



Jesús M. Muñoz Calle

REI educativa
digital escartes



iCartesiLibri

Los Juegos de la Alquimia

Jesús M. Muñoz Calle

Doctor en Ciencias Químicas

Creador y coordinador del Proyecto AJDA



Fondo Editorial RED Descartes



Córdoba (España)

2026

Título de la obra:
Los Juegos de la Alquimia

Autor:
Jesús M. Muñoz Calle
Doctor en Ciencias Químicas
Creador y coordinador del Proyecto AJDA

Código JavaScript para el libro: [Joel Espinosa Longi](#), [IMATE](#), UNAM.
Recursos interactivos: [DescartesJS](#)
Fuentes: [Lato](#) y [UbuntuMono](#)

Red Educativa Digital Descartes
Córdoba (España)
descartes@proyectodescartes.org
<https://proyectodescartes.org>

Proyecto iCartesiLibri
<https://proyectodescartes.org/iCartesiLibri/index.htm>

ISBN: 978-84-10368-41-5



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons 4.0 internacional: Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual.

A mi padre al que tanto quiero
y del que tanto he aprendido

Tabla de contenido

Introducción	1
1. El Mundo Mágico	7
1.1 Presentación	9
1.2 Los paisajes del Mundo Mágico	10
1.3 Los habitantes del reino	11
1.4 La historia	12
1.5 El gobierno del reino	17
1.6 Símbolos y sedes del Mundo Mágico	20
1.7 El reino en la actualidad	22
1.8 Otras instituciones del reino	24
1.9 Resúmenes	26
1.10 Epílogo	28
2. La Escuela de Alquimia	43
2.1 Introducción	45
2.2 Presentación	47
2.3 Los símbolos de la escuela	51
2.4 Las instalaciones de la escuela	53
2.5 Visita audiovisual de la escuela	70
2.6 Los aprendices en la escuela	74
2.7 Entrega de reconocimientos	90
2.8 Juegos Alquimistas	95
2.9 Portal Alquimistas	112
2.10 Epílogo	118

3. A la caza de los secretos de la Alquimia	131
3.1 Introducción	133
3.2 Organización de la Escuela de Alquimia	135
3.3 Origen del torneo	138
3.4 Funcionamiento del torneo	143
3.5 Finalización del torneo	148
3.6 Presentación del torneo	152
3.7 Los juegos del Cazador	154
3.8 Portal El Cazador	178
3.9 Epílogo	184
4. Retos para Alquimistas	197
4.1 Introducción	199
4.2 Presentación	201
4.3 Juego Cucaña	203
4.4 Juego Abrir con magia	212
4.5 Subir o bajar	222
4.6 Tres maestros	232
4.7 Portal Retos para Alquimistas	242
4.8 Epílogo	248
5. Aplicaciones didácticas	261
5.1 Aspectos generales	263
5.2 Fomento de la lectura inmersiva	274
5.3 Desarrollo de la creatividad y del aprendizaje competencial	280
5.4 Desarrollo de competencias digitales	286
5.5 ABJ y gamificación	292
5.6 Epílogo	302
Referencias	321

Introducción

Los *Juegos de la Alquimia* son tres propuestas de metodologías de gamificación para ser aplicadas en el terreno educativo. A través de una narrativa inmersiva y la utilización de juegos didácticos del Proyecto Aplicación de juegos didácticos en el Aula (AJDA), estas prácticas docentes ayudan de manera significativa a conseguir ambiciosos objetivos a través de sus atractivos elementos, mecánicas y dinámicas.

Las tres aventuras se desarrollan en el **Mundo Mágico**, un reino oculto tras portales interdimensionales, donde las leyes de la realidad son reemplazadas por las de la magia y la Alquimia. Es un universo vivo y cambiante, tejido por energías arcanas que fluyen a través de sus elementos, dando forma a montañas que laten con poder ancestral, bosques que susurran historias olvidadas, ríos luminosos y ciudades encantadas. En este mundo conviven magos, elfos, enanos, dragones, unicornios y otras criaturas, todas unidas por la esencia misma de la hechicería y la Alquimia que sostienen el equilibrio del reino.



Más que un simple escenario de fantasía, este mundo representa un espacio de descubrimiento, aprendizaje y transformación. Su equilibrio es custodiado por el *Amo del Calabozo*, quien guía a los habitantes y aventureros en un viaje de sabiduría, valor y autoconocimiento. Cada rincón de este universo es una lección sobre la armonía entre luz y oscuridad, naturaleza y magia, recordando que el verdadero poder surge de la comprensión y la unión de todas sus fuerzas.

La primera aventura que se propone es "*La Escuela de Alquimia*". Situada en una antigua fortaleza del *Mundo Mágico*, esta sede acoge a la institución más prestigiosa del reino dedicada a las artes alquímicas, bajo la atenta y enigmática supervisión del omnipresente *Amo del Calabozo*. Los aprendices llegan con la ambición de recibir una formación integral que los transforme en grandes maestros alquimistas, aunque solo los más talentosos y perseverantes conseguirán ascender en la jerarquía de rangos hasta alcanzar la cúspide del conocimiento alquímico. Se trata de una carrera de fondo, en la que la constancia y la tenacidad son tan esenciales como la propia habilidad.



La segunda experiencia es "**A la caza de los secretos de la Alquimia**". Cuatro valientes aspirantes a alquimistas se enfrentan al desafío de la Gran Maestra, ansiosos por descubrir sus secretos y reclamar su lugar entre los grandes. Consciente de sus intenciones, la Gran Maestra intentará cazar a cada aprendiz uno por uno, poniendo a prueba su ingenio, astucia y valentía. Solo los o las más audaces lograrán sobrevivir hasta el duelo final, un enfrentamiento alquímico cargado de estrategia, magia y emoción, donde se decidirá quién será digno o digna de heredar su conocimiento, su poder y su privilegiado estatus.



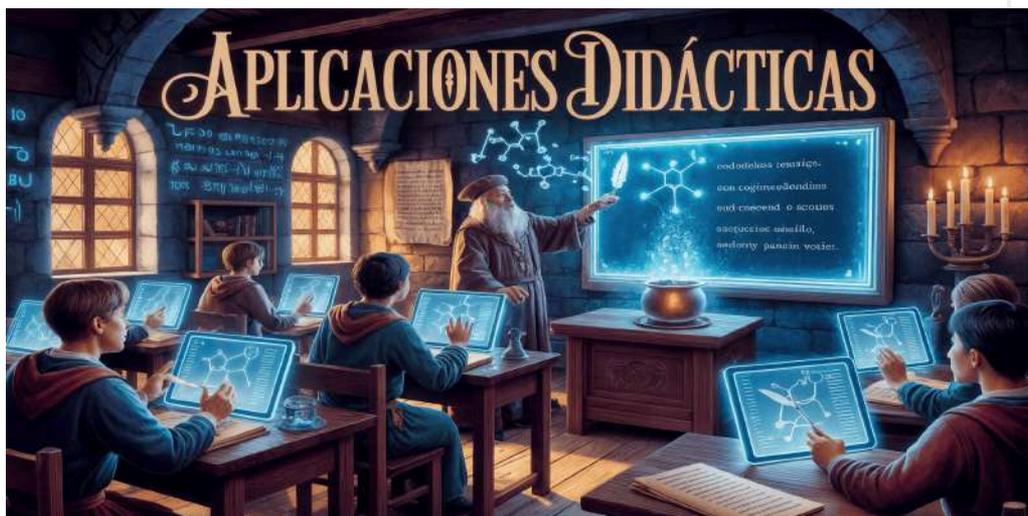
La última odisea se titula "**Retos para Alquimistas**". Muchos y muchas aspirantes sueñan con convertirse en maestros y maestras alquimistas, pero solo una pequeña parte logrará superar los difíciles y peligrosos desafíos que les aguardan. Los grandes señores del *Mundo Mágico* han concebido una serie de difíciles retos y misiones que pondrán a prueba no solo la habilidad y el ingenio, sino también el valor y la perseverancia de quienes se atreven a enfrentarlas. Solo los más audaces y valientes alcanzarán la gloria y el conocimiento que transformará su destino.



Los tres episodios descritos pueden utilizarse de manera independiente o combinarse entre sí, relacionando sus tres narrativas, dando lugar a una experiencia global y envolvente que sumerge al participante en un universo mágico y alquímico lleno de misterio, descubrimiento y posibilidades infinitas.



Finalmente incluimos un capítulo dedicado a proponer **aplicaciones didácticas** dentro de un marco pedagógico sólido diseñado para transformar el aula en una auténtica *Escuela de Alquimia*. Mediante una narrativa inmersiva y un diseño multisensorial, se logra que el alumnado se convierta en protagonista de su aprendizaje, fomentando la lectura interactiva y el pensamiento crítico a través de una experiencia emocionalmente significativa.



Esta metodología se despliega en tres niveles —entretenimiento, Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y gamificación—, e integra de forma natural el enfoque STEAM, el pensamiento computacional y el uso ético de la inteligencia artificial. Al asignar roles con responsabilidades reales, se garantiza un trabajo colaborativo que respeta los distintos perfiles de los estudiantes para maximizar su compromiso. El modelo asegura un alto Retorno de la Inversión educativa (ROI), transformando el esfuerzo inicial del docente en un periodo prolongado de aprendizaje autónomo y motivado. En esencia, estas aplicaciones proporcionan un crisol alquímico donde la curiosidad actúa como el fuego primordial que transmuta el esfuerzo diario en un conocimiento sólido, duradero y lleno de luz.

El Mundo Mágico

Capítulo 1



Capítulo 1

El Mundo Mágico

1.1 Presentación	9
1.2 Los paisajes del Mundo Mágico	10
1.3 Los habitantes del reino	11
1.4 La historia	12
1.5 El gobierno del reino	17
1.6 Símbolos y sedes del Mundo Mágico	20
1.7 El reino en la actualidad	22
1.8 Otras instituciones del reino	24
1.9 Resúmenes	26
1.10 Epílogo	28

1.1 Presentación

Más allá de los límites de la realidad conocida, tras antiguos portales interdimensionales, que solo se pueden atravesar mediante secretos hechizos o a través de la adecuada combinación de los elementos alquímicos, se extiende el *Mundo Mágico*. Este reino se rige por leyes distintas a las del mundo ordinario: aquí, la magia y la Alquimia no son un recurso ni una práctica, sino el principio esencial de toda existencia. Cada piedra, cada corriente de aire, cada sombra y cada rayo de luz están impregnados de energía arcana. Sus montañas parecen respirar con fuerza ancestral, los ríos murmuran con voces antiguas y los bosques, dotados de conciencia, guardan en silencio los secretos de eras olvidadas. Es un lugar donde lo maravilloso y lo temible coexisten en un equilibrio tan frágil como majestuoso.



