegos de rol. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 415-425. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093018>
- Thomas, K. W., & Kilmann, R. H. (1974). *Thomas-Kilmann Conflict Mode Instrument (TKI)* [Database record]. APA PsycTests. <https://doi.org/10.1037/t02326-000>
- Wang, K. T., Fu, C.-C., & Rice, K. G. (2012). Perfectionism in gifted students: Moderating effects of goal orientation and contingent self-worth. *School Psychology Quarterly*, 27(2), 96–108. <https://doi.org/10.1037/a0029215>

Yuliawati, L., Wardhani, P. A. P., & Ng, J. H. (2024). A Scoping Review of Tabletop Role-Playing Game (TTRPG) as Psychological Intervention: Potential Benefits and Future Directions. *Psychology research and behavior management*, 17, 2885–2903. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S466664>

## 9. Anexos

### Anexo 1

Ejemplo de gráfico y escalas e índices evaluados por el SENA.



## Anexo 2

### Hoja de registro de conductas (elaboración propia).

#### HOJA DE OBSERVACIÓN: REGISTRO DE CONDUCTAS

##### Información General

- Fecha:
- Nº de Sesión:
- Duración:
- Observadora:
- Participantes: sujeto 1, sujeto 2 y sujeto 3

##### Instrucciones

- Durante la sesión: Registrar las conductas observadas en tiempo real, utilizando la escala cuantitativa para cada categoría.
  - 1 Nunca observado:** La conducta no se manifestó durante la sesión.
  - 2 Raramente observado:** La conducta se observó en contadas ocasiones.
  - 3 A veces observado:** La conducta apareció de forma moderada o esporádica.
  - 4 Frecuentemente observado:** La conducta fue habitual en la sesión.
  - 5 Siempre observado:** La conducta estuvo presente consistentemente.
- Después de la sesión: Completar las notas cualitativas con ejemplos concretos de las conductas observadas.

## Categorías de Conductas y Descriptores

Frecuencia (1-5):

	S1	S2	S3
<b>EMPATÍA</b>			
Ofrece apoyo verbal o emocional a otro jugador (e.g., "No te preocupes, podemos intentarlo juntos").			
Muestra comprensión de los sentimientos de los demás a través de comentarios (e.g., "Parece que estás frustrado").			
Adapta su tono o comportamiento al estado emocional del grupo.			
<b>COOPERACIÓN</b>			
Participa activamente en decisiones grupales.			
Ofrece soluciones que beneficien al grupo.			
Ayuda a otro jugador a completar una tarea (e.g., explicar reglas, compartir recursos).			
<b>RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS</b>			
Propone alternativas cuando surge un desacuerdo.			
Escucha activamente las perspectivas de los demás sin interrumpir.			
Muestra disposición a ceder o negociar para resolver un conflicto.			

**Notas Cualitativas**

- **Empatía:**
  - S1: \_\_\_\_\_
  - S2: \_\_\_\_\_
  - S3: \_\_\_\_\_
- **Cooperación:**
  - S1: \_\_\_\_\_
  - S2: \_\_\_\_\_
  - S3: \_\_\_\_\_
- **Resolución de Conflictos:**
  - S1: \_\_\_\_\_
  - S2: \_\_\_\_\_
  - S3: \_\_\_\_\_

**Notas generales de la sesión:**

**Notas específicas de la sesión:**

- S1:
- S2:
- S3:



### Anexo 3

**Narrativa completa de LA TORRE DEL TIEMPO PERDIDO (elaboración propia).**

#### **PRIMERA SESIÓN.**

##### **INTRODUCCIÓN EN JASONIA Y "EL DESPERTAR"**

###### **Narrativa para los jugadores:**

"Bienvenidos a Jasonia, una villa vibrante llena de vida y conocimiento. Es un día normal, y cada uno de vosotros ha llegado a la librería más famosa del lugar, *El Tiempo Escrito*, buscando un libro especial. Mientras exploráis, la tienda se llena de gente: eruditos, aventureros y mercaderes. Pero algo extraño sucede. Una brisa helada recorre la librería, y el bullicio cesa de golpe. Todo se detiene. La gente se queda inmóvil, como si el tiempo mismo hubiera decidido detenerse. Sin embargo, vosotros os dais cuenta de que podéis moveros. Desde el fondo de la librería, el librero, un hombre de aspecto enigmático y con una larga barba blanca, os observa con una mirada intensa."

###### **Interacción inicial:**

- El librero se presenta como Mariomus y os pregunta qué libro buscabais y por qué. Esta es una oportunidad para que los jugadores den contexto y personalidad a sus personajes.
- Una vez respondan, Mariomus les dice que dentro de cada libro hay algo importante para resolver el misterio.

---

##### **EL ACERTIJO DE LOS LIBROS**

###### **Narrativa para los jugadores:**

"Dentro de cada uno de vuestros libros hay un pequeño papel con palabras aparentemente aleatorias. Al compararlos, os dais cuenta de que son fragmentos de un mensaje. Sin embargo, no tiene sentido hasta que los colocáis juntos como piezas de un rompecabezas."

