Héroes de TINTA

Proyecto de fomento de la lectura

2026

Moisés Sanz

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN 3
2. MARCO TEÓRICO Y NORMATIVO 4
3. OBJETIVOS 7
4. METODOLOGÍA 8
5. RESULTADOS Y ANÁLISIS 14
6. CONTRIBUCIÓN AL FOMENTO DE LA LECTURA 14
7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD 16
8. EVALUACIÓN 17
9. CONCLUSIONES 18
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 19

1. JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Enseñar a leer no es lo mismo que crear lectores. Esta distinción, aparentemente sutil, define sin embargo uno de los retos más persistentes de la educación primaria en España: el hecho de que los alumnos alcancen la competencia técnica lectora sin desarrollar el hábito, el gusto ni la necesidad de leer. Los datos del informe PISA y los sucesivos estudios del Barómetro de Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España confirman una tendencia preocupante: la comprensión lectora mejora de forma modesta mientras el tiempo dedicado a la lectura voluntaria desciende de manera sostenida, especialmente a partir de los diez años.

El CEIP Virgen de Peña Sacra, situado en Manzanares el Real, es un centro público de carácter semiurbano que atiende a una población de nivel socioeconómico medio, con la condición de colegio preferente para la atención al alumnado con Trastorno del Espectro Autista. Esta circunstancia ha consolidado una cultura institucional de atención a la diversidad que impregna la práctica docente ordinaria y que el presente proyecto recoge desde su propio diseño. Aunque *Héroes de Tinta* es una propuesta transferible a cualquier curso de Educación Primaria, se implementa en el grupo de 6.º, compuesto por veinticinco alumnos de entre once y doce años que poseen una competencia lectora funcional adecuada a su etapa pero en los que la lectura voluntaria ocupa un lugar marginal. Esta brecha entre competencia y hábito es precisamente el punto de partida del proyecto.

Héroes de Tinta nace desde una convicción concreta: la lectura no compite con el juego, la aventura o la emoción. La lectura puede ser todo eso. El problema no es el libro; es la distancia que existe entre el texto impreso y la experiencia vital del alumno. El proyecto propone una respuesta metodológica innovadora: la integración del juego de rol narrativo en la lectura del aula, tomando como texto base la adaptación de *Don Quijote de la*

Mancha realizada por Agustín Sánchez Aguilar para Vicens Vives. La metodología es, por diseño, transferible a cualquier obra narrativa con estructura episódica, y compatible con cualquier sistema de juego de rol disponible en el mercado. Para facilitar su implementación en el aula sin necesidad de conocimientos previos en rol, el proyecto incluye en el Anexo I un sistema propio de mecánicas sencillas, diseñado específicamente para el contexto educativo de Educación Primaria.

El principio que vertebra el proyecto es simple pero poderoso: el alumno no lee *sobre* los personajes, sino que se convierte en uno de ellos. Los alumnos viven primero la aventura y leen después. No llegan al texto con indiferencia sino con preguntas, con la urgencia de quien necesita saber qué ocurrió en realidad. Leer no es una obligación académica; es la única forma de resolver lo que el rol dejó abierto. Esta propuesta se enmarca en el **ODS 4 de la Agenda 2030**, que promueve una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y se ajusta a la normativa educativa vigente en la Comunidad de Madrid.

2. MARCO TEÓRICO Y NORMATIVO

2.1. Marco teórico

La relación entre motivación y aprendizaje lector constituye uno de los campos más consolidados de la investigación pedagógica. Existe un consenso amplio: la competencia lectora no se desarrolla de forma sostenida sin deseo de leer. La destreza técnica puede enseñarse; el hábito, solo puede cultivarse.

Isabel Solé (1992), referente de la didáctica de la lectura en español, sostiene que el lector solo encuentra sentido al acto lector cuando comprende su propósito, lo encuentra interesante y experimenta una motivación intrínseca genuina hacia él. Sin esa condición, la lectura se convierte en un ejercicio mecánico que difícilmente genera hábito. El

proyecto Héroes de Tinta parte precisamente de esta premisa: el juego de rol narrativo proporciona al alumno ese propósito que la lectura obligatoria raramente ofrece.