El *Amo del Calabozo* es el guardián del *Mundo Mágico*, su poder y sus secretos. Su deber supremo es preservar el equilibrio y la estabilidad del reino y posiblemente sea el ser más poderoso del reino. Su cargo principal es el de consejero real, aunque también es el director de la *Escuela de Alquimia* y la máxima autoridad en los torneos del reino.

1.2 Los paisajes del *Mundo Mágico*

El paisaje del *Mundo Mágico* se presenta en una diversidad tan vasta como prodigiosa. Existen desiertos de arena ardiente que ocultan ruinas de civilizaciones desaparecidas, mares que brillan con un resplandor sobrenatural, bosques encantados donde el tiempo se detiene y montañas cuyas cumbres rozan las estrellas. La geografía del reino, sin embargo, es mutable: las tierras cambian de forma bajo la influencia de la magia, los ríos alteran su curso y las ciudades aparecen y se desvanecen como reflejos en un espejo encantado. Solo los llamados planos místicos animados, mapas vivos que palpitan al ritmo del mundo, pueden revelar fugazmente su verdadera configuración.



Su geografía es cambiante y prodigiosa, moldeada por las fuerzas arcanas que lo gobiernan. Sus paisajes reflejan el poder y la diversidad de su esencia. En este reino, la naturaleza y la magia son una misma entidad, entrelazadas en un equilibrio misterioso que desafía toda comprensión humana.

1.3 Los habitantes del reino

Los habitantes de este reino son tan extraordinarios como su entorno. En él conviven magos y hechiceras, elfos y enanos, humanos, dragones, unicornios y criaturas nacidas de la misma esencia elemental. Cada raza, dotada de su propio vínculo con la magia, contribuye a la armonía o al conflicto que define la historia del reino. Los elfos custodian los bosques y la sabiduría natural; los enanos, maestros de la forja y la piedra, preservan las tradiciones más antiguas; los dragones dominan los cielos como guardianes del conocimiento y la justicia. Pero también existen seres corrompidos por la oscuridad: brujos, demonios y espectros que amenazan el equilibrio que sostiene al mundo.



Los pobladores viven en profunda conexión con las fuerzas que dan vida a este universo. Su existencia está entrelazada con la magia y la Alquimia, que guía sus costumbres, su historia y su destino, convirtiéndolos en guardianes y herederos de un poder tan antiguo como el propio mundo.

1.4 La historia

El *Mundo Mágico* tiene su origen en tiempos inmemoriales, cuando el reino vivía en paz y prosperidad, protegido por una dinastía mágica que mantenía la armonía entre la magia y la naturaleza. En este orden sagrado, el *Amo del Calabozo* era el Gran Consejero Real, un sabio mago inmortal que guiaba la justicia del monarca y fortalecía el equilibrio del reino a través del conocimiento y la tradición. Esta época de esplendor llegó a su punto álgido con el reinado del rey Aderlan, el Sereno, conocido por su sabiduría y justicia, consolidó la nación como un bastión de paz y aprendizaje, promoviendo alianzas duraderas con todos los pueblos de su territorio.

La reina Seraphine, esposa de Aderlan, era una poderosa hechicera, símbolo de paz y armonía, cuya profunda conexión con la naturaleza le permitía sanar y fortalecer la tierra. El reino se llenó de alegría con la noticia de su embarazo, pues los augurios señalaron la llegada de gemelos de distinto sexo, la princesa Elyria y el príncipe Venger, un raro símbolo de equilibrio y renovación. Sin embargo, el día del nacimiento llegó con una tormenta oscura. Exhausta tras dar a luz, Seraphine envolvió a sus hijos en un encantamiento de protección y paz antes de exhalar su último aliento. Aderlan, destrozado, juró criar a sus hijos en unidad, esperando que algún día gobernaran juntos en un trono compartido, reflejando el amor y la equidad que él y Seraphine habían buscado para el reino.

Los hermanos crecieron unidos, estudiando artes mágicas bajo la mirada atenta de su padre y del *Amo del Calabozo*. Venger, el mayor, era intrépido, con talento para la magia de combate y la estrategia. Elyria, por su parte, poseía calma y una magia luminosa inclinada hacia la sanación y la protección, con una conexión inigualable con la naturaleza. Tras el pacífico fallecimiento de Aderlan, el *Amo del Calabozo* se dispuso a leer el testamento real.

En un acto de equidad sin precedentes, Aderlan no había nombrado a un único heredero, sino que había dispuesto una corregencia entre sus dos hijos gemelos para preservar la estabilidad y dar cumplimiento a la promesa que realizó a su esposa en su lecho de muerte. Elyria aceptó la decisión con humildad, pero Venger sintió que esta era una traición a su derecho de nacimiento. Una mezcla de furia y resentimiento se apoderó de él, transformándose en una sed de poder incontrolable.

A pesar de los ruegos de Elyria y la sabia intervención del *Amo del Calabozo*, la reacción de Venger fue airada. Una fuerza maligna lo transformó, perdiendo toda calidez, y la oscuridad y la magia negra se apoderaron de él por completo. Venger extendió su influencia sobre la mitad del reino, atrayendo a adeptos de las artes oscuras, mientras se autoproclamaba rey único y Señor de las Sombras, construyendo un gran ejército. El reino se dividió en dos facciones: la de la reina Elyria y la del Señor Oscuro Venger. El poder oscuro de Venger corrompió las tierras, marcando el inicio de una lucha que fragmentaría el destino del *Mundo Mágico*.

El *Amo del Calabozo* intentó apaciguar a ambas facciones, pero superado por el conflicto y sin esperanza, se retiró para fortalecer su conocimiento.

El conflicto se convirtió en una herencia maldita que perduró a lo largo del tiempo. Los descendientes de Venger siempre fueron hombres, conocidos como los Señores Oscuros o Magos Negros, que buscaban la erradicación total de la magia blanca. Las descendientes de Elyria, por otro lado, fueron siempre mujeres, las Guardianas Blancas o Damas de la Luz, que usaban su magia curativa para proteger a los inocentes, soñando con la redención de los Señores Oscuros. Este patrón de descendencia mantenía hereditaria y mágicamente la relación de hermanos gemelos, perpetuando la guerra continua.

Con cada generación, el poder de los Señores Oscuros se fortalecía, sumiendo el reino en una tiranía creciente. Aunque las Guardianas Blancas resistían ferozmente, sanando las tierras y a sus habitantes, eran superadas en fuerza y número. Su luz comenzó a menguar, y las Damas de la Luz, casi diezmadas, se retiraron a sus últimos refugios. El *Mundo Mágico* se hallaba a las puertas de la oscuridad total.

En un acto de devoción, las Guardianas nombraron a su reina recién nacida Elyria, convirtiéndola en el símbolo de la última esperanza. Al mismo tiempo, los Señores Oscuros proclamaron a su hijo como el Venger definitivo, entrenado para someter al reino y exterminar a las Guardianas. El destino llevó a un enfrentamiento final a ambos reyes, hermanos por su vínculo de magia y sucesión.

Los ejércitos se encontraron en el campo de batalla. Elyria, líder de sus Damas de la Luz, se enfrentó a Venger, el Señor de las Sombras, cuya presencia era una manifestación de la noche misma. A pesar de contar con una abrumadora superioridad numérica, Venger sentía inquietud por la inquebrantable valentía de Elyria. La batalla fue brutal, un crisol de luz y sombras. Elyria intentó apelar a la razón de su hermano y hablar de paz, pero Venger rehusó la tregua y ordenó reanudar la lucha. El duelo personal culminó en un impacto de energía que los separó, dejando a Elyria exhausta. Venger, con una sonrisa de triunfo, levantó su mano para ordenar la aniquilación total de las Guardianas Blancas que se encontraban rodeadas.

En ese instante crítico, una luz radiante surcó el cielo y el *Amo del Calabozo* descendió, envuelto en un aura de sabiduría y poder infinitos, paralizando a las huestes oscuras y debilitando los poderes de Venger. El *Amo del Calabozo* se dirigió al rey oscuro y le ofreció una elección definitiva: su destrucción inmediata o la inmortalidad compartida con Elyria, con la condición de que abdicara, retirara sus fuerzas oscuras y aceptara un nuevo modelo de gobierno que restaurara el balance.

El *Amo del Calabozo* propuso un nuevo orden: la Corona se otorgaría al vencedor del *Gran Torneo de Magia y Hechicería* por un periodo variable establecido por la mágica Flor del Ciclo. Además, se crearían el Consejo Mágico (órgano ejecutivo), el Parlamento del Reino (órgano legislativo) para garantizar la representación y el equilibrio y el Consejo de Justicia Mágico (órgano judicial), siendo el artefacto mágico llamado Prisma del Equilibrio el mediador general de conflictos.

Elyria, concentrando su poder, logró entrelazar su energía con la de su hermano, despertando en Venger una conexión ancestral que ablandó su alma. Conmovido por la visión de paz, Venger aceptó la oferta, renunciando a su título de Señor de las Sombras. Ambos firmaron el acuerdo de paz. Aunque la paz se restableció, Elyria continuó soñando con purificar el reino y redimir a Venger, mientras que Venger, atado a las nuevas leyes, veía en el *Gran Torneo* la vía para recuperar el trono con el reconocimiento de todos. El *Amo del Calabozo* se convirtió en el guardián del equilibrio y máxima autoridad durante la celebración del *Gran Torneo*.

En el primer Gran Torneo, el mago independiente Kaelion, que no pertenecía a la luz ni a la oscuridad, emergió como vencedor, gobernando con el objetivo de preservar la simetría. Le sucedió su aprendiz, Astralis, quien ganó el siguiente Torneo y guio al reino hacia una nueva era de armonía. Después gobernaron Lyssandre, enfocado en la restauración y la armonía elemental; Celyndra, que promovió el conocimiento astral y la expansión espiritual; Syra, cuyo breve mandato fue desafiante; Kaelor, que restauró la normalidad y fortaleció las instituciones; Nayelis, que trajo renovación ligada al mundo onírico; y finalmente Thaldrin, que marcó una era de transición, reforzando vínculos para la era actual. Los ganadores del *Gran Torneo*, además de alcanzar la Corona, obtienen el don de la inmortalidad.

El último y actual reinado corresponde a la reina Thalassia, cuyo liderazgo es reconocido como el más longevo, próspero y armonioso de la historia, destacando por su sabiduría, justicia y conexión con la naturaleza.

Durante estos ciclos, Venger se desvaneció en las sombras, planeando su regreso y forjando un vasto ejército oscuro para competir en el próximo Torneo y obtener el control definitivo. Elyria se retiró discretamente, asumiendo un papel de consejera silenciosa, trabajando incansablemente para sanar el reino y vigilar la amenaza latente de su hermano, preparada para impedir su ascenso al trono o el retorno a la guerra. El *Mundo Mágico* persiste en su lucha, manteniendo un delicado balance custodiado por el *Amo del Calabozo*.