### **El acertijo:**

Cada papel tiene una línea de un poema:

- Papel 1: "El sol del mediodía brilla fuerte en el presente."
- Papel 2: "Las sombras del pasado ocultan secretos olvidados."
- Papel 3: "El portal al futuro se abre con luz y verdad."

### **La solución:**

Los jugadores deben usar **investigación** para observar bien la librería y buscar un mostrador en el que hay unos huecos donde encajan perfectamente sus 3 libros, seguidamente deben unir las pistas para comprender que deben colocar cada uno de los tres libros en la estantería de la librería de una manera concreta, el relacionado con "pasado" en la izquierda, el "presente" en el centro y el "futuro" a la derecha. Al colocarlos correctamente, se desbloquea la puerta secreta al túnel.

---

## **EL TÚNEL SECRETO Y LOS TRES RETOS**

### **Narrativa para los jugadores:**

"La puerta secreta se abre con un suave chirrido, revelando un pasaje oscuro y serpenteante que conduce bajo tierra. El aire se vuelve más frío y denso, y un eco distante parece guiarnos hacia algo desconocido."

### **Reto 1: Los tres ramales y la puerta colaborativa**

- El camino se divide en tres pasajes, pero cada uno se ve interrumpido por un muro en el que se encuentra una palanca que debe ser activada simultáneamente junto con las otras dos para que esos muros se abran y los jugadores puedan seguir.
- Los jugadores deben dividirse y comunicarse para sincronizar el momento de activar las palancas.
- Si no lo hacen correctamente, el mecanismo no funciona y deben repetir el proceso. Esto refuerza la importancia de la cooperación.

- Si lo hacen correctamente, se abre un muro y en cada uno de los ramales aparece frente a cada jugador una figura sombría. La palanca se la quedan para usarla en un próximo reto.

## **Reto 2: Combates o resoluciones pacíficas.**

Cada jugador se enfrenta a una figura sombría y cada uno decide el modo de encarar el encuentro con ella.

### **Primer combate: combate individual**

#### **Narrativa para los jugadores:**

"Frente a vosotros, aparecen figuras hechas de una especie de humo brillante. No parecen agresivas de inmediato, pero se interponen en vuestro camino. Observáis que sus movimientos reflejan cierta inquietud, como si estuvieran esperando algo de vosotros."

#### **Comportamiento de las criaturas:**

Las criaturas no atacan primero. En lugar de eso, emiten sonidos melódicos o realizan gestos que los jugadores pueden interpretar como intentos de comunicación.

#### **Opciones para resolver el conflicto:**

##### **1. Interpretar los gestos de las criaturas:**

Los jugadores pueden intentar descifrar lo que las criaturas quieren (por ejemplo, usando habilidades como **hablar** o **inteligencia**). Las criaturas están perdidas en la dimensión paralela y necesitan ayuda para encontrar su camino.

Si los jugadores les muestran el pergamino o una dirección, las criaturas desaparecen agradecidas. Si los jugadores consiguen interpretar que las criaturas reflejan emociones como tristeza o miedo y expresan empatía (palabras reconfortantes o un gesto simbólico como sentarse o alzar las manos en paz), las criaturas se disuelven.

## 2. Combate:

Si el jugador decide enfrentarse con la figura sombría de su ramal (pequeñas criaturas de sombra), se realiza un combate por turno en el que el jugador empieza primero.

### Estadísticas de las sombras:

- Salud: 4 puntos cada una.
- Ataque: 1d6.
- Habilidad especial: Se teletransportan si fallan un ataque.

### Segundo combate: combate cooperativo

Tanto si se vence a las criaturas mediante el combate como si se desvanecen, los jugadores avanzan por su ramal a una sala en la que aparece un ser fusionado con los espíritus de las criaturas anteriores. De nuevo, ahora en equipo, tienen la oportunidad de enfrentarse al desafío desde el combate o la comunicación.

### Narrativa para los jugadores:

"Una figura formada por los que parecen ser los 3 espíritus de las criaturas anteriores se alza, pero no ataca. En cambio, parece esperar algo. Una voz resonante en vuestra mente dice: 'Demostrad que sois dignos, no con fuerza, sino con vuestra inteligencia y colaboración.'"

### Opciones para resolver el conflicto:

#### 1. Interpretar la situación:

Si los jugadores deciden usar la **investigación** o la **inteligencia**, se percatarán que hay un pedestal con 3 ranuras con la forma de las palancas anteriores. Al observar la palanca con atención, se dan cuenta que uno de los extremos tiene como un escudo con el dibujo de un corazón en el anverso y el dibujo de una espada en el reverso. Si los 3 ponen la cara del corazón hacia ellos, la figura se desvanecerá con un gesto agradecido. Si ponen los símbolos de las espadas hacia ellos, la criatura se mostrará más agresiva y empezará el combate. Con cualquier otra combinación, no pasará nada.

## **2. Combate:**

Tanto si deciden combatir como si es la consecuencia de colocar las palancas de determinada manera, los jugadores deberán combinar habilidades y tiradas de dados para vencer, dado que el ser es más fuerte, fomentando la cooperación y la planificación.

