

# Las cartas de los 7 Reinos: Estrategia de gamificación para la innovación en la formación del profesorado

BANCO DE BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

LORENA RODRÍGUEZ CALZADA



Universidad  
Rey Juan Carlos



CENTRO DE INNOVACIÓN DOCENTE Y EDUCACIÓN DIGITAL  
Universidad Rey Juan Carlos

## I. La práctica

- **Título:** Las cartas de los 7 Reinos: Estrategia de gamificación para la innovación en la formación del profesorado.
- **Curso Académico:** 2023/2024
- **Asignatura:** Didácticas de las ciencias del turismo
- **Área/Titulación:** Ciencias de la Educación
- **Grupo de Estudiantes:** Máster universitario en formación del profesorado de educación secundaria y bachillerato, FP y enseñanza de idiomas (Hostelería y Turismo) – 30 alumnos.
- **Palabras clave:** Gamificación; metodologías activas, formación del profesorado, *Game of Thrones*, hostelería y turismo.

**Justificación:** La gamificación en la formación del profesorado responde a la necesidad de innovar en la enseñanza y motivar al alumnado. *Las Cartas de los 7 Reinos* permite que los estudiantes experimenten metodologías activas, fomentando la participación, el aprendizaje autónomo y la colaboración. Esta estrategia integra aspectos del turismo y la hostelería en un marco narrativo atractivo, facilitando la adquisición de competencias clave en su futuro desempeño docente.

**Desarrollo:** La dinámica se estructura en diferentes fases. Se inicia con la presentación del contexto narrativo, en el que los estudiantes son organizados en casas o reinos y reciben misiones a lo largo del curso. Se enfrentan a batallas académicas en las que deben desarrollar proyectos, como la creación de itinerarios turísticos, y presentar sus resultados en un blog. La evaluación entre pares y la retroalimentación continua permiten consolidar el aprendizaje y fomentar la reflexión crítica. La experiencia culmina con un *escape room* educativo, en el que se integran los conocimientos adquiridos de manera lúdica y estratégica.

**Resultados:** La práctica ha demostrado un alto nivel de implicación por parte del alumnado, con una mejora en la motivación y en la asimilación de los contenidos. Los estudiantes han desarrollado competencias clave como el trabajo en equipo, la creatividad y la toma de decisiones en entornos dinámicos. Además, la participación en redes sociales y la integración de herramientas digitales han potenciado la interactividad y el compromiso con la actividad. La evaluación final reflejó un desempeño positivo en la mayoría del alumnado, con un 100% de aprobados y una percepción favorable de la metodología aplicada.

## 2. Justificación

El diseño de la estrategia de gamificación *Las Cartas de los 7 Reinos* surge ante la necesidad de transformar la enseñanza del profesorado de Hostelería y Turismo, incorporando enfoques innovadores que permitan a los estudiantes no solo adquirir conocimientos teóricos, sino también desarrollar competencias prácticas a través de metodologías activas. La enseñanza tradicional, basada en clases expositivas y evaluaciones convencionales, ha mostrado limitaciones en cuanto a la implicación y retención del aprendizaje. Por ello, es fundamental explorar enfoques pedagógicos que potencien la participación y el compromiso del alumnado con su proceso formativo.

La gamificación se ha consolidado como una herramienta pedagógica efectiva al combinar elementos del juego con dinámicas de aprendizaje, generando experiencias interactivas y motivadoras. En este caso, *Las Cartas de los 7 Reinos* propone un marco narrativo inspirado en *Game of Thrones* en el que los estudiantes, organizados en casas o reinos, deben enfrentarse a una serie de desafíos académicos. La estructura de la gamificación permite que cada estudiante asuma un rol dentro de su equipo, desarrollando habilidades de liderazgo, resolución de problemas y cooperación.

El modelo de enseñanza aplicado en esta estrategia se basa en el aprendizaje experiencial, donde los participantes exploran contenidos a través de la acción y la reflexión. Esto favorece la retención del conocimiento y permite que las y los futuros docentes experimenten de primera mano una metodología innovadora que podrán replicar en su práctica profesional.

## 3. Desarrollo

### Objetivos

Los objetivos principales de la estrategia de gamificación "Las cartas de los 7 Reinos" son los siguientes:

- Fomentar el aprendizaje autónomo mediante la exploración y resolución de retos académicos dentro de la narrativa gamificada, fortaleciendo la capacidad del alumnado para investigar, analizar y sintetizar información.
- Potenciar el trabajo en equipo y la cooperación, creando un entorno en el que los estudiantes desarrollen habilidades de comunicación y coordinación al trabajar en conjunto para resolver desafíos.