Un nuevo orden ha sido establecido para preservar la paz, la estabilidad y el equilibrio del reino. Sus pilares son aparentemente sólidos y está basado en buenos principios e intenciones. ¿Conseguirá mantenerse en el tiempo?

1.5 El gobierno del reino

La estructura gubernamental del *Mundo Mágico*, un sistema forjado en la búsqueda de la estabilidad tras la gran guerra de sucesión, se fundamenta en históricos pactos alcanzados después del conflicto entre Venger y Elyria, y se asienta sobre las leyes plasmadas en el Codex Regni. Este no es un simple compendio jurídico, sino un libro místico dotado de una sabiduría ancestral, cuyas runas brillan tenuemente al invocar su magia. Sus páginas de pergamino encantado son indestructibles y su escritura luminiscente se adapta para mostrar solo la información necesaria, erigiéndose como el símbolo eterno de la ley y la justicia. El Codex Regni no solo reúne las leyes históricas, sino que incorpora las nuevas disposiciones, asegurando una constante actualización y evolucionando junto con el reino para reflejar sus necesidades.

La autoridad suprema del reino reside en el Gran Mago o la Gran Hechicera, quien ostenta el título de rey o reina, un honor que no se hereda, sino que se gana al triunfar en el prestigioso *Gran Torneo de Magia y Hechicería*. La duración de este mandato está determinada por la Flor del Ciclo, un artefacto encantado cuyo florecimiento marca el inicio del reinado y cuya caída del último pétalo señala su final, garantizando que la estabilidad y la renovación sean esenciales en el gobierno.

El monarca gobierna el ámbito ejecutivo, presidiendo el Consejo Mágico. El rey o la reina tiene la prerrogativa de elegir y cesar a los miembros de este Consejo, que debe contar con un mínimo de cinco consejeros; sin embargo, esta decisión debe ser validada por el Espejo de la Verdad, un poderoso objeto singular que asegura la integridad e idoneidad de los seleccionados. El monarca también tiene la facultad de designar a un Primer Consejero que actúa como líder del Consejo Mágico y asume sus funciones en caso de ausencia.

El Consejo Mágico es el órgano ejecutivo, y sus miembros son expertos en diversas áreas del conocimiento y la magia, trabajando para garantizar el orden y la prosperidad. Cada consejero lidera un cuerpo especializado de magos. Entre las áreas de competencia del ejecutivo se encuentran: Magia y Hechicería, Sanación (a cargo del Cuerpo de Sanadores de Lumen), Instrucción Mágica (con los Maestros del Arcanum), Seguridad (dirigiendo a los Custodios Reales), Justicia Mágica (con los Magos Magistrados), Tiempo (con las Patrullas Intertemporales que usan el Liber Temporis), Videncia y Adivinación (con los Oráculos del Velo), Relaciones Interraciales (liderando a los Embajadores de la Concordia), Conservación del Entorno Mágico (con los Custodios de la Naturaleza Encantada), y Rituales y Ceremonias (con los Guardianes del Ciclo Sagrado), entre muchas otras posibles. Juntos, estos consejeros trazan las políticas, supervisan que la Corona cumpla sus responsabilidades y pueden incluso vetar decisiones reales si logran una mayoría de dos tercios. En casos excepcionales, el ejecutivo también puede solicitar a la Flor del Ciclo que ponga fin anticipadamente a un mandato.

El poder del monarca y el ejecutivo tiene un contrapeso en el Parlamento del Reino, un órgano representativo que da voz a las diversas especies y comunidades. Sus miembros, conocidos como Delegados del Reino, son seleccionados a través de elecciones populares y cuotas específicas para garantizar que todas las voces, incluidas las minoritarias, sean escuchadas. Este parlamento es presidido por el Primer Delegado, cuya elección debe ser validada por el Espejo de la Verdad. El Parlamento puede proponer leyes (siempre sujetas al Codex Regni) y puede solicitar a la Flor del Ciclo la finalización anticipada de un mandato real.

El poder judicial es impartido por los Magos Magistrados, hechiceros togados que tienen la misión de impartir justicia de manera imparcial, asegurando el cumplimiento tanto de las leyes mágicas como las civiles del reino.

Un artefacto sagrado fundamental para la estabilidad del reino es el Prisma del Equilibrio, forjado en tiempos remotos. Este artefacto de múltiples caras, suspendido sobre un altar, tiene la función de resolver cualquier conflicto de Estado entre la Corona, el Consejo Mágico y el Parlamento. Su dictamen, emitido en forma de una proyección mágica de luz y sonido, es definitivo, vinculante e inapelable, quedando registrado automáticamente en el Codex Regni y el Liber Temporis.

Finalmente, el *Amo del Calabozo* es una piedra angular en la estabilidad del reino. Su naturaleza inmortal le ha permitido estar presente desde los albores del *Mundo Mágico*, evolucionando de Gran Consejero Real a pacificador y principal guardián del equilibrio mágico. Aunque ha dejado de involucrarse directamente en las tareas diarias de gobierno, sigue siendo una figura esencial, velando por el buen funcionamiento del reino y supervisando la organización y desarrollo del Gran Torneo de Magia y Hechicería, actuando como un símbolo de autoridad y sabiduría para todos.



1.6 Símbolos y sedes del *Mundo Mágico*

El *Mundo Mágico* se distingue por sus poderosos emblemas, que son representaciones vivas de su esencia. El escudo es una obra majestuosa que muestra una fortaleza en un paisaje idílico, con cuatro gemas azules que simbolizan los pilares arcanos: energía, conocimiento, equilibrio y protección. Su lema es "Unidos por la magia, guiados por la sabiduría", y la bandera, sobre un fondo azul profundo, lleva el escudo rodeado de estrellas doradas que representan la protección y la unidad territorial. Un símbolo viviente de esperanza es Uni, la pequeña unicornia de pelaje blanco resplandeciente, cuyo cuerno plateado reacciona a las vibraciones místicas del mundo. Finalmente, el himno oficial es un canto épico de tonos solemnes y majestuosos, una mezcla de marcha nacional y melodías celtas que despierta el coraje.

La sede oficial de la Corona es La Fortaleza, un bastión monumental enclavado en un bosque encantado. Sus muros de piedra negra y pulida reflejan destellos dorados, y su seguridad corre a cargo de los Custodios Reales, magos de élite que se entrenan en el Atrio de Astralis. En su interior, la Cámara del Legado es el despacho oficial del monarca, y la Gran Sala funge como salón del trono. Fuera de allí, la Torre de los Ecos es un bastión que alberga el Espejo de la Verdad, un artefacto legendario con visión mística que valida los nombramientos de altos cargos y guía la elección de líderes dignos del legado.

Dentro de La Fortaleza se concentran los espacios institucionales. La Sala del Consejo es el lugar de reunión del ejecutivo; la Sala de la Flor del Ciclo alberga el artefacto que marca el inicio y fin de cada reinado; y la Sala del Prisma de Equilibrio contiene el Prisma del Equilibrio, que resuelve conflictos de Estado con dictámenes inapelables.

La Biblioteca Mágica es el corazón del conocimiento, donde se custodian el Codex Regni (leyes fundamentales) y el Liber Temporis (registro de eventos). La Fortaleza incluye además los Jardines de Aderlan, un paraíso exterior para la reflexión y ceremonias que celebran la conexión con la naturaleza.



Otras sedes monumentales son cruciales para la administración. El Palacio del Consejo es un edificio con imponentes torres que albergan las diversas alas especializadas de las consejerías ejecutivas. El Palacio del Parlamento del Reino es una edificación grandiosa diseñada para reflejar la democracia mágica, con su Sala de Plenos elíptica que garantiza la igualdad de representación a todos los Delegados. El Palacio de Justicia Mágica, construido con ónice negro, es la sede del sistema judicial, con salas para los Magos Magistrados. Finalmente, el Coliseo del Destino Mágico, un coloso de mármol y ónix en una llanura dorada, es el escenario sublime donde se lleva a cabo el crucial Gran Torneo de Magia y Hechicería, con un suelo místico que se adapta dinámicamente a los desafíos de los competidores.

1.7 El reino en la actualidad

Actualmente, el *Mundo Mágico* florece bajo el mandato de la reina Thalassia, considerada la soberana más longeva, próspera y armoniosa de la historia. Thalassia es una hechicera de sabiduría, justicia y profunda conexión con la naturaleza, que ha consolidado la paz y el desarrollo, impulsando una época dorada en la cultura y la hechicería creativa. Su presencia es deslumbrante, con cabello plateado y ojos verde profundo con matices dorados, y su dominio absoluto de la magia elemental y la protección la consagra como una de las hechiceras más poderosas conocidas de la historia. A pesar de esto, la Flor del Ciclo se resiste a perder sus últimos pétalos, prolongando su mandato porque ha percibido grandes amenazas en el horizonte y considera esencial que la reina, con su experiencia y templanza, continúe guiando el reino.

La calma se rompe por la inminente amenaza de Venger, quien planea ganar el *Gran Torneo de Magia y Hechicería* para reclamar el trono e instaurar una dictadura encubierta. El Primer Consejero, Calem Drathos, un mago de la máxima confianza de la reina, el Primer Delegado, Lorien Vandrel, conocido por su temple sereno y astucia política, y la Magistrada Suprema de Justicia, Lyssara Kaelith, han recibido información sobre este complot. Las sospechas se intensificaron cuando la Capitana de los Custodios Reales, Elara Valen, logró capturar a un espía de Venger.

La revelación de Elara Valen fue alarmante: Venger ha desarrollado una energía sin precedentes capaz de someter a los artefactos sagrados que garantizan el orden y la estabilidad del reino. Su plan incluye congelar la Flor del Ciclo para una tiranía sin fin; someter el Espejo de la Verdad para imponer a sus seguidores en posiciones clave; manipular el Prisma del Equilibrio para que falle a su favor; controlar el Codex Regni para reescribir las leyes, y corromper el Liber Temporis para borrar la historia de sus enemigos.

Este complot podría representar el fin del *Mundo Mágico* tal como se conoce. La necesidad de actuar con la mayor urgencia es de vital importancia antes de que la armonía se disipe y ya no haya vuelta atrás.