La teoría del flujo de **Csikszentmihalyi** (1990) aporta una tercera clave teórica. El estado de flujo se produce cuando existe un equilibrio óptimo entre el desafío de la tarea y las capacidades del sujeto. Las sesiones de rol, al situar al alumno ante decisiones significativas dentro del universo que acaba de vivir, generan ese equilibrio: la lectura posterior es condición necesaria para entender qué ocurrió en realidad, y el rol dota a esa lectura de una urgencia y un propósito que difícilmente se consiguen por otros medios.

Desde la psicología del desarrollo, **Piaget** establece que el conocimiento se construye activamente a través de la interacción del sujeto con su entorno, y que el juego simbólico es uno de los mecanismos fundamentales mediante los cuales el niño asimila la realidad y la transforma en experiencia significativa. El juego de rol narrativo no es, en este sentido, un complemento de la lectura sino una prolongación natural de ella: el alumno asimila el texto y lo transforma en acción, decisión y consecuencia dentro de un universo de ficción compartido. **Vygotski** (1979) añade la dimensión social: el juego es el espacio en el que el niño opera por encima de su nivel habitual de desarrollo, accediendo a su zona de desarrollo próximo. Las sesiones de rol generan exactamente ese espacio colectivo en el que los alumnos negocian interpretaciones, resuelven conflictos narrativos y construyen una comprensión del texto que la lectura individual no siempre alcanza. Su carácter inmersivo, (el alumno no juega sobre el texto, sino dentro de él) activa procesos cognitivos y emocionales que convierten leer bien en una necesidad narrativa, no en una exigencia académica.

La investigación educativa de las últimas décadas ha documentado con consistencia que el juego, cuando se incorpora con propósito pedagógico, transforma la relación del alumno con el aprendizaje. **Deterding et al.** (2011) acuñaron el concepto de gamificación para referirse precisamente a eso: la introducción de elementos lúdicos en contextos que no lo son por naturaleza, con el objetivo de activar el compromiso y la motivación que el juego genera de forma espontánea. **Bowman** (2010), por su parte, estudió específicamente el aprendizaje basado en rol y concluyó que habitar una narrativa en primera persona, tomar decisiones, asumir consecuencias, interpretar un personaje, produce una comprensión más profunda de los contenidos que la recepción pasiva. *Héroes de Tinta* no inventa nada: recoge estas evidencias y las lleva al aula con una estructura concreta y replicable.

El neurocientífico español **Francisco Mora**, catedrático de Fisiología en la Universidad Complutense de Madrid, sostiene en Neuroeducación y lectura (2019) que la emoción no es un complemento del aprendizaje lector sino su condición de partida: el cerebro solo abre la ventana de la atención cuando hay un chispazo emocional previo, y sin atención no hay comprensión ni memoria. Héroes de Tinta convierte ese principio en arquitectura didáctica: cada sesión de lectura desemboca en una aventura de rol en la que el alumno toma decisiones, afronta consecuencias y habita el texto desde dentro. El chispazo no hay que buscarlo; está integrado en el propio diseño del proyecto.

2.2. Marco normativo

El presente proyecto se desarrolla en el marco legal establecido por la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), que sitúa el fomento de la lectura como eje transversal de toda la etapa de Educación Primaria, y por el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, que establece la

competencia en comunicación lingüística como competencia clave del currículo y subraya la necesidad de dedicar tiempo diario a la lectura en todas las etapas. La integración del juego de rol narrativo responde directamente a este mandato: no como sustituto de la lectura, sino como mecanismo que la hace necesaria, significativa y diaria.