- Mejorar la motivación y el compromiso con el aprendizaje a través del uso de dinámicas lúdicas que generen interés y participación activa en las actividades de la asignatura.
- Desarrollar el pensamiento crítico y la toma de decisiones, ya que los estudiantes deben evaluar información y generar estrategias para avanzar en la competencia académica entre los reinos.
- Aplicar conocimientos en contextos prácticos, permitiendo que el alumnado relacione los contenidos teóricos con situaciones reales del ámbito de la hostelería y el turismo.
- Evaluar el aprendizaje de manera innovadora, a través de un sistema de evaluación continua basado en la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación formativa mediante retos y dinámicas interactivas.

## Proceso

La implementación de *Las Cartas de los 7 Reinos* se ha llevado a cabo en diferentes etapas con el objetivo de generar una inmersión progresiva y garantizar el aprendizaje significativo del alumnado. Desde la primera fase, el diseño de la narrativa y la ambientación han sido claves para motivar la implicación de los participantes.

La implementación de la gamificación *Las Cartas de los 7 Reinos* se desarrolla a lo largo del curso académico mediante una narrativa estructurada en varias fases. Cada etapa está diseñada para potenciar el aprendizaje activo, la colaboración entre estudiantes y la aplicación práctica de conocimientos relacionados con la didáctica del turismo y la hostelería. Esta estrategia de aprendizaje combina elementos de juego, retos académicos y evaluación entre pares para generar una experiencia inmersiva y significativa. A continuación, se describe el desarrollo de la experiencia, acompañado de recursos visuales que enriquecen la comprensión del proceso.

### Fase 1: Introducción y preparación

El inicio de la gamificación está marcado por una introducción inmersiva en la que los estudiantes descubren el universo en el que se desarrollará la dinámica del curso. A través de un video introductorio generado con herramientas de inteligencia artificial, se presentan los distintos reinos y sus respectivos líderes. Esta presentación establece el tono de la actividad y despierta la curiosidad del alumnado. Además, se les brinda información sobre las reglas generales del juego, el sistema de puntuación y la importancia del trabajo en equipo para superar cada una de las batallas académicas.

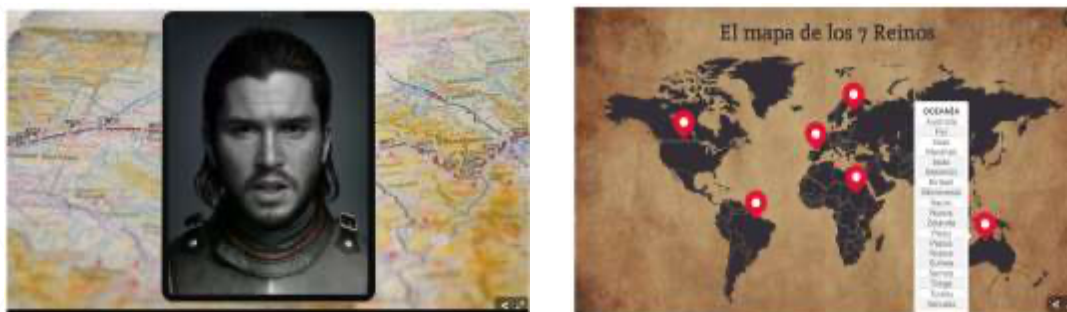


Figura 1. Captura del vídeo introductorio con la distribución de los reinos en el mapa.