Ante la crisis, la reina Thalassia consultó al *Amo del Calabozo*, quien dictaminó que solo se podía enfrentar a Venger dentro de las reglas del *Gran Torneo de Magia y Hechicería*. Elyria, la legendaria hermana de Venger y Consejera de Sanación, aceptó su cargo con la condición de mantener su independencia para proteger a los más vulnerables, impulsada por su mezcla de amor fraternal y desilusión. Tras una extensa deliberación, y con el consenso unánime de las instituciones (Consejo, Parlamento y Magos Magistrados), se aprobó una reforma legal sin precedentes, validada por el Prisma del Equilibrio, que permite a la reina y a los monarcas anteriores participar en el Gran Torneo. Mientras la Flor del Ciclo lucha por mantenerse intacta, los magos más poderosos se preparan para la contienda decisiva que determinará si el reino vivirá en justicia o caerá en una era oscura de opresión.



1.8 Otras instituciones del reino

El *Reino Mágico* alberga una compleja red de instituciones que, aunque gozan de plena autonomía, mantienen entre sí una sutil armonía que sostiene el equilibrio arcano del mundo. Cada una guarda su propio propósito, su historia y su forma particular de entender la magia, contribuyendo al esplendor y la diversidad de este reino ancestral.

La *Escuela de Alquimia* es un lugar donde la ciencia y el misticismo se entrelazan. Sus aulas están impregnadas del aroma de metales fundidos, sustancias mágicas y vapores dorados. Los alquimistas que allí se forman buscan el conocimiento supremo, la creación de elixires todopoderosos y la interconversión de la materia.

Una de las instituciones más prestigiosas es la Academia de Magia Real, la más antigua escuela de magia y hechicería. Sus torres resplandecen con energías elementales, y sus estudiantes aprenden a dominar los hechizos y encantamientos de todas las épocas. Bajo la tutela de los Maestros del Círculo Interior, los aprendices no solo perfeccionan su arte, sino también su alma, pues toda magia sin equilibrio conduce a la ruina.

La Biblioteca Espectral es un archivo viviente donde los libros se reordenan según la intención del lector. Algunos volúmenes murmuran sus secretos en lenguas olvidadas, y se dice que en su fondo más profundo reposa el Codex Primigenius, la primera escritura del mundo, custodiada por los espíritus del conocimiento.

El Jardín de los Espíritus es un santuario natural donde los magos buscan comunión con la naturaleza. Quien atraviesa sus senderos de piedra luminosa debe enfrentarse a su propio reflejo interior, pues solo aquel que se comprende a sí mismo puede comprender la verdadera esencia de la magia.

El Pabellón de los Desafíos Eternos es el lugar donde los aspirantes a magos, alquimistas y guardianes deben superar pruebas de sabiduría, valor y dominio espiritual. Solo aquellos que triunfan en sus desafíos reciben los títulos y nombramientos que los consagran como herederos legítimos del legado mágico y alquimista del Reino.

En las altas cumbres se eleva el Observatorio Celeste de Noctharys, donde los astromantes interpretan el movimiento de los astros y leen en las constelaciones los designios del destino. Sus cúpulas giratorias reflejan los ciclos del tiempo, y sus espejos de cristal oscuro permiten vislumbrar mundos más allá del velo de la realidad.

El Taller de Runas y Forja Arcana combina el arte del metal y la magia simbólica. Sus artesanos crean reliquias, sellos y armas encantadas capaces de resonar con el alma de quien las porta. Cada objeto forjado aquí guarda un propósito oculto, y algunos despiertan consciencia propia con el paso de los siglos.

El Hospital Mágico de Elyria es un refugio sagrado donde los sanadores restauran cuerpos y espíritus por igual. Sus muros resplandecen con una luz cálida y perpetua, y en su sala central arde la Llama del Renacer, capaz de purificar incluso las heridas más profundas del alma.

El Instituto de Armonía Elemental, una institución dedicada a la investigación y conservación del equilibrio natural del *Mundo Mágico*. Sus estudiosos, conocidos como los Silentes, observan los flujos de energía que recorren la tierra, el viento y las aguas, manteniendo la estabilidad. Su trabajo discreto ha evitado más de una catástrofe mágica sin que el resto del mundo llegue siquiera a saberlo.

El Conservatorio de los Ecos Eternos custodia la magia del sonido y la vibración. Sus magos, llamados resonantes, estudian la armonía que da equilibrio natural a los seres mágicos.

1.9 Resúmenes

En este apartado incluimos resúmenes de vídeo y audio de diferentes aspectos tratados en este capítulo.

En primer lugar se incluye un vídeo en el que se presentan de forma gráfica los principales elementos del *Mundo Mágico*



Resumen de audio sobre los paisajes y habitantes.



Resumen de audio sobre la historia.



Resumen de audio sobre el gobierno.



Resumen de audio sobre los símbolos y sedes.



Resumen de audio sobre la situación del reino en la actualidad.



Finalmente añadimos un vídeo que presenta las principales instituciones del reino.



1.10 Epílogo

Hemos explorado el *Mundo Mágico*, un reino oculto tras portales interdimensionales y repleto de parajes extraordinarios: bosques encantados, montañas imponentes, ríos de luz mística, ciudades secretas y mares resplandecientes. Está habitado por criaturas legendarias y culturas cuyo modo de vida desafía toda lógica conocida. Desde elfos sabios y dragones ancestrales hasta unicornios custodios de la pureza, cada territorio vibra con energía arcana. También nos hemos aproximado a sus símbolos más antiguos, sus construcciones prodigiosas y su historia vibrante. También hemos conocido algunas de las más importantes instituciones del reino.

Durante siglos, este dominio impregnado de magia prosperó bajo el mandato de un monarca visionario que supo mantener la paz y el equilibrio. Tras su muerte, la ambición y las discrepancias entre sus herederos desencadenaron una pugna por el trono. La tensión dividió a las fuerzas de la luz y la oscuridad, provocando una profunda fractura y un periodo marcado por el desorden y la inestabilidad.

En el presente, la reconstrucción avanza bajo un gobierno decidido a restaurar la armonía, aunque las cicatrices del pasado permanecen abiertas. Viejas amenazas resurgen en forma de poder desmedido y de la búsqueda de artefactos encantados capaces de alterar el equilibrio del reino. Para preservar la estabilidad, se han creado iniciativas como el *Gran Torneo de Magia y Hechicería*, diseñado para unir a sus habitantes y definir el rumbo del futuro.

Como cierre de este capítulo, se incluyen diversos recursos interactivos: un cuestionario, una sopa de letras sobre los habitantes del reino, un puzzle, un juego de ruleta de la suerte, un panel de Lingo, dos infografías, una presentación visual, una galería de imágenes evocadoras y un vídeo que enriquecen la experiencia e impulsan la inmersión en este universo.



Cuestionario del Mundo Mágico



Comenzar



Sopa de Letras: Habitantes

Encuentra habitantes del Mundo Mágico.

Palabras encontradas: 0 de 10 . Intentos fallidos: 0

P	Ñ	K	M	O	N	U	A	F	Q	A	X
J	F	Q	U	N	I	C	O	R	N	I	O
J	M	B	G	G	R	Q	P	R	W	P	G
K	E	G	P	O	O	D	A	Ñ	D	A	P
Ñ	O	Z	H	I	K	B	R	E	Y	S	Z
T	A	Y	G	L	V	E	L	A	L	J	A
Z	K	D	L	U	M	L	N	I	G	F	P
L	U	O	S	Y	Ñ	Z	L	A	N	Ó	O
U	R	Y	O	I	R	A	G	A	N	I	N
T	G	U	O	C	D	N	K	K	H	O	Ñ
I	M	E	D	I	A	N	O	W	H	U	S
R	W	V	U	N	E	R	E	I	D	A	S