### **Estadísticas del ser fusionado:**

- Salud: 12 puntos.
- Ataque: 3d6.
- Habilidad especial: Regenera 2 puntos de vida cada turno si no recibe daño de todos los jugadores.

### **Resultados de los combates:**

- Si eligen la vía pacífica, las criaturas desaparecen con un gesto agradecido, dejando claro que la cooperación y la empatía son poderosas herramientas.
- Si eligen combatir, el desafío sigue siendo válido, pero se refuerza la idea de que la fuerza no siempre es la mejor solución.

---

## **Reto 3: El portal mágico y el acertijo final**

Una vez superado el combate, los jugadores pueden observar la sala y ver una gran puerta.

### **Narrativa para los jugadores:**

"Frente a vosotros, una gran puerta con inscripciones brillantes bloquea el paso. Las runas parecen cobrar vida y formar palabras ante vuestros ojos: 'Solo con el equilibrio del corazón y la mente se abre el portal al infinito.'" Una voz que parece proceder de otro tiempo os lanza 3 preguntas.

### **Acertijo final:**

Los jugadores deben responder a tres preguntas emocionales para desbloquear el portal.

- "¿Cuándo estáis tristes, que suelen hacer las personas que nos quieren?" (Cuidarnos, acercarse, abrazarnos, etc.)
- "¿Por qué creéis que es importante confiar en los demás?" (porque así los problemas se solucionan más fácil, porque estamos más contentos, porque así compartimos las emociones, etc.)
- ¿Qué haréis cuando uno de vuestros compañeros se haga daño? (le consolamos, le abrazamos, le cuidamos, etc.)

Las respuestas deben ser sinceras y colaborativas. Si un jugador no responde o lo hace de forma individualista, la puerta no se abre.

---

### **Cliffhanger final**

#### **Narrativa para los jugadores:**

"Cuando el portal finalmente se abre, una luz cegadora os envuelve. Sentís cómo el suelo desaparece bajo vuestros pies y sois transportados a otro lugar. Frente a vosotros, una torre imponente se alza en el horizonte. Antes de poder dar un paso más, una voz resonante llena el aire: 'Vuestra prueba apenas comienza.'"

## **SEGUNDA SESIÓN.**

### **PRIMER PISO: LA ESFERA DE LA RESOLUCIÓN**

#### **Narrativa para los jugadores**

"Entráis en una sala con un aire melancólico. Las paredes están decoradas con tapices antiguos que representan escenas de un reino en tiempos de gloria, ahora olvidado. En el centro, flota una figura espectral: una mujer con una túnica desgastada, pero de aspecto noble. Su rostro refleja tanto orgullo como tristeza. 'Soy Sarum', dice con voz etérea. 'En vida fui consejera de mi reino, pero aquí, en la Torre del Tiempo, el peso de una decisión no tomada me ha atado. Si queréis avanzar, debéis ayudarme a resolver un dilema que he cargado durante siglos.'"

#### **EL DILEMA DE SARUM**

Sarum explica su conflicto:

#### **Narrativa para los jugadores**

"En vida, fui consejera de este reino, parte de la familia real que gobernaba con mano férrea. Vi el sufrimiento del pueblo mientras mi familia se aferraba al poder, indiferente a su dolor. Cuando el pueblo se levantó en resistencia, se abrió ante mí una encrucijada. Podía proteger a mi familia y los privilegios que conocía, ayudándoles a mantener su dominio. O podía traicionarles y unirme al pueblo, que buscaba derrocarlos con la esperanza de un futuro más justo. Pero, en mi cobardía, elegí permanecer neutral, incapaz de decidir, y ahora estoy atrapada aquí, en esta incertidumbre eterna. Vosotros, viajeros... sois mi última esperanza. Escuchad mi historia, discutid entre vosotros, y decid por mí: ¿Hice lo correcto? ¿O debí haber actuado de otro modo? Sólo entonces podré hallar la paz y abandonar este mundo."

#### **Opciones para resolver el conflicto**

##### **1. Interacción y debate:**

- Los jugadores deben escuchar ambas perspectivas de Sarum (su amor por su familia y su deseo de justicia) y dialogar entre ellos para ofrecer una opinión razonada.

- Pueden usar habilidades como **hablar o inteligencia** para profundizar en los detalles de cada opción.

## **2. Desenlace según la decisión:**

- Si los jugadores sugieren que Sarum debería haber apoyado a la resistencia, deben convencerla de que su sacrificio habría tenido sentido en nombre de la justicia.
- Si los jugadores optan por que Sarum priorice a su familia, deben argumentar que proteger a quienes amas es un acto igualmente válido.
- Si los jugadores muestran empatía hacia ambos lados del conflicto, pueden ayudar a Sarum a aceptar que su neutralidad fue una elección comprensible en su contexto.

---

### **Alternativa combate opcional**

Si los jugadores no logran resolver el dilema pronto, sucede lo siguiente:

#### **Narrativa para los jugadores**

"La figura de Sarum comienza a desvanecerse, dejando atrás una sombra oscura que crece hasta tomar forma. 'Si no podéis ayudarme a encontrar la paz, quizás no sois dignos de continuar,' dice mientras la sala tiembla."