## Fase 2: Formación de los reinos y misiones iniciales

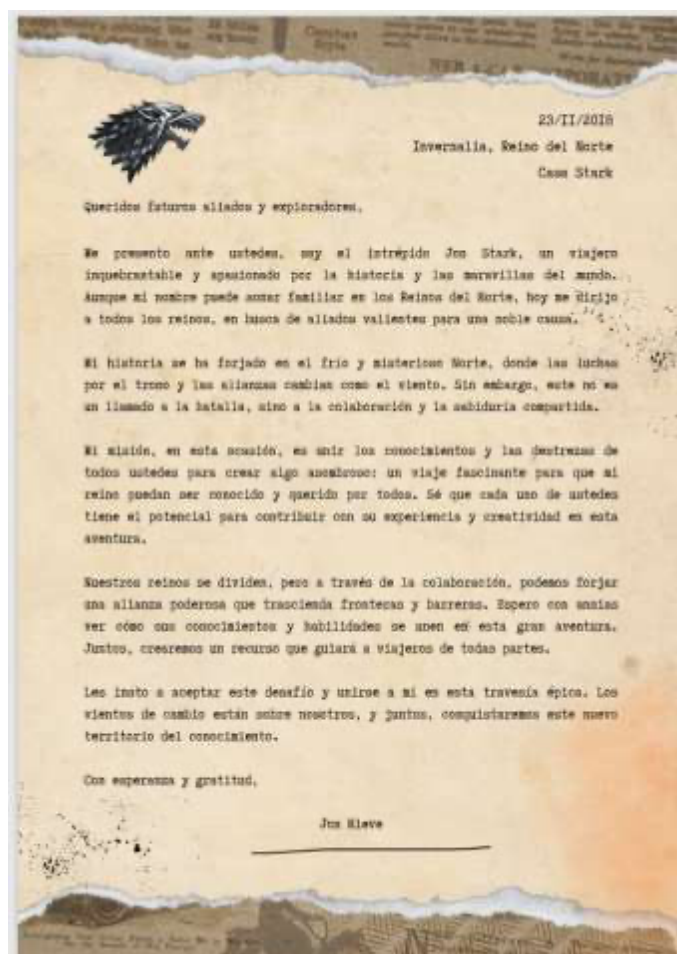
Cada estudiante es asignado a una casa, que representa un reino dentro del juego. La asignación se realiza considerando habilidades y preferencias individuales para fomentar la complementariedad en los equipos.

Tabla 1. Casas, personajes, continentes y reinos.

CASA	PERSONAJE	CONTINENTE	REINO
Casa Stark	Jon Nieve	Asia	Reinos del Norte
Casa Lannister	Tyrion Lannister	Europa	Roca Casterly
Casa Targaryen	Daenerys Targaryen	África	Isla de Rocrdragón
Casa Baratheon	Shireen Baratheon	América del Norte	Bastión de Tormentas
Casa Velaryon	Daemon Velaryon	América del Sur	Marea Alta
Casa Greyjoy	Theon Greyjoy	América del Sur	Isla de Pyke
Casa Mormont*	Jorah Mormont	Oceanía	Osla del Oso

\*Finalmente, se decide quitar Oceanía (Casa Mormont) por no disponer de suficientes alumnos, ya que algunos pidieron Dispensa Académica.

A cada grupo se le entrega una carta de bienvenida con las primeras instrucciones y una pista sobre la primera batalla académica. Se promueve el trabajo colaborativo y la organización interna dentro de cada grupo para optimizar la toma de decisiones y la distribución de responsabilidades. En esta etapa, se fomenta la comunicación efectiva y el pensamiento estratégico dentro de cada casa.



*Figura 2. Ejemplo de carta de bienvenida asignando los roles en cada reino.*

### Fase 3: Primer desafío – Creación de un itinerario turístico

El primer reto consiste en desarrollar un itinerario turístico para el reino asignado. Cada grupo investiga aspectos históricos, culturales y gastronómicos de su territorio, integrando metodologías activas para el aprendizaje autónomo. Los resultados son publicados en un blog donde los demás estudiantes pueden revisarlos y evaluar su calidad. Adicionalmente, cada equipo debe presentar su itinerario en formato audiovisual, desarrollando videos cortos que simulen promocionales turísticos. Esta actividad permite a los estudiantes aplicar habilidades digitales y comunicativas esenciales para su futura práctica profesional.

[Las Cartas de los 7 Reinos \(Google.com\)](https://www.google.com)