NAGARIO

GOBLIN

TROLL

ENANO

MEDIANO

ELFO

DRAGÓN

FAUNO

NEREIDA

UNICORNIO

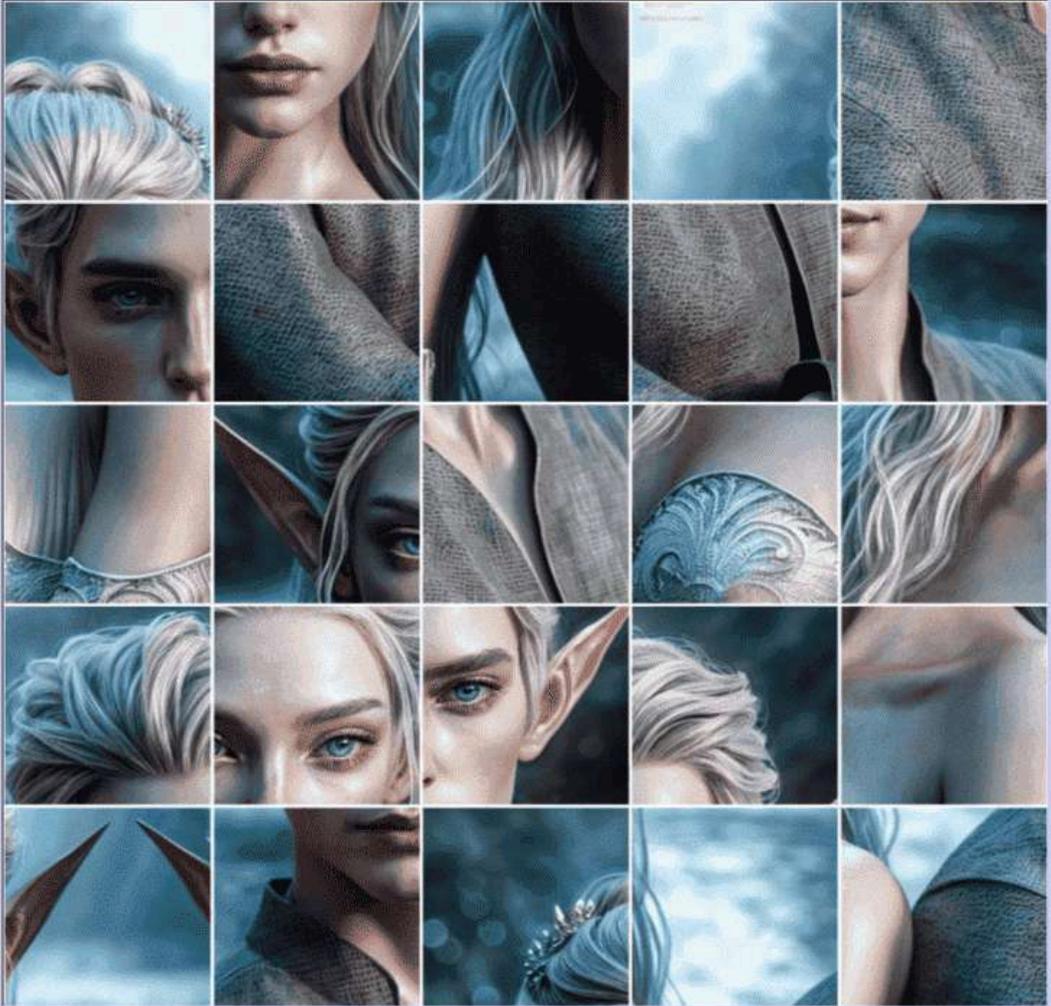
Reiniciar

Solución



Puzles: *Habitantes del Mundo Mágico*

Para salir de la pantalla completa, pulsa Esc

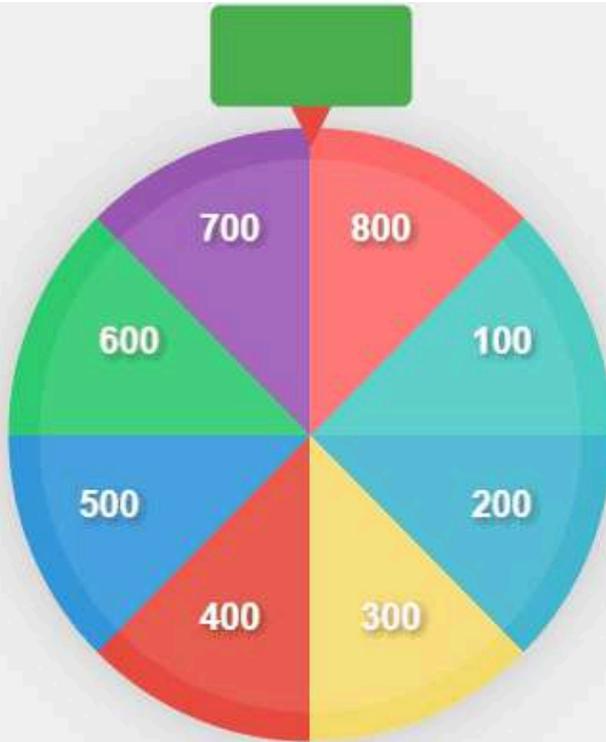


i



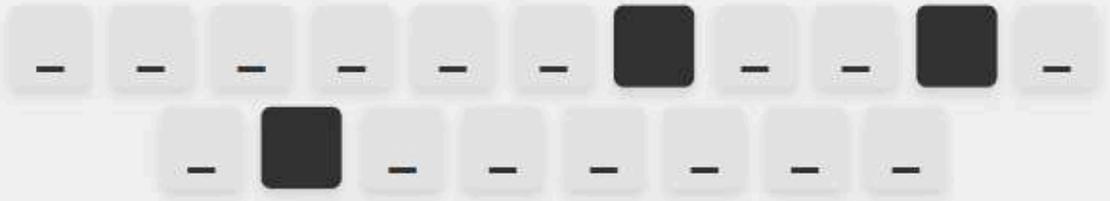


La ruleta de la suerte



Puntuación: 0

Fallos: 0/6



Pista: Artefacto mágico

GIRAR RULETA

VER INSTRUCCIONES

Introduce una letra

ENVIAR LETRA



LINGO

Pista: Libro mágico

ENTER

LIMPIAR

INSTRUCCIONES

REINICIAR

NUEVA PALABRA



Reyes del *Mundo Mágico*





El Mundo Mágico



1

Paisajes



6

El reino en la actualidad



2

Habitantes



5

Simbolos y sedes



4

Gobierno



3

Historia

El Mundo



o Mágico



1/10





1/150







LA ESCUELA DE ALQUIMIA

Capítulo 2

LA ESCUELA DE ALQUIMIA



Capítulo 2

La Escuela de Alquimia

2.1 Introducción	45
2.2 Presentación	47
2.3 Los símbolos de la escuela	51
2.4 Las instalaciones de la escuela	53
2.5 Visita audiovisual de la escuela	70
2.6 Los aprendices en la escuela	74
2.7 Entrega de reconocimientos	90
2.8 Juegos Alquimistas	95
2.9 Portal Alquimistas	112
2.10 Epílogo	118

2.1 Introducción

En este capítulo se presenta la *Escuela de Alquimia*, una propuesta de actividad gamificada cuya narrativa se integra en el universo del *Mundo Mágico* y cuya experiencia inmersiva se desarrolla principalmente a través de los juegos didácticos *Alquimistas*.

A continuación, se ofrece una carátula, una recomendación del *Amo del Calabozo* y una introducción general a la *Escuela de Alquimia*.



"Las tres reglas básicas de la escuela son: comprender, practicar y no abandonar".

Amo del Calabozo



Los "Alquimistas" son juegos de estrategia, motivación y seguimiento ambientados en la "Escuela de Alquimia", situada en un mundo medieval con toques mágicos, y guiados por el "Amo del Calabozo". El juego consta de dos partes: la segunda amplía la primera, y ambas son compatibles, lo que permite a los jugadores transitar de una a otra.

Los participantes son aspirantes a alcanzar el rango más alto dentro de la jerarquía alquimista de la Escuela. Para lograrlo, deben obtener "tiradas mágicas" que les permitirán conseguir "elementos alquímicos" como oro, pociones y conocimiento.

El juego se desarrolla en rondas o etapas, cuya frecuencia es determinada por el "Amo del Calabozo". La dinámica de cada ronda se centra en obtener "tiradas mágicas", convertirlas en "elementos alquímicos" y utilizar estos elementos para lograr ascensos y llevar a cabo acciones estratégicas.

La metodología de gamificación propuesta es altamente versátil, configurable y adaptable, lo que permite ajustarse a los tiempos, participantes y necesidades específicas. Por ejemplo, se pueden definir las formas de obtener las "tiradas mágicas", los premios por los ascensos, las estrategias de participación y las dinámicas de juego.

2.2 Presentación

La *Escuela de Alquimia* es una de las instituciones más antiguas y prestigiosas del *Mundo Mágico*. Fundada por el mismísimo *Amo del Calabozo* en tiempos del rey Aderlan, ha perdurado a lo largo de los siglos, superando cada una de las transformaciones del reino y adaptándose con sabiduría a los desafíos de cada era.

Una de las claves de su permanencia ha sido la protección especial que, desde sus orígenes, le otorgó el *Amo del Calabozo* mediante un poderoso hechizo y la concesión de una amplia independencia respecto a los gobiernos del reino. El *Espejo de la Verdad* elige en cada ciclo al *Claustro de Alquimistas*, cuyos miembros designan posteriormente a su director.

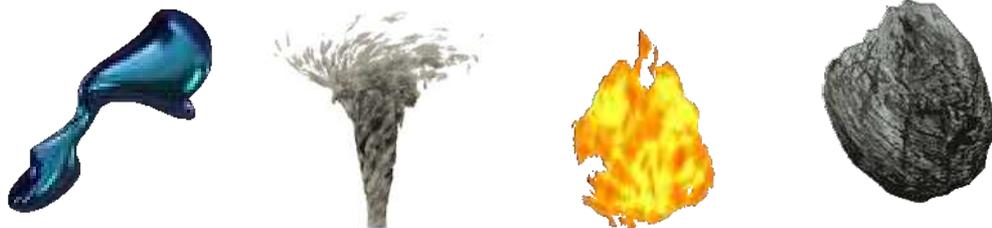
En la actualidad, el *Amo del Calabozo* ejerce como director de la escuela, por petición expresa y unánime del *Claustro de Alquimistas*, lo que constituye una garantía de su buen funcionamiento y del mantenimiento de sus antiguas tradiciones.



Una de las principales atribuciones de la escuela es preservar los conocimientos alquímicos acumulados a lo largo de los siglos y fomentar la investigación para el descubrimiento de nuevos saberes. Otra de sus funciones fundamentales es la formación de los aspirantes a convertirse en alquimistas, instruyéndolos en las técnicas y habilidades necesarias para el ejercicio de su arte y en los principios y preceptos éticos que deben guiar su práctica.

En los tiempos antiguos, cuando la magia aún susurraba entre las raíces y los vientos, nació la alquimia elemental, arte sagrado que buscaba comprender la danza eterna de los cuatro pilares del mundo: **tierra, aire, agua y fuego.**

Cada elemento representaba una fuerza viva del cosmos y del alma. La tierra era el cuerpo, la estabilidad y la materia prima; el agua, la emoción y la transformación que disuelve y purifica; el aire, el pensamiento, el aliento que une lo invisible; y el fuego, la chispa divina, destructor y creador a la vez.



El alquimista aprendía que ninguna transmutación era posible sin el equilibrio entre ellos. En su laboratorio mezclaba y contemplaba, buscando no solo convertir plomo en oro, sino también armonizar los elementos dentro de sí mismo. Pues entendía que el universo y el alma eran un mismo crisol, y que al dominar los cuatro elementos externos, lograría despertar el quinto y con el conocimiento supremo que une todas las cosas. También buscaba obtener elixires de distinta naturaleza y especialmente el elixir supremo, el de la inmortalidad.

Así pues, los tres objetivos fundamentales de la Alquimia podían representarse por **el oro**, símbolo de la transmutación; **el elixir**, emblema de la inmortalidad; y **los libros de la Alquimia**, manifestación del conocimiento supremo.



El oro, el elixir y el conocimiento alquímico, combinados con sabiduría, podían conducir a la realización de los más altos objetivos de la Alquimia. Sin embargo, para que dicha unión alcanzara su plenitud, era necesario el poder de la **gema alquímica**, que albergaba en su interior el **quinto elemento**: el éter, la esencia mágica del mundo celestial.



A lo largo de la historia y fiel a sus principios, la *Escuela de Alquimia* se ha mantenido neutral, sin alinearse con bandos, facciones ni corrientes políticas.

La escuela goza de un gran prestigio y muchos de sus egresados acaban ocupando puestos de alta responsabilidad en diversas instituciones del reino o incluso en el propio gobierno. Otros regresan a sus aulas como miembros del *Claustro de Alquimistas*, mientras que algunos optan por ejercer su profesión de manera independiente. También ha habido alquimistas que han abrazado las artes oscuras.

Sin embargo, este camino exige un gran esfuerzo, habilidad y dedicación. El alumnado ingresa con el rango de aprendiz y debe adquirir conocimientos, superar pruebas y afrontar desafíos de dificultad creciente que le permitan ascender en la escala de rangos alquímicos, hasta alcanzar su cúspide y obtener el título de gran maestro o maestra alquimista.

Guiados por el propio *Amo del Calabozo*, emprenderemos un recorrido por la escuela para explorar sus instalaciones, descubrir sus símbolos, distintivos y elementos característicos y adentrarnos en el conocimiento de su funcionamiento, con especial atención al papel de los aprendices y a los objetivos que orientan su formación y sus metas.



2.3 Los símbolos de la escuela

En la propia fundación de la *Escuela de Alquimia*, el *Amo del Calabozo* estableció sus símbolos institucionales y elementos distintivos, los cuales se describen a continuación.