Un espectro sombrío aparece, representando la culpa de Sarum.

#### **Opciones para resolver el conflicto**

##### **1. Resolución pacífica:**

- Los jugadores pueden usar HABLAR para calmar al espectro.
- También pueden intentarlo con palabras de empatía, dirigiéndose a Sarum directamente para reconfortarla.

## 2. Combate opcional:

Estadísticas del espectro:

- Salud: 10 puntos.
  - Ataque: 2d6.
  - Habilidad especial: Absorbe 2 puntos de vida de cada jugador por turno si no recibe daño.
- 

### Enigma final para avanzar

Cuando el dilema se resuelve (por diálogo, combate o empatía), Saurum, antes de desvanecerse, les da las gracias y les hace entrega de una de bola de cristal en cuyo pie se lee la palabra "**Resolución**", acto seguido les señala una pared al fondo de la sala donde aparece una inscripción:

"Será con justicia o será con corazón, pero con ambas siempre hay solución."

En frente de esa pared, aparece un pedestal iluminado con dos símbolos extraños. Una tirada de **inteligencia o investigación** les ayudará a descubrir que esos símbolos son: una balanza (justicia) y un corazón (familia). Deben elegir qué símbolo iluminar, apoyando la base de la bola de cristal en él.

- Si eligen la balanza: Sarum los despide con un gesto solemne.
- Si eligen el corazón: Sarum sonríe y desaparece con tranquilidad.
- Pueden intentar iluminar ambos símbolos con una tirada de **agilidad**, la llave vibra y ambos símbolos se iluminan, mostrando un equilibrio perfecto (recompensa narrativa y emocional +1 **hablar** en el siguiente piso).

En cualquier caso, se abrirá la puerta que les conducirá al siguiente piso.

---

## **SEGUNDO PISO: LA ESFERA DE LA EMPATÍA**

### **Narrativa para los jugadores**

"Subís la escalera y llegáis a un espacio iluminado por una luz tenue que parece venir de todas partes y de ninguna al mismo tiempo. El ambiente es tranquilo, casi demasiado perfecto. Las paredes están cubiertas de espejos de distintos tamaños y formas, algunos intactos, otros rotos, reflejando vuestra imagen de maneras extrañas y distorsionadas. En el centro de la sala, sentada en un banco y con un gesto de preocupación, se encuentra una mujer de mediana edad con cabello recogido y ropajes elegantes, aunque algo desaliñados. Os observa con un rostro confuso y, tras un momento, habla: 'Soy Marinia, pero... he perdido algo. No recuerdo qué. Y hasta que lo encuentre, no puedo dejaros avanzar. ¿Podrías ayudarme?'"

### **EL ENIGMA DE LA EMPATÍA**

#### **Narrativa para los jugadores:**

"Marinia os mira con ojos llenos de incertidumbre y os pide ayuda para recordar qué ha perdido. Sin embargo, mientras habla, parece más preocupada por vosotros que por su propio problema, observando vuestros movimientos y expresiones. Dice que está demasiado triste para poder seguir hablando y que necesita resolver 3 dudas que tiene."

#### **Dinámica:**

Los jugadores deben interactuar con Marinia y responder a preguntas emocionales. Marinia los evalúa en función de su empatía y su habilidad para entender emociones.

#### **Preguntas para los jugadores:**

- "¿Cómo creéis que se siente alguien que ha perdido algo importante pero no recuerda qué es?"
- "Si estuvierais en mi lugar, ¿cómo os gustaría que os ayudarán?"
- "¿Qué creéis que podría hacerme sentir mejor mientras trato de recordar?"

Las respuestas deben mostrar comprensión y empatía. No hay posibilidad de fallo. Pero deben contestarlas después de hablar entre ellos. El GM ayudará a que las respuestas cumplan con el tono y el contenido necesario.

Una vez respondidas las cuestiones, Marinia prosigue con su discurso.

---

## LA SALA DE ESPEJOS

### Narrativa para los jugadores:

"Marinia señala los espejos y os dice: 'Quizás lo que he perdido está aquí, pero estos espejos... no reflejan lo que deberían, pero daros prisa, no tenemos mucho tiempo' Os dais cuenta de que algunos espejos reflejan partes de vosotros, mientras otros parecen mostrar escenas que no habéis vivido o emociones que no estáis sintiendo. Tocad los espejos elegidos en el orden correcto "

### Dinámica:

Los jugadores deben explorar los espejos y encontrar tres específicos que reflejen emociones importantes (felicidad, tristeza, y miedo). Si usan **agilidad**, se moverán más rápido por la sala. Hay espejos de todo tipo, pero si usan **inteligencia o investigación**, se darán cuenta que solo 3 tienen una inscripción en el marco.

Cada espejo tiene una inscripción que los jugadores deben leer (papeles impresos) y comprender para avanzar:

- Espejo de la felicidad: "La alegría compartida entre tres ilumina el camino."
- Espejo de la tristeza: "La pena no es un peso cuando se lleva juntos."
- Espejo del miedo: "El valor no es la ausencia de miedos."

### Resolución:

Los jugadores deben tocar los espejos en el orden correcto (tristeza, miedo, felicidad) para revelar un objeto especial que aparece encima de un pedestal en el centro de la sala: un colgante roto.