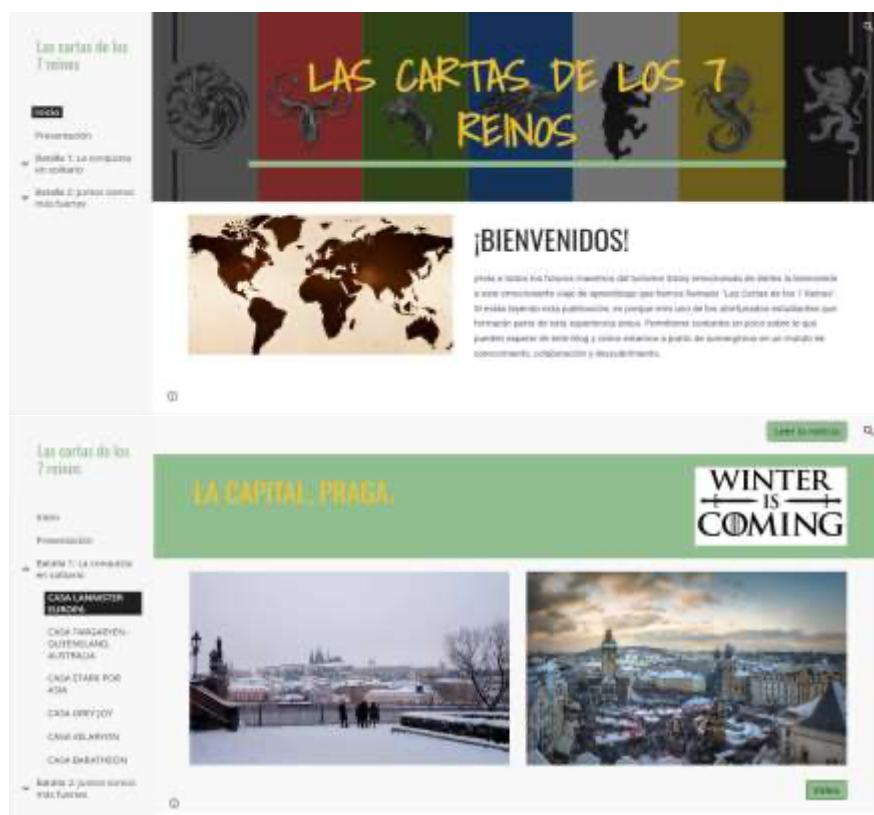


Figura 3. Publicación del blog con ejemplos de itinerarios turísticos creados por los estudiantes.

#### Fase 4: Evaluación entre pares y retroalimentación

Cada grupo evalúa el trabajo de los demás reinos mediante un sistema de votación basado en criterios de originalidad, coherencia y aplicabilidad. Se utilizan cartas de votación diseñadas específicamente para la actividad, las cuales garantizan un proceso justo y objetivo. Además, el profesorado interviene proporcionando devoluciones detalladas que destacan fortalezas y áreas de mejora en cada presentación. La combinación de evaluación formativa y sumativa permite a los estudiantes reflexionar sobre su desempeño y mejorar progresivamente en las siguientes batallas.



Figura 4. Cartas de votación de los 7 Reinos

## Fase 5: Desarrollo de nuevas batallas

A lo largo del curso, se suceden distintos desafíos temáticos alineados con los contenidos de la asignatura. Cada batalla introduce un nuevo reto basado en metodologías didácticas innovadoras, como el aprendizaje cooperativo, la gamificación en la evaluación y el diseño de proyectos educativos. Estas actividades permiten consolidar habilidades pedagógicas esenciales. Además, se fomenta la adaptabilidad y la creatividad, ya que los equipos deben idear soluciones innovadoras para problemas del sector turístico. La participación en redes sociales también es clave, ya que los resultados de cada batalla se comparten en una cuenta de Instagram específica del proyecto, generando interacción y motivación adicional.