En el ámbito autonómico, el Decreto 61/2022, de 13 de julio, de la Comunidad de Madrid, ampara metodologías activas en las que el alumno no recibe la historia, la habita y la construye, convirtiéndose en protagonista de su propio aprendizaje. El Decreto 23/2023, de 22 de marzo, fundamenta los mecanismos de participación flexible y adaptación metodológica que el proyecto incorpora en su diseño. El conjunto de esta normativa no solo avala la pertinencia de *Héroes de Tinta* sino que, en cierta medida, lo reclama: la lectura pautada, motivada y vinculada a experiencias significativas no es una opción metodológica entre otras, sino una exigencia del marco curricular vigente.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general

Desarrollar el hábito lector y la competencia lectora del alumnado de 6.º de Educación Primaria mediante la integración del juego de rol narrativo en la lectura del aula, generando una motivación intrínseca y sostenida hacia la lectura a través de la experiencia directa y la implicación emocional del alumno en el texto.

3.2. Objetivos específicos

1. Fomentar la **lectura diaria como práctica** significativa y con propósito real, vinculando cada acto lector a una experiencia narrativa de consecuencias visibles para el alumno.

2. Desarrollar la **comprensión lectora en sus niveles literal, inferencial y crítico** mediante la toma de decisiones dentro del universo narrativo del texto leído.

3. Trabajar la competencia lectora a través de obras representativas de **la literatura universal**, con especial atención al patrimonio literario español, desde una perspectiva vivencial y emocionalmente accesible, contribuyendo al conocimiento del patrimonio literario y cultural.

4. Introducir el **juego de rol** narrativo como metodología activa reconocida, demostrando su viabilidad y transferibilidad **como herramienta de fomento lector** en cualquier aula de Educación Primaria.

5. Explotar el **potencial transversal del juego de rol** como espacio de desarrollo de competencias fundamentales: la toma de decisiones, la responsabilidad sobre las propias acciones, el trabajo en equipo y la escucha activa.

6. Garantizar la **participación plena de todo el alumnado**, con independencia de su perfil lector o sus características individuales, mediante un diseño metodológico flexible e inclusivo.

4. METODOLOGÍA

Héroes de Tinta articula su propuesta en torno a un principio metodológico claro: la lectura como puerta de entrada a una experiencia, no como fin en sí misma. Para ello integra el juego de rol narrativo en el ciclo semanal del aula, generando una estructura en la que cada acto lector tiene un propósito visible e inmediato para el alumno.

4.1. Estructura general del proyecto

El proyecto se organiza en torno a la lectura de un libro por trimestre, seleccionado por su estructura episódica y su capacidad para sostener sesiones de rol independientes por capítulo. En la presente edición se trabaja con la adaptación de Don Quijote de la Mancha realizada por Agustín Sánchez Aguilar para Vicens Vives, obra de once capítulos que permite desarrollar el proyecto completo a lo largo de un trimestre con margen suficiente. La metodología es, por diseño, transferible a cualquier obra narrativa con estructura similar, lo que garantiza su continuidad en los trimestres siguientes y su replicabilidad en otros contextos educativos.

4.2. El universo narrativo: Héroes de tinta

Antes de iniciar el proyecto, el docente presenta al alumnado el marco narrativo que vertebrará todas las sesiones de rol. Los alumnos forman parte de un club ficticio llamado **Héroes de tinta**, cuyos integrantes tienen la misión de introducirse en las grandes obras de la literatura para proteger los acontecimientos que en ellas se narran. Su presencia en la historia no debe alterarla: su misión es asegurarse de que todo suceda como debe suceder.

Esta premisa tiene una consecuencia pedagógica de primer orden: los Héroes viven primero la aventura y leen después. No llegan al texto con indiferencia sino con preguntas, con la urgencia de quien necesita saber qué ocurrió en realidad. Leer no es una obligación académica; es la única forma de resolver lo que el rol dejó abierto.