Marinia, al ver el colgante, recuerda que es un regalo de su hijo, perdido hace tiempo. Esto la llena de gratitud.

### **Combate opcional o alternativa pacífica**

Si tardan mucho mientras exploran los espejos, pueden aparecer criaturas mágicas que intentan confundir a los jugadores (por ejemplo, reflejos distorsionados que parecen cobrar vida).

#### **Opciones para resolver el conflicto:**

##### **1. Alternativa pacífica:**

- Los jugadores pueden usar **hablar** para expresar su empatía y palabras de consuelo para calmar a las criaturas, que desaparecerán en cuanto sean comprendidas.

##### **2. Combate:**

- Si deciden enfrentarlas, las criaturas son versiones alteradas de ellos mismos, lo que puede hacer el combate más personal y desafiante.

#### **Estadísticas de las criaturas (si optan por el combate):**

- Salud: 8 puntos cada una.
- Ataque: 2d6.
- Habilidad especial: Pueden copiar un ataque de los jugadores.

### **Resolución y avance al tercer piso**

Al entregar el colgante, Marinia les agradece y les da dos objetos especiales: **un espejo mágico** que puede reflejar emociones ocultas (útil en el siguiente piso) y otra bola de cristal similar a la entregada por Saurum, en cuya inscripción se lee la palabra **“Empatía”**.

La puerta al tercer piso se abre con una inscripción mágica:

"Sólo quien entiende a los demás puede seguir adelante."

---

## **Cliffhanger al subir al tercer piso**

### **Narrativa:**

"Mientras subís al siguiente piso, el aire se vuelve más pesado. Sentís que cada paso os acerca a algo mucho más grande y desafiante. Una voz desconocida susurra: 'Habéis demostrado resolución y empatía, pero lo que viene ahora pondrá a prueba vuestra unión.'"

---

## **TERCERA SESIÓN.**

### **TERCER PISO: LA ESFERA DE LA UNIÓN**

#### **Narrativa para los jugadores**

"Al cruzar la puerta, os encontráis en la entrada de un enorme laberinto. Las paredes son de piedra antigua y parecen moverse sutilmente, como si el propio laberinto estuviera vivo. El ambiente es opresivo, y un aullido escalofriante resuena a lo lejos. Una voz profunda llena el aire: 'Este es el desafío final. Debéis demostrar que, unidos, podéis superar cualquier obstáculo. Pero cuidado... no estáis solos.'"

#### **Dinámica del laberinto:**

##### **1. El sistema de turnos:**

- Cada jugador tiene un turno para moverse o usar habilidades. Si deciden ir juntos, pueden hacer tiradas combinadas, si no, no.
  - i. Investigación: su intuición le ayuda a ver detrás de la siguiente esquina
  - ii. Fuerza: golpea la pared y hace un agujero que le permite descubrir 2 casillas detrás de ella
  - iii. Agilidad: se mueve 3 casillas
- El lobo de tres cabezas también tiene un turno de movimiento después de que los tres jugadores hayan actuado.

##### **2. Objetivo:**

- Los jugadores deben encontrar las 3 piezas del mapa del laberinto (un trozo diferente en su área designada).
- Una vez las tres piezas se junten, el mapa completo revela el camino correcto para salir del laberinto.

##### **3. Restricciones:**

- Los jugadores solo pueden moverse un número limitado de casillas por turno o hacer un uso de habilidades
- El lobo se mueve 2 casillas por turno y siempre se dirige hacia el jugador más cercano.

#### 4. Condiciones especiales del lobo:

- Si el lobo alcanza a un jugador, este pierde un turno por "defenderse".
- El grupo puede usar habilidades o ingenio para distraer al lobo (por ejemplo, usar un objeto encontrado en pisos anteriores).

#### El Lobo de Tres Cabezas:

##### Narrativa para los jugadores:

"De repente, un enorme lobo de tres cabezas emerge de las sombras, sus ojos brillando como brasas. Cada una de sus cabezas parece actuar de forma independiente, olfateando el aire y buscando a su presa. Su rugido llena el laberinto, y el suelo parece temblar bajo su peso."

##### Estadísticas del lobo:

- **Salud:** 20 puntos.
- **Velocidad:** 2 casillas por turno.
- **Ataque:** 3d6 si alcanza a un jugador (sólo ocurre si lo atrapa).
- **Habilidad especial:** Olfato agudo (ignora distracciones simples si no se combinan con habilidades o magia).

##### Forma pacífica de enfrentarlo:

Usar los objetos recolectados en los pisos anteriores para inmovilizar al lobo temporalmente.

Por ejemplo:

- La bola de cristal "Empatía" puede proyectar un recuerdo emocional que calme al lobo.
- La bola de cristal "Resolución" puede usarse para iluminar una trampa oculta que bloquea al lobo.