Comenzaremos por el himno, cuyas notas fueron forjadas mediante la invocación de las fuerzas mágicas y alquímicas, de modo que su esencia se fusionara con la música. Así, la propia Alquimia fluye en cada acorde, y cuando estos resuenan, todos pueden percibir su poder y comprender su profundo significado.



El escudo de la escuela es un cuadrado con cuatro puntas, cada una representando uno de los elementos de la Alquimia elemental. En su centro se encuentra un candado, símbolo de la obligación de los alquimistas de preservar los secretos de su arte y de emplearlo con responsabilidad. Sobre él, una corona que refleja la fidelidad de la escuela al *Reino Mágico* y al equilibrio que lo sostiene.



La bandera de la escuela está dividida en cuatro cuadrantes, cada uno dedicado a uno de los elementos alquímicos. En su centro se sitúa el escudo de la escuela, símbolo de la unión de estos elementos. Esta enseña representa que la fuerza de la escuela radica en los cuatro

elementos, y que en su centro, donde se encuentra el escudo, su combinación alcanza grandeza, poder y trascendencia.



El lema de la escuela hace explícita alusión a que la Alquimia ofrece el viaje definitivo, capaz de conducirnos al logro de nuestros objetivos y la superación de nuestras metas, siendo válido tanto para aprendices como para grandes maestros.

El viaje hacia la superación

La mascota de la escuela es **Dragoblín**, traída por el *Amo del Calabozo* y presente desde los inicios de la institución. Se ha convertido en una parte inseparable de la escuela y es querida y respetada por todos.



2.4 Las instalaciones de la escuela

Desde su fundación, su sede siempre ha sido la misma, ubicada en un antiguo castillo mágico de imponentes dimensiones. El recinto alberga innumerables estancias destinadas a múltiples propósitos, algunas de las cuales permanecen envueltas en secreto.



La decoración de la *Escuela de Alquimia* combina majestuosidad y misterio en cada rincón. Sus muros se hallan adornados con tapices y cuadros que representan escenas históricas y figuras legendarias del arte alquímico; lo más sorprendente es que las imágenes parecen cobrar vida, moviéndose con gestos sutiles o incluso interactuando entre sí, como si los personajes atrapados en ellas continuaran sus labores más allá del lienzo. Cada sala y pasillo parece irradiar una energía propia, haciendo que la magia no solo se estudie, sino que se sienta en cada detalle del entorno. Todo el edificio da la impresión de poseer vida propia, como si su misma arquitectura respirara y observase a quienes lo recorren.

Un ejemplo de lo comentado es uno de los cuadros más emblemáticos de la escuela, que retrata a la primera promoción de alquimistas. La pintura transmite la sensación de que sus personajes aún forman parte de la escuela, permaneciendo activamente en su seno.



Este inmenso edificio alberga miles de dependencias, cada una de las cuales guarda sus propias historias y secretos. Nos limitaremos a recorrer aquellas estancias más directamente vinculadas con las actividades de los aprendices dentro de la escuela.

Las instalaciones dedicadas a la formación de nuevos aspirantes fueron ampliadas hace mucho tiempo, lo que dio origen a la denominación de “Alquimistas 1” para la parte más antigua y “Alquimistas 2” para la zona añadida.

La entrada de la escuela es un amplio y majestuoso espacio que refleja el estilo y la filosofía de la institución a todo aquel que cruza su umbral. Un gran cartel mágico, presidido por el escudo de la escuela, muestra la fecha de ingreso de los aspirantes, su número, el nombre o título de la promoción, así como información sobre las rondas disputadas y el total de ellas.

Para muchos aprendices que cruzan por primera vez sus puertas, este momento marca un verdadero punto de inflexión en sus vidas.



La sala de marcadores es un espacio luminoso y resplandeciente, presidido por dos grandes paneles mágicos en los que se reflejan los progresos de los aspirantes.

En uno de ellos se alza la sempiterna escala de rangos alquímicos, junto a la cual figuran los nombres de los aspirantes que han logrado alcanzarlos.

El otro muestra un marcador detallado con los resultados obtenidos por cada aspirante: posición, rango, tiradas mágicas, oro, elixir, conocimiento y gemas mágicas.



Ambos cuadrantes, públicamente expuestos, se actualizan mágicamente de forma que reflejan en tiempo real la situación de cada participante.

La sala de recaudación es una amplia aula de estilo gótico donde los aspirantes pueden obtener las valiosas "tiradas mágicas", portadoras del poder alquímico capaz de impulsar su progreso dentro de la escuela.

En un gran lienzo encantado se reflejan las tiradas mágicas conseguidas por cada participante. Estas pueden obtenerse mediante pruebas de conocimiento, realización de actividades, superación de desafíos, victorias en duelos, cumplimiento de misiones, conquista de retos y muchas otras formas.

Al inicio de cada ronda, los aspirantes acuden a esta sala para reclamar las tiradas mágicas que hayan ganado, las cuales podrán emplear en diversas actividades dentro de la escuela.



En la sala de alquimistas se encuentran los marcadores individuales que representan a cada aspirante, mostrando su nombre, rango, símbolo del grado alcanzado, tiradas mágicas y los demás elementos obtenidos.

En este espacio se determina qué concursante posee el turno, el cual puede definirse mediante sorteo u otro método de selección. El objetivo principal de cada aspirante es alcanzar el mayor número posible de ascensos dentro de la jerarquía alquímica.

Durante su turno, cada participante puede desplazarse por las distintas salas de la escuela y regresar a la sala de alquimistas, mientras disponga de tiradas mágicas que le permitan proseguir su recorrido.

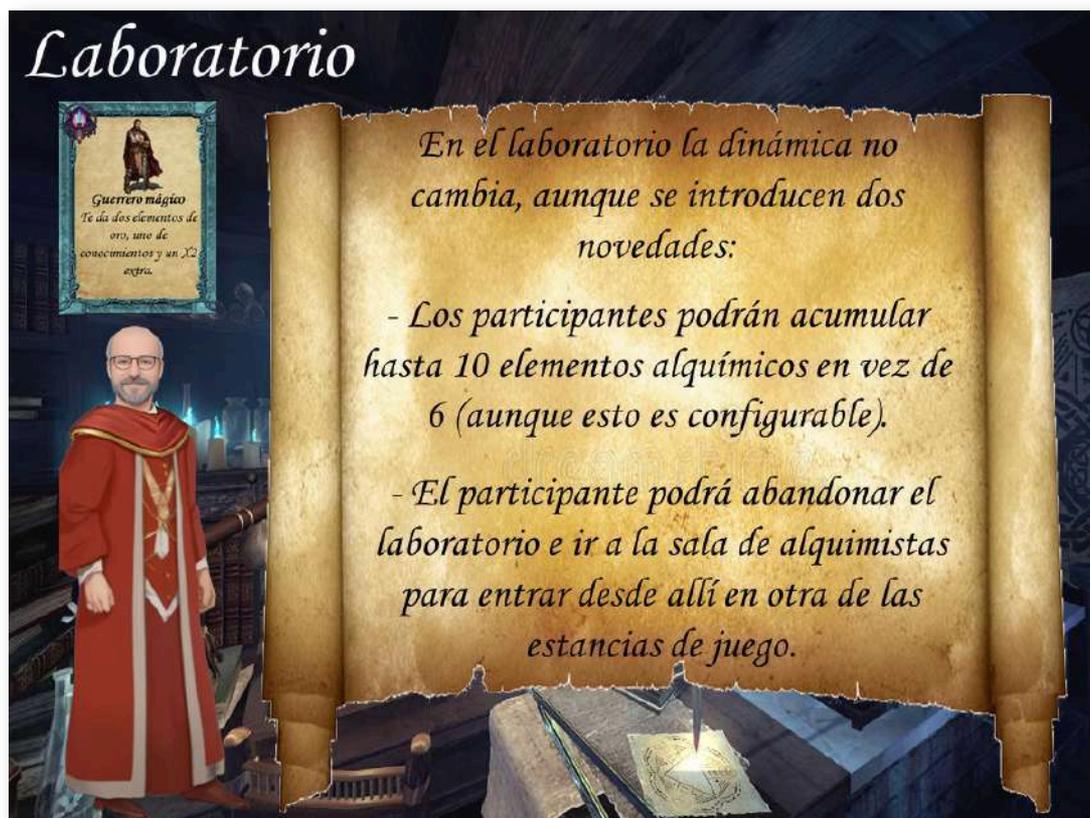


El laboratorio alquímico es una sala fundamental donde los aspirantes transforman sus tiradas mágicas combinando los elementos alquímicos primordiales para obtener oro, elixir, conocimiento y gemas mágicas. Tras efectuar las tiradas mágicas, un panel luminoso revelará el premio obtenido.

Aunque el *Amo del Calabozo* tiene la última palabra, cada ascenso se alcanza al reunir dos oros, dos elixires, dos libros de conocimiento y una gema mágica.

Además, es posible obtener cartas mágicas que conceden recompensas especiales, caer en el desierto y no recibir ningún premio, o comprar una opción x2 que permite duplicar la recompensa obtenida en la siguiente tirada.

Laboratorio



En el laboratorio la dinámica no cambia, aunque se introducen dos novedades:

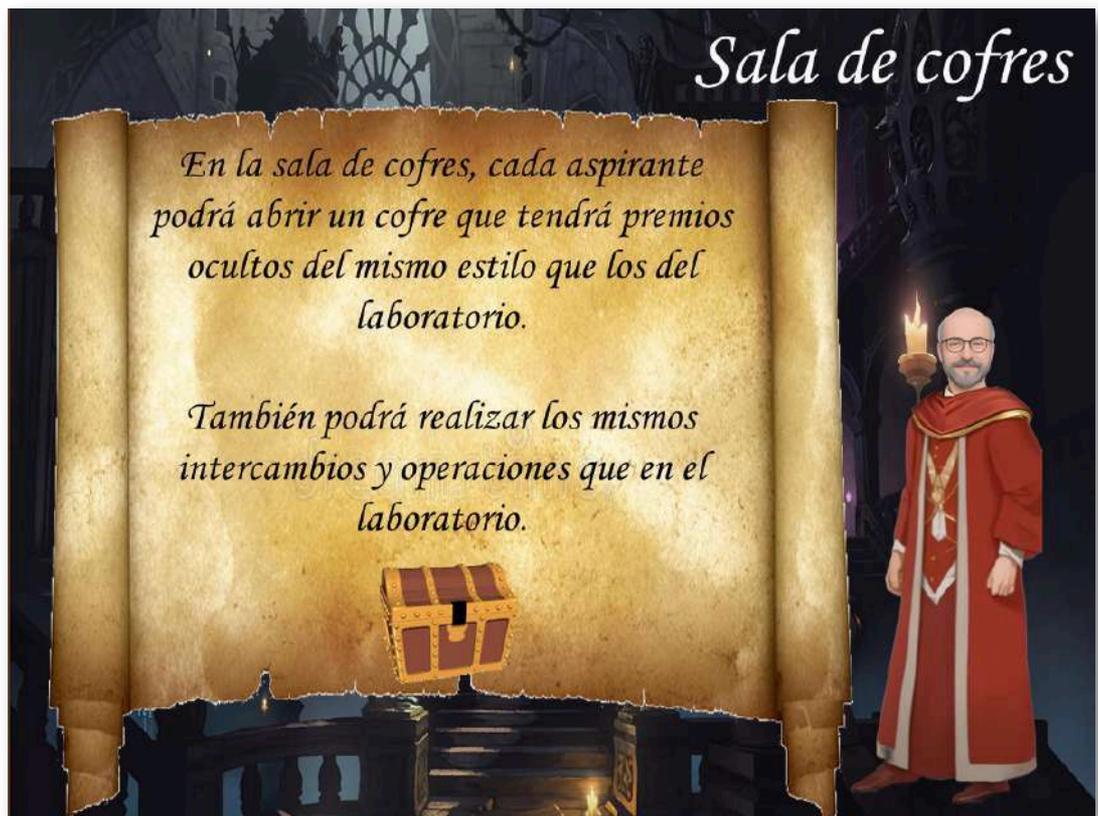
- Los participantes podrán acumular hasta 10 elementos alquímicos en vez de 6 (aunque esto es configurable).
- El participante podrá abandonar el laboratorio e ir a la sala de alquimistas para entrar desde allí en otra de las estancias de juego.

Guerrero mágico
Te da dos elementos de oro, uno de conocimientos y un 12 extra.

La sala de cofres fue la primera ampliación de la escuela y se creó como alternativa al laboratorio, por lo que solo está presente en la zona de Alquimistas 2.

Las tiradas mágicas permiten abrir cofres alquímicos que contienen en su interior recompensas de la misma naturaleza que las obtenidas en el laboratorio. Cuando todos los cofres revelan su contenido, nuevos cofres aparecen para sustituirlos.

En esta sala también se encuentran las cartas mágicas, que pueden obtenerse en sobres o adquirirse a cambio de una pieza de oro, una de elixir y una de conocimiento. También existen desiertos y se puede comprar la opción x2 que multiplicará el valor de los premios de la siguiente jugada.



Esta estancia también fue resultado de la ampliación de la escuela durante la fase de Alquimistas 2.

Es una sala diseñada especialmente para recompensar el conocimiento de los participantes. En ella pueden emplear directamente sus tiradas mágicas para comprar preguntas, hasta un máximo de cinco. Cada respuesta correcta se recompensa de forma inmediata y progresiva con los valiosos elementos alquímicos: oro, elixir y conocimiento. De este modo, los aspirantes pueden ser premiados directamente por su sabiduría.

Las cuestiones pueden presentarse en formato de opción múltiple o de respuesta abierta. En este último caso, es posible plantear cualquier tipo de actividad, ejercicio o reto.



Se trata de otra estancia fruto de la ampliación a Alquimistas 2.

En esta sala, el participante que posee el turno puede desafiar a cualquier otro aspirante del grupo a un combate mágico alquímico, una confrontación de conocimiento que se desarrolla a lo largo de un máximo de cinco asaltos. En cada uno de ellos, los aprendices deberán poner en juego sus tiradas mágicas, confiando en su sabiduría, estrategia y fortuna.

Este tipo de competición ofrece a los aspirantes la oportunidad de medirse entre sí, demostrando su destreza y dominio de las artes alquímicas. El contendiente puede ser elegido aleatoriamente o no. Este sistema, permite resolver los duelos de manera ordenada, garantizando el equilibrio y la honorabilidad en cada enfrentamiento.



Sala de retos

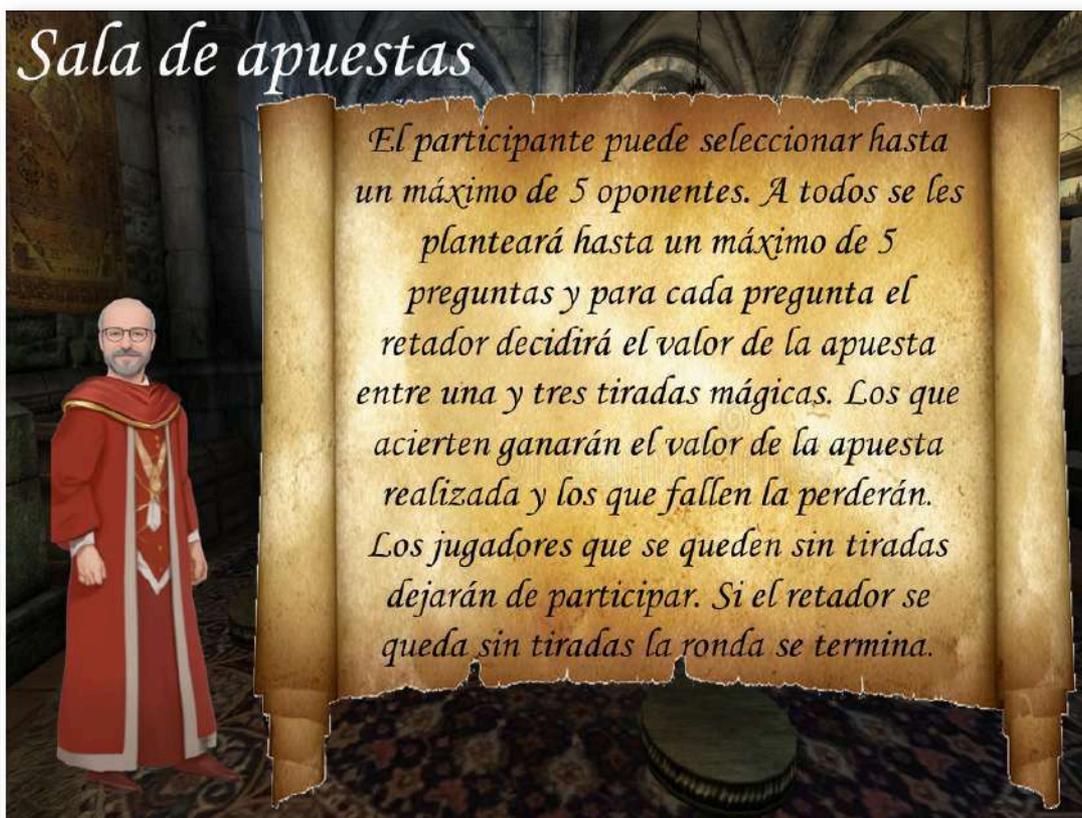
En esta sala el aspirante que tiene el turno puede retar a otro a un duelo de preguntas y respuestas.

El duelo tendrá un máximo de 5 preguntas. Si ambos jugadores aciertan la cuestión planteada recibirán una tirada mágica, mientras que si ambos fallan la perderán. Si uno da la respuesta correcta y otro falla, el acertante ganará dos tiradas mágicas que perderá su oponente. Si alguno de los jugadores se queda sin tiradas mágicas el duelo finaliza.

Se trata de otra estancia incorporada durante la ampliación de la escuela en la fase de Alquimistas 2.

En esta sala, el participante que ostenta el turno puede retar hasta un máximo de cinco oponentes, elegidos entre sus compañeros de promoción. Los adversarios pueden seleccionarse de manera nominativa o al azar.

Durante el enfrentamiento se plantearán hasta cinco preguntas o desafíos. En cada uno de ellos, el retador podrá apostar entre una y tres tiradas mágicas, en función de su confianza y estrategia. La superación de cada desafío será recompensada con la ganancia del valor de la apuesta, mientras que el fracaso conllevará penalización correspondiente.



Esta sala también fue inaugurada con motivo de la ampliación de la escuela en la fase de Alquimistas 2.

En ella, cualquier participante que posea el turno puede invertir dos tiradas mágicas para intentar obtener un ascenso directo en la escala alquímica, siempre que logre superar la prueba a la que será sometido.

El desafío al que se enfrenta no es sencillo: deberá responder correctamente a cinco cuestiones o superar cinco pruebas de habilidad o conocimiento, especialmente diseñadas para tal efecto. Contará con un comodín mágico que le permitirá un único fallo; sin embargo, al segundo error, la prueba finalizará de inmediato y el aspirante no obtendrá el ascenso.



Fue la última sala inaugurada durante la expansión de la escuela en la fase de Alquimistas 2.

En esta sala se determinan los valores de los distintos elementos de la escuela. El participante que posee el turno puede invertir una tirada mágica para que, de forma aleatoria, se fijen los precios de los ascensos, cartas mágicas, gemas, tiradas mágicas o del efecto x2.

Además, en esta estancia es posible comprar directamente oro, elixir o conocimiento al valor vigente, el cual también puede modificarse aleatoriamente mediante el pago de una tirada mágica adicional.

Los precios pueden modificarse tantas veces como se desee, siempre que se pague una tirada mágica por cada cambio.



La estancia más amplia y majestuosa de la escuela es la sala de grados, el escenario donde se celebran los grandes actos de la institución. En ella tienen lugar ceremonias solemnes como la proclamación del vencedor de cada promoción, tras la conclusión del torneo alquímico.

En esta dependencia también se toma la decisión de dar por finalizada cada una de las rondas de la competición, marcando así el cierre oficial de cada etapa del desafío.

Un magnífico pergamino mágico, suspendido en el aire y resplandeciente con luces arcanas, muestra en todo momento la clasificación actualizada y el grado alcanzado por cada uno de los participantes.



Si al finalizar el gran torneo hubiese dos o más aspirantes que hubieran alcanzado el mismo rango en la escala alquímica, serían conducidos a la sala de duelos, donde se decidiría la victoria del torneo.

Una vez en la sala de duelos, todos los finalistas deberán realizar una tirada mágica. Quien obtenga el valor más alto será proclamado vencedor o vencedora del torneo.

En caso de empate en la puntuación máxima, únicamente los aspirantes con dicha puntuación repetirán la tirada para desempatar. Este procedimiento se continuará hasta que se obtenga una única puntuación máxima, tras lo cual el vencedor o vencedora será proclamado o proclamada en la sala de grados.