A lo largo de las sesiones aparece de forma puntual y simbólica la amenaza de **Los Borradores**, una facción antagonista que intenta alterar o destruir los acontecimientos

del libro. Su presencia es deliberadamente discreta, como una señal, un obstáculo menor o una sombra, y sirve para añadir tensión dramática sin desviar el foco de la historia principal.

4.3. Organización de los grupos

El aula se divide de cuatro a seis grupos, cada uno de los cuales encarna a un Héroe, un personaje con su propia identidad que tratará de proteger el correcto devenir de los acontecimientos de la lectura. Los grupos son estables durante todo el trimestre, lo que favorece la cohesión, la construcción de una historia compartida y el desarrollo de la responsabilidad colectiva. Al inicio de cada nuevo libro (y por tanto de cada nuevo trimestre) los grupos pueden reorganizarse, permitiendo nuevas dinámicas relacionales y nuevas experiencias de equipo.



4.4. Temporalización

El proyecto se desarrolla a lo largo del curso escolar 2026/2027, organizado en tres trimestres. Cada trimestre se trabaja un libro completo a razón de un capítulo por semana, lo que permite completar cada obra con margen suficiente.

TRIMESTRE	LECTURA
Primero	Cervantes, M. de (2004). Don Quijote de la Mancha (adapt. A. Sánchez Aguilar). Vicens Vives.
Segundo	Homero (2014). La Odisea (adapt. M. Yruela Guerrero). Anaya.
Tercero	Stevenson, R. L. (2011). La isla del tesoro (adapt. E. Fontanilla Debesa). Anaya.

La semana se organiza en torno a tres momentos diferenciados que conforman un ciclo completo por capítulo:

DISTRIBUCIÓN SEMANAL TIPO (POR CAPÍTULO):		
Día	**Actividad**	**Duración**
Lunes	Sesión de juego de rol	45 minutos
Martes	Lectura grupal en voz alta	10 minutos
Miércoles	Lectura grupal en voz alta	10 minutos
Jueves	Lectura grupal en voz alta	10 minutos
Viernes	Sesión de libro fórum	15 minutos

4.5. Mecánica

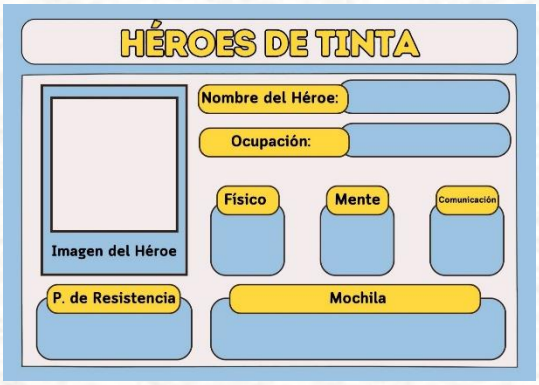
Lunes – Sesión de rol (45 minutos) El docente, en su papel de narrador, introduce a los alumnos en el capítulo que van a trabajar esa semana mediante una sesión de juego de rol. Los alumnos no han leído todavía ese capítulo: lo viven primero. El narrador guía la aventura a través de los escenarios, personajes y conflictos propios del capítulo, velando porque el desarrollo de la sesión no se desvíe de la línea narrativa que marca el texto original. Cada grupo encarna a un único Héroe cuyas decisiones se toman de forma

colectiva: los alumnos debaten, negocian y llegan a un acuerdo antes de actuar, lo que convierte cada momento de la sesión en un ejercicio real de comunicación, escucha y responsabilidad compartida. Es en este momento cuando se activa el chispazo emocional que Francisco Mora identifica como condición necesaria para el aprendizaje: la curiosidad por saber qué dice el libro en realidad.

Martes a jueves – Lectura en voz alta (10 minutos diarios) Durante las sesiones de Lengua Castellana y Literatura, se dedican diez minutos diarios a la lectura en voz alta del capítulo trabajado en la sesión de rol. La lectura es colectiva: cada alumno lee en voz alta hasta tres puntos seguidos, momento en que cede el turno al siguiente. Este formato garantiza la participación de todos, mantiene el ritmo y desarrolla la fluidez lectora oral. El alumno no llega a la lectura con indiferencia, sino con preguntas: vivió la aventura el lunes y ahora contrasta su experiencia con la del autor.