##### Resolución del laberinto:

##### Narrativa para los jugadores

"Al unir las tres piezas del mapa, un rayo de luz cruza el laberinto, iluminando la salida que lleva a una puerta marcada con un símbolo familiar: una torre rodeada por engranajes de reloj. Antes de abrir la puerta, os dáis cuenta que detrás vuestro se encuentra el lobo de tres cabezas, pero

lejos de ser agresivo, se acerca como si de un cachorro se tratara y os hace entrega de un objeto que tenía entre los dientes de la cabeza de la mitad: la tercera bola de cristal en cuya inscripción se lee: **Unión**”

---

**Cliffhanger final:**

"Al atravesar la puerta, os encontráis de vuelta en la librería El Tiempo Escrito. Todo sigue congelado, pero Mariomus os espera con una sonrisa enigmática. 'Habéis hecho lo imposible', dice. 'Pero... ¿Cuál es la recompensa final?' Antes de que podáis responder, el sonido de un reloj resonando llena el aire."

---

**FINAL: VUELTA A LA LIBRERÍA Y EL ENIGMA FINAL**

**Narrativa para los jugadores:**

"Al salir del laberinto, os encontráis de nuevo en la librería, pero a diferencia de como la habíais dejado, ahora se encuentra totalmente blanca y vacía, de libros y de gente. Frente de Mariomus se encuentran tres pedestales separados por unos biombos que impiden la visión de uno a otro y cada pedestal tiene dos ranuras. Mariomus os dice: *“Tres decisiones, una sola verdad. Unidos podéis salvarlo todo, separados, podéis perder lo esencial. Ahora llega vuestra última prueba. Cada uno de vosotros tendrá que coger una de las bolas y elegir en qué ranura de su pedestal colocarla. El flujo del tiempo se restaurará y liberaréis a todo el pueblo si los 3 colocáis cada una de las bolas en la ranura del tiempo. Pero, la otra ranura también es mágica, y si uno o dos de vosotros decidís poner la esfera en la otra ranura, el deseo que más queráis se cumplirá para esa o esas dos personas, pero el tiempo seguirá parado para todos los demás (incluidos vuestros compañeros). Si los tres decidís ir a por vuestros deseos, ninguno de ellos se cumplirá y la maldición del tiempo se apoderará de todo el mundo. Ahora elegid sabiamente”*

### Mecánica del dilema:

- Cada jugador puede elegir entre:
  - *Restaurar el tiempo*: Asegura la restauración del tiempo en el reino de Jasonia y el éxito de la misión.
  - *Quedarse con el deseo*: Proporciona un deseo individual ilimitado para el jugador que lo elija (Decidan lo que decidan, el GM les preguntará a todos los jugadores qué deseo elegirían)
- Los jugadores deben decidir **en privado** (escríbelo en papel) sin revelar su elección a los demás.

### Consecuencias según las decisiones:

- **Todos eligen Restaurar el Tiempo**: "Las bolas comienzan a girar sobre el pedestal, brillando con una luz cegadora. Sentís cómo la librería El Tiempo Escrito restaura su actividad, toda la gente que estaba ahí aparece y prosigue con sus quehaceres. Mariomus os espera con una sonrisa, y el mundo parece haberse restaurado. El tiempo vuelve a fluir con normalidad y los deseos que habíais elegido, se cumplen"
- **Uno o dos eligen el deseo**: "La sala se oscurece y las bolas de cristal caen al suelo, rotas. El jugador o jugadores que eligieron el deseo, lo ven cumplido, pero al mirar alrededor, ve que sus compañeros se han quedado paralizados. El mundo queda atrapado en el tiempo para siempre, salvo para quien eligió el deseo, que queda solo con su recompensa."

### Narrativa para los jugadores:

"Habéis mostrado vuestros verdaderos corazones. Recordad siempre que el tiempo solo pertenece a quienes lo comparten."

## Anexo 4

### Solicitud y autorización para la realización de sesiones por parte del centro.

#### SOLICITUD Y AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE SESIONES DE INVESTIGACIÓN

A 9 de diciembre de 2024 en Donostia, A la atención de: Mario Belda López, director de la Fundación Jasón:

Estimado/a Mario:

Por la presente, solicito autorización para llevar a cabo sesiones de investigación relacionadas con mi Trabajo de Fin de Máster (TFM) titulado: "Ficción y Conexión: Juegos de Rol como Estrategia para Fortalecer las Relaciones Sociales en la Infancia con Altas Capacidades", en las instalaciones de la Fundación Jasón, con la participación de niños y niñas atendidos en dicha institución.

#### Descripción del Proyecto:

El proyecto tiene como objetivo analizar el impacto de los juegos de rol en el fortalecimiento de las habilidades sociales de niños y niñas con altas capacidades. Las sesiones tendrán un enfoque dinámico y respetarán el modelo de intervención humanista característico de la Fundación Jasón.

#### Duración y Modalidad:

- Número de sesiones: 4-5
- Frecuencia: semanal
- Fecha de inicio: diciembre de 2024
- Fecha de finalización: enero de 2025
- Lugar: sala de terapias grupales

#### Compromisos y Condiciones:

1. Todas las actividades serán desarrolladas respetando la confidencialidad y los derechos de los participantes, conforme a lo dispuesto por el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD).
2. Se solicitará el consentimiento informado de los tutores legales de cada participante.
3. La metodología empleada será no invasiva y acorde con el enfoque humanista de la Fundación.
4. Los resultados obtenidos serán utilizados exclusivamente para fines académicos y serán compartidos con la Fundación si se requiere.