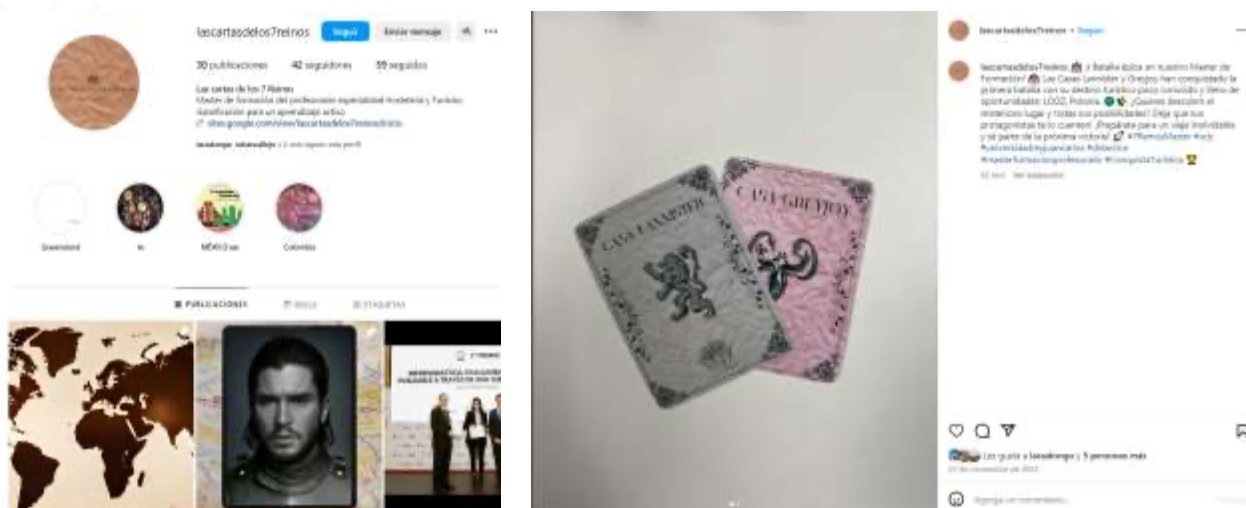


Figura 5. Publicación en Instagram anunciando los resultados de una de las batallas.



Después de que todos los grupos han emitido sus votos, los resultados se recogen y se anuncian en la cuenta de Instagram [@lascartasdelos7reinos](https://www.instagram.com/lascartasdelos7reinos) creada específicamente para la gamificación.



Figura 6. Resto de batallas publicadas en la red social Instagram.

## Fase 6: *Escape Room* final

La gamificación culmina con un *escape room* que sintetiza los conocimientos adquiridos durante el curso. Los equipos deben resolver acertijos utilizando pistas acumuladas a lo largo de las batallas previas. Este reto final promueve el aprendizaje significativo y la aplicación práctica de estrategias de enseñanza. Además, permite evaluar la capacidad de los estudiantes para trabajar bajo presión y aplicar su conocimiento de manera dinámica. Los grupos que logran completar la actividad en el menor tiempo reciben una recompensa simbólica, fomentando la competitividad sana y la superación personal.



Figura 7. Ejemplo de códigos y pistas ocultas en las cartas que los estudiantes deben descifrar en el escape room.

## 4. Resultados

### Metodología de análisis

Para evaluar la eficacia de la estrategia de gamificación, se aplicaron herramientas de análisis cuantitativo y cualitativo. Se recopilaban datos a partir de los resultados académicos del alumnado y de encuestas realizadas al finalizar la experiencia. También se consideraron observaciones del proceso de trabajo y testimonios sobre el impacto de la metodología en la motivación y el aprendizaje.

### Resultados

Los resultados evidenciaron una mejora en la participación del alumnado y en su implicación con la asignatura. El 100% de los estudiantes aprobaron el curso, lo que indica que la gamificación facilitó la adquisición de conocimientos de forma efectiva. Además, los comentarios recogidos a través de encuestas reflejaron una alta valoración de la experiencia, destacando aspectos como la dinámica grupal, el carácter lúdico y la aplicabilidad del aprendizaje en su futura práctica docente.

Desde un enfoque cualitativo, se identificaron mejoras en el desarrollo de competencias transversales como la autonomía, la toma de decisiones y la creatividad. También se observó un aumento en la confianza del alumnado en sus propias capacidades, especialmente en la resolución de problemas y la gestión del aprendizaje en entornos colaborativos.

### Conclusiones

La estrategia de gamificación *Las cartas de los 7 Reinos* ha demostrado ser una herramienta eficaz para dinamizar el aprendizaje y mejorar el compromiso del alumnado con su formación. La combinación de elementos narrativos, retos académicos y evaluación entre pares ha generado un entorno de aprendizaje inmersivo en el que los estudiantes han adquirido conocimientos de manera significativa y participativa.

El éxito de esta metodología sugiere que la gamificación puede ser aplicada en otros contextos educativos para potenciar la motivación y la adquisición de competencias profesionales. Se recomienda continuar explorando su implementación en diferentes disciplinas, así como analizar nuevas formas de integración con tecnologías emergentes que amplíen las posibilidades de interacción y personalización del aprendizaje.

## 5. Equipo docente



### **Lorena Rodríguez Calzada**

Docente de la URJC desde el año 2018 y doctoranda del 4o año en Informática Educativa. Imparto clases de Informática Aplicada en diferentes Grados y la asignatura de Didáctica en el Máster de Formación del Profesorado y el curso de Adopción de Nuevas Tecnologías. Graduada en Educación y centrada ahora en la investigación de Juegos Serios para los cambios de la motivación en la Educación Superior y la IA para la mejora de la enseñanza-aprendizaje. Ganadora del 2o premio del VIII concurso de profesores innovadores en el año 2021.