Viernes – Libro fórum (15 minutos) Tras completar la lectura del capítulo, el aula dedica quince minutos a un libro fórum guiado por el docente. Los alumnos comparan lo que vivieron en la sesión de rol con lo que el autor narra en el texto: ¿qué coincidió? ¿Qué fue diferente? ¿Por qué el autor tomó esas decisiones? Este momento activa los niveles inferencial y crítico de la comprensión lectora de forma natural, sin necesidad de cuestionarios ni fichas de control. Si el capítulo no se ha completado en los tres días de lectura, se termina ese mismo viernes antes del libro fórum.

4.6. Recursos



- Recursos materiales El desarrollo de Héroes de Tinta requiere materiales accesibles y de bajo coste, lo que garantiza su replicabilidad en cualquier centro con dotación ordinaria. El recurso central es el libro de lectura, uno por alumno y trimestre, que forma parte del fondo bibliográfico del centro o puede ser adquirido por las familias a coste reducido. Las sesiones de rol requieren fichas de personaje impresas, una por grupo, dados convencionales de seis caras y, opcionalmente, un mapa del escenario que el docente puede elaborar o proyectar digitalmente.
- Recursos tecnológicos La pizarra digital del aula se utilizará para proyectar mapas, ilustraciones de época e imágenes que ambienten las sesiones de rol. Las tablets o equipos informáticos pueden emplearse puntualmente para actividades de investigación vinculadas a los contenidos de cada capítulo.
- Recursos del docente El principal recurso del proyecto es la preparación del docente como narrador. No se requiere formación específica en juegos de rol; las orientaciones necesarias se recogen en el Anexo I del presente proyecto.

4.7. Integración curricular

Las sesiones de rol y la lectura no son actividades aisladas del currículo de Lengua Castellana y Literatura, sino que actúan como eje vertebrador de los contenidos del área. Cada capítulo del libro ofrece un contexto narrativo real desde el que trabajar los contenidos propios de la etapa: la descripción de espacios y personajes, la carta formal,

la narración en primera persona, el diálogo teatral, la fábula, la argumentación oral. Los alumnos no escriben sobre temas abstractos; escriben desde dentro de una historia que conocen y que les importa, lo que dota a la producción escrita de un propósito genuino y desde una motivación notablemente superior.

5. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Dado que Héroes de Tinta se presenta como proyecto a implementar en el curso 2026/2027, los resultados que se recogen a continuación son proyecciones fundamentadas en la evidencia teórica y empírica desarrollada en el marco teórico.

Al término del curso, el alumnado habrá experimentado una mejora significativa en su actitud hacia la lectura voluntaria, visible en el cuestionario de valoración trimestral. Los niveles inferencial y crítico de la comprensión lectora mostrarán avances observables, coherentes con los resultados documentados en investigaciones similares. La inmersión en textos literarios de calidad dejará su huella también en la expresión escrita: mayor riqueza léxica, mayor coherencia narrativa. Y más allá de cualquier indicador, el proyecto habrá cumplido su propósito más profundo cuando el aula se haya convertido en un grupo que habla de libros, que los recuerda y que los reclama.

6. CONTRIBUCIÓN AL FOMENTO DE LA LECTURA

Héroes de Tinta no propone una mejora incremental de las prácticas lectoras existentes. Propone un cambio de paradigma: pasar de una lectura impuesta a una lectura deseada, de una lectura como obligación curricular a una lectura como necesidad narrativa. Esa distinción, aparentemente sutil, lo cambia todo.

La contribución del proyecto al fomento de la lectura opera en tres niveles simultáneos.