Agradezco de antemano la posibilidad de llevar a cabo este proyecto en colaboración con la Fundación Jasón y quedo a su disposición para ampliar cualquier detalle relacionado con el mismo.

Atentamente,



Universidad Europea de Valencia

**AUTORIZACIÓN DE LA FUNDACIÓN JASÓN**



Firma y sello: \_\_\_\_\_

Documento de autorización de las familias de las personas participantes.



HOJA DE INFORMACIÓN

**Título del estudio:** Ficción y Conexión: Juegos de Rol como Estrategia para Fortalecer las Relaciones Sociales en la Infancia con Altas Capacidades

**Promotor:** Universidad Europea de Valencia

**Investigadores:** [REDACTED]

**Centro:** Universidad Europea de Valencia

Nos dirigimos a usted para informarle sobre un estudio de investigación que se va a realizar en la Universidad Europea de Valencia, en el cual se le invita a participar. Este documento tiene por objeto que usted reciba la información correcta y necesaria para evaluar si quiere o no participar en el estudio. A continuación, le explicaremos de forma detallada todos los objetivos, beneficios y posibles riesgos del estudio. Si usted tiene alguna duda tras leer las siguientes aclaraciones, nosotros estaremos a su disposición para aclararle las posibles dudas. Finalmente, usted puede consultar su participación con las personas que considere oportuno.

**¿Cuál es el motivo de este estudio?**

Con este estudio se pretende investigar cómo los juegos de rol pueden convertirse en una estrategia efectiva para fomentar y mejorar las relaciones sociales en niños y niñas con altas capacidades intelectuales. Para ello, se evaluará el impacto de estas sesiones antes y después de la intervención, utilizando el cuestionario SENA como herramienta principal para medir cambios en las habilidades sociales, regulación emocional y conductas relacionadas. Este enfoque permitirá obtener datos concretos sobre la eficacia de los juegos de rol como recurso educativo y terapéutico.

**RESUMEN DEL ESTUDIO:**

El presente estudio tiene como objetivo explorar cómo los juegos de rol pueden actuar como una estrategia efectiva para mejorar las relaciones sociales en niños y niñas con altas capacidades intelectuales. Mediante un diseño de caso único con tres participantes, se pretende evaluar el impacto de sesiones estructuradas de juegos de rol en aspectos como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos.

Para ello, se llevará a cabo una intervención basada en varias sesiones (3 a 5) de un juego de rol diseñado específicamente para fomentar la interacción social. Antes y después de la intervención, se administrará el cuestionario SENA (**Sistema de Evaluación de Niños y Adolescentes**) para analizar los cambios en habilidades sociales, regulación emocional y comportamientos relacionados. Asimismo, se emplearán observaciones estructuradas y entrevistas semiestructuradas para recoger información cualitativa sobre la experiencia de los participantes.

Los datos obtenidos permitirán valorar la utilidad de los juegos de rol como herramienta psicoeducativa en el desarrollo social de la infancia con altas capacidades, contribuyendo al diseño de futuras intervenciones adaptadas a las necesidades de esta población.

**PARTICIPACIÓN VOLUNTARIA Y RETIRADA DEL ESTUDIO:** La participación en este estudio es voluntaria, por lo que puede decidir no participar. En caso de que decida participar, puede retirar su consentimiento en cualquier momento, sin que por ello se altere la relación con el profesional que le atiende ni se produzca perjuicio alguno en su tratamiento (si lo hubiere). En caso de que usted decidiera abandonar el estudio, puede hacerlo permitiendo el uso de los datos obtenidos hasta ese momento para la finalidad del estudio, o si fuera su voluntad, todos los registros y datos serán borrados de los ficheros informáticos.

**¿Quién puede participar?** El estudio se realizará en las instalaciones de Fundación Jasón. [El reclutamiento de los participantes será a través de comunicación interna y explicándoles el motivo y las implicaciones del estudio.](#)

**¿En qué consiste el estudio y mi participación?** El estudio consiste en analizar cómo los juegos de rol pueden mejorar las relaciones sociales en niños y niñas con altas capacidades intelectuales. Su participación consistirá en asistir a varias sesiones de juegos de rol diseñadas específicamente para fomentar la interacción social, completar cuestionarios antes y después de la intervención (como el **SENA**), y, en algunos casos, participar en una entrevista para compartir sus percepciones sobre la experiencia.

**¿Cuáles son los posibles beneficios y riesgos derivados de mi participación?** [Los posibles beneficios incluyen el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos, además de una mayor confianza en las relaciones interpersonales al participar en un entorno seguro y estructurado. Este estudio también contribuirá al diseño de futuras intervenciones adaptadas a niños y niñas con altas capacidades. En cuanto a los riesgos, aunque no se prevén riesgos físicos, los participantes podrían experimentar cierto malestar emocional al enfrentarse a situaciones sociales nuevas o desafiantes, o frustración en las dinámicas de juego. No obstante, se garantizará un ambiente de apoyo para minimizar estos riesgos y asegurar una experiencia positiva.](#) El estudio no supone ningún riesgo para su salud ya que para la toma adicional de los registros necesarios no se incurre en ninguna acción nociva ni perniciosa.