En el nivel individual, el proyecto actúa sobre el origen del problema. No trabaja la mecánica lectora, que en el caso de 6.º de Primaria suele estar adquirida, sino la motivación para leer. Al situar al alumno dentro del texto, al convertir la lectura en la llave que abre la siguiente aventura, genera una motivación intrínseca que los enfoques convencionales raramente consiguen. El alumno no lee porque se lo piden; lee porque necesita saber qué ocurrió en realidad.

En el nivel de aula, el proyecto transforma la lectura en una experiencia colectiva y compartida. El libro fórum semanal convierte cada capítulo en un objeto de conversación, de debate y de descubrimiento conjunto. La lectura deja de ser un acto solitario y silencioso para convertirse en el punto de partida de una experiencia que el grupo construye y recuerda. Eso es cultura lectora, y la cultura lectora es el único antídoto duradero contra el desinterés por los libros.

En el nivel institucional y social, el proyecto tiene una dimensión que lo trasciende. Su diseño transferible y aplicable a cualquier curso de Primaria, con cualquier obra narrativa episódica, convierte cada implementación en un modelo replicable. Un docente que lo aplica en su aula no solo mejora los hábitos lectores de veinticinco alumnos; genera un protocolo que otros docentes pueden adoptar, adaptar y mejorar. La contribución al fomento de la lectura no se agota en el aula donde nace: tiene potencial para influir en las prácticas de otros centros y de otros docentes, que es exactamente lo que una propuesta innovadora debe aspirar a hacer.

7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El diseño del proyecto incorpora de forma natural mecanismos de participación flexible que garantizan la implicación real de todo el alumnado. En las sesiones de rol, cada alumno contribuye según sus capacidades: el formato grupal permite que los alumnos con mayor dificultad lectora participen activamente en la toma de decisiones sin que su nivel lector sea un obstáculo visible. En la lectura en voz alta, el docente gestiona los turnos con criterio, adaptando la extensión de cada intervención a las necesidades individuales. El libro fórum, por su naturaleza oral y dialógica, es accesible para todos los perfiles del aula.

En el caso del alumnado con Trastorno del Espectro Autista, el marco narrativo estructurado y predecible del juego de rol, con roles definidos, reglas claras y un narrador que guía la sesión, constituye un entorno especialmente favorable para su participación. La previsibilidad de la estructura semanal y la claridad de los objetivos de cada sesión reducen la incertidumbre y facilitan la implicación activa, convirtiendo lo que en otros contextos puede ser una barrera en una fortaleza.

La inclusión en Héroes de Tinta no es un añadido al proyecto sino una consecuencia de su propio diseño: cuando la lectura se convierte en una experiencia compartida y con propósito, todos los alumnos encuentran su lugar en ella.

Héroes de Tinta no es un proyecto de animación lectora al uso. No propone leer más, sino leer con una razón poderosa para hacerlo. Cuando un alumno de once años cierra el libro el viernes y dice "es que yo lo hubiera hecho diferente", ese proyecto ha cumplido su objetivo: ha convertido la lectura en una experiencia que le pertenece.

8. EVALUACIÓN

8.1. Evaluación del alumnado

La evaluación del alumnado en el marco de Héroes de Tinta es continua, formativa y coherente con los principios metodológicos del proyecto: no se evalúa al alumno sobre lo que ha memorizado, sino sobre lo que ha comprendido, argumentado y creado.

Se establecen tres dimensiones de evaluación:

Comprensión lectora: Se evalúa a través de la participación en las sesiones de rol y en los libro fórums. La calidad de las decisiones tomadas durante el rol, su coherencia con el texto leído, su pertinencia narrativa es el indicador más fiable de que el alumno ha comprendido el capítulo en profundidad. No se realizan exámenes de lectura ni cuestionarios de control.

Expresión oral y argumentación: Se evalúa durante los libro fórums semanales, observando la capacidad del alumno para comparar su experiencia en el rol con el texto leído, defender su punto de vista y escuchar el de sus compañeros.