**¿Quién tiene acceso a mis datos personales y como se protegen?** Todos los datos relevantes para el estudio serán recogidos y almacenados cumpliendo con la normativa de protección de datos vigente. Nos aseguraremos de que toda tu información - sin restricciones - sea tratada de manera confidencial. El presente estudio llevará a cabo el tratamiento de los datos personales de acuerdo

con el Reglamento general de protección de datos (UE) 2016/679 y la Ley De Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD) 3/2018, de 5 de diciembre. De acuerdo a lo que establece la legislación mencionada, usted puede ejercer los derechos de acceso, modificación, oposición y cancelación de datos, para lo cual deberá dirigirse a su profesional del estudio.

Los datos recogidos para el estudio estarán identificados mediante un código y solo su profesional del estudio o colaboradores podrán relacionar dichos datos con usted y con su historia clínica. Por lo tanto, su identidad no será revelada a persona alguna (salvo excepciones, en caso de urgencia médica o requerimiento legal). Sólo se transmitirán a terceros y a otros países los datos recogidos para el estudio, que en ningún caso contendrán información que le pueda identificar directamente, como nombre y apellidos, iniciales, dirección, número de la seguridad social, etc. En el caso de que se produzca esta cesión, será para los mismos fines del estudio descrito y garantizando la confidencialidad como mínimo con el nivel de protección de la legislación vigente en nuestro país. El acceso a su información personal quedará restringido al profesional del estudio o colaboradores, autoridades sanitarias (Agencia Española del Medicamento y Productos Sanitarios), al Comité Ético de Investigación Clínica y personal autorizado por el promotor, cuando lo precisen para comprobar los datos y procedimientos del estudio, pero siempre manteniendo la confidencialidad de los mismos de acuerdo con la legislación vigente.

**¿Recibiré algún tipo de compensación económica?** No se prevé ningún tipo de compensación económica durante el estudio. No obstante, su participación en el estudio no le supondrá ningún gasto.

**¿Quién financia esta investigación?** No hay financiación para este estudio.

**OTRA INFORMACIÓN RELEVANTE:** Si usted decide retirar el consentimiento para participar en este estudio, ningún dato nuevo será añadido a la base de datos, y puede exigir la destrucción de sus datos y/o de todos los registros identificables, previamente retenidos, para evitar la realización de otros análisis. También debe saber que puede ser excluido del estudio si los investigadores del estudio lo consideran oportuno, ya sea por motivos de seguridad, por cualquier acontecimiento adverso que se produzca o porque consideren que no está cumpliendo con los procedimientos establecidos. En cualquiera de los casos, usted recibirá una explicación adecuada del motivo que ha ocasionado su retirada del estudio.

**CALIDAD CIENTÍFICA Y REQUERIMIENTOS ÉTICOS DEL ESTUDIO:** Este estudio ha sido sometido a aprobación por el Comité de Ética de la Universidad Europea de Valencia, que vela por la calidad científica de los proyectos de investigación que se llevan a cabo en el centro. Cuando la investigación se hace con personas, este Comité vela por el cumplimiento de lo establecido en la Declaración de Helsinki y la normativa legal vigente sobre investigación biomédica (ley 14/2007, de junio, de

investigación biomédica) y ensayos clínicos (R.D. 223/2004 de 6 de febrero, por el que se regulan los ensayos clínicos con medicamentos).

**PREGUNTAS:** Llegado este momento le damos la oportunidad de que, si no lo ha hecho antes, haga las preguntas que considere oportunas. El equipo investigador le responderá lo mejor que sea posible.

**INVESTIGADORES DEL ESTUDIO:** Si tiene alguna duda sobre algún aspecto del estudio o le gustaría comentar algún aspecto de esta información, por favor no deje de preguntar a los miembros del equipo investigador: [REDACTED] En caso de que una vez leída esta información y aclaradas las dudas, decida participar en el estudio, deberá firmar su consentimiento informado. Este estudio ha sido aprobado por el Comité Ético de Investigación de la Universidad Europea de Valencia.

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

D./D<sup>a</sup>. \_\_\_\_\_, de \_\_\_\_ años, con DNI \_\_\_\_\_ y domicilio en \_\_\_\_\_. He recibido una explicación satisfactoria sobre el procedimiento del estudio, su finalidad, riesgos, beneficios y alternativas.

He quedado satisfecho/a con la información recibida, la he comprendido, se me han respondido todas mis dudas y comprendo que mi participación es voluntaria.

Presto mi consentimiento para el procedimiento propuesto y conozco mi derecho a retirarlo cuando lo desee, con la única obligación de informar sobre mi decisión al profesional responsable del estudio.

En Valencia, a día \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Firma y n<sup>o</sup> de colegiado del investigador

\_\_\_\_\_  
Firma y n<sup>o</sup> de DNI del paciente/participante

## Anexo 6

Disposición inicial de las personas participantes antes de cambiar por iniciativa propia a un círculo de sillas.