Producción escrita: Se evalúa a través de las actividades de escritura integradas en el currículo de Lengua Castellana y Literatura, que toman el universo narrativo del libro como contexto. La evaluación atiende tanto a los aspectos formales (corrección ortográfica, estructura, cohesión) como a la riqueza expresiva y la implicación del alumno con el texto.

Los **instrumentos de evaluación** son tres: la observación sistemática del docente durante las sesiones de rol y los libro fórums, registrada en una ficha de seguimiento semanal por grupo; la rúbrica de evaluación de la producción escrita, alineada con los criterios curriculares de 6.º de Primaria; y la autoevaluación grupal al término de cada libro, en la

que los alumnos reflexionan sobre su participación, su evolución lectora y su experiencia dentro del proyecto.

8.2. Evaluación del proyecto

La evaluación del proyecto se realiza en dos momentos: al final de cada trimestre y al término del curso. Se valoran los siguientes indicadores:

- Evolución del nivel de participación voluntaria en las sesiones de lectura y rol a lo largo del trimestre.
- Calidad y profundidad de las intervenciones en los libro fórums, comparando el inicio y el final de cada trimestre.
- Calidad de las producciones escritas vinculadas al proyecto, en comparación con las producciones anteriores a su implementación.
- Grado de implicación emocional del alumnado, recogido a través de un breve cuestionario de valoración al término de cada libro.
- Percepción del docente sobre el impacto del proyecto en la actitud lectora del grupo, registrada en un diario de aula.

9. CONCLUSIONES

Héroes de Tinta parte de una certeza y llega a una propuesta. La certeza es que el problema de la lectura en la educación primaria no es de competencia sino de motivación: los alumnos saben leer, pero no quieren leer. La propuesta es que esa motivación no puede imponerse desde fuera; tiene que nacer de una experiencia que le pertenezca al alumno, que le importe, que le genere curiosidad y que le dé una razón poderosa para abrir el libro.

El juego de rol narrativo proporciona exactamente esa razón. No como artificio pedagógico ni como recurso de animación puntual, sino como estructura metodológica rigurosa, fundamentada en la neuroeducación, la psicología del desarrollo y la investigación empírica sobre comprensión lectora. Cuando Francisco Mora afirma que el cerebro solo aprende si hay emoción, y cuando Vygotski señala que el desarrollo cognitivo ocurre en la interacción social, ambos están describiendo, sin saberlo, lo que sucede en una sesión de Héroes de Tinta: un grupo de alumnos que debate, decide, se equivoca y aprende dentro de una historia que minutos después va a leer.

El proyecto es, además, honesto en sus condiciones de posibilidad. No requiere tecnología avanzada, presupuesto extraordinario ni formación especializada. Requiere un docente que prepare sus sesiones con cuidado, que conozca el libro que trabaja y que confíe en que sus alumnos, dada la oportunidad, quieren vivir buenas historias. Esa confianza es, en el fondo, el verdadero motor del proyecto.

Queda pendiente la validación empírica de los resultados, que se llevará a cabo durante el curso 2026/2027 y que permitirá contrastar las proyecciones recogidas en este documento con datos reales de aula. Esa validación no es el final del proyecto: es su verdadero comienzo.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

10.1. Normativa

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Boletín Oficial del Estado, 340, 30 de diciembre de 2020.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, 52, 2 de marzo de 2022.

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, 169, 18 de julio de 2022.

Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, 71, 24 de marzo de 2023.

10.2. Referencias académicas

Bowman, S. L. (2010). *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity*. McFarland & Company.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.

Deterding, S. et al (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15

Mora, F. (2019). Neuroeducación y lectura: de la emoción a la comprensión de las palabras. Alianza Editorial.

Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño (ed. castellano, 1973). Fondo de Cultura Económica.

Solé, I. (1992). Estrategias de lectura. Graó/ICE.

Vygotski, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psíquicos superiores. Crítica.