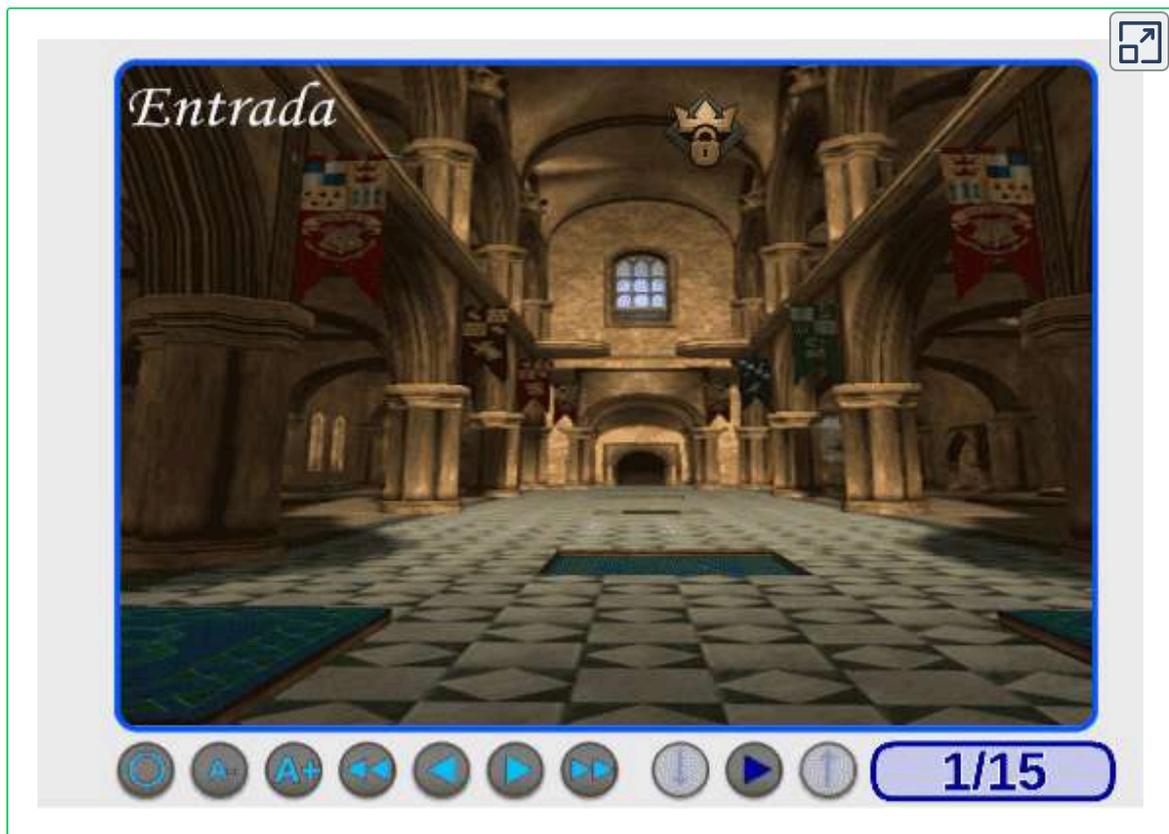
A la sala secreta solo tiene acceso el *Amo del Calabozo*, desde donde puede observar y controlar todo lo que sucede en la escuela con absoluta discreción.

Desde esta estancia oculta, es posible modificar el marcador de cualquier aspirante en todos sus aspectos, incluyendo ascensos, degradaciones de rango y cualquier otra estadística relacionada con su progreso.

Además, se puede ajustar el valor de cualquier elemento de la escuela, determinar el número de rondas a disputar e incluso forzar la finalización anticipada del torneo, garantizando el control absoluto sobre los acontecimientos. Por ello, bajo ninguna circunstancia los aspirantes deben acceder a esta sala.



Hemos recorrido las distintas estancias de la escuela dedicadas a la formación de los aprendices, haciendo especial hincapié en la descripción de su funcionalidad. A continuación, presentamos una galería de imágenes en la que pueden observarse las salas sin ningún otro elemento salvo su nombre, con el fin de admirar plenamente la estética de cada una de ellas.



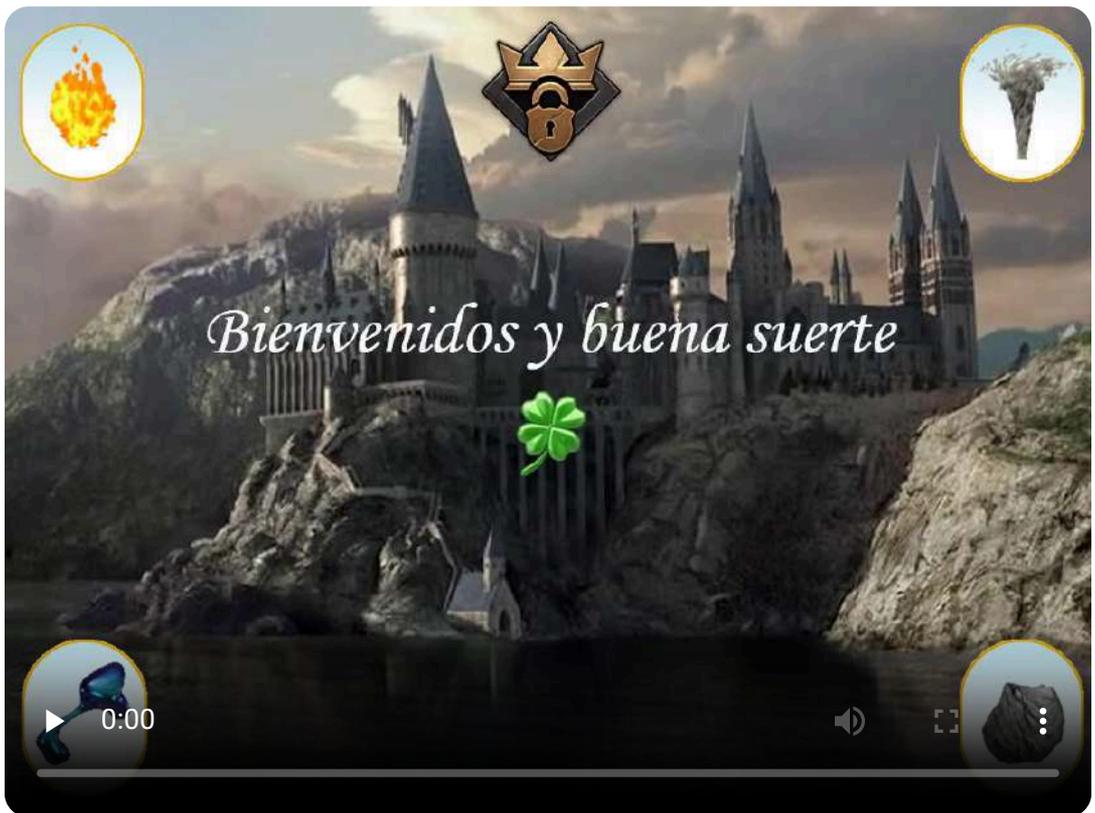
En cada sala existe un control en la parte superior, representado por un ojo abierto o cerrado, que permite ocultar todos los elementos excepto el fondo de la estancia, para poder apreciarlo en su totalidad.

En la sala secreta, este mismo control general, también representado por un ojo, permite aplicar dicha acción de manera simultánea en todas las salas de la escuela.

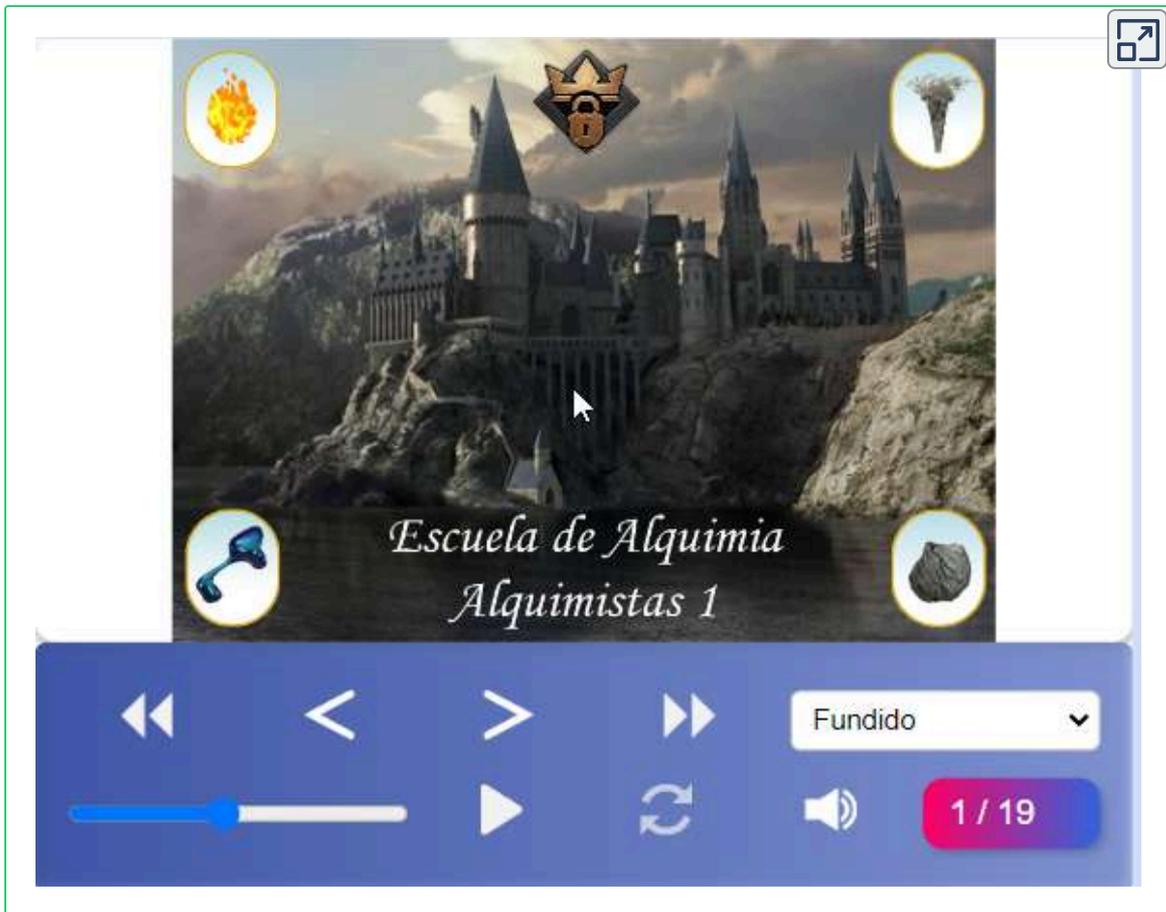
2.5 Visita audiovisual de la escuela

Tras la presentación de la *Escuela de Alquimia* y de sus distintas estancias, iniciaremos una visita audiovisual guiada por el *Amo del Calabozo*, a través de vídeos y galerías de imágenes.

En primer lugar, presentaremos las salas pertenecientes a la parte más antigua de la institución, correspondientes a la fase de **Alquimistas 1**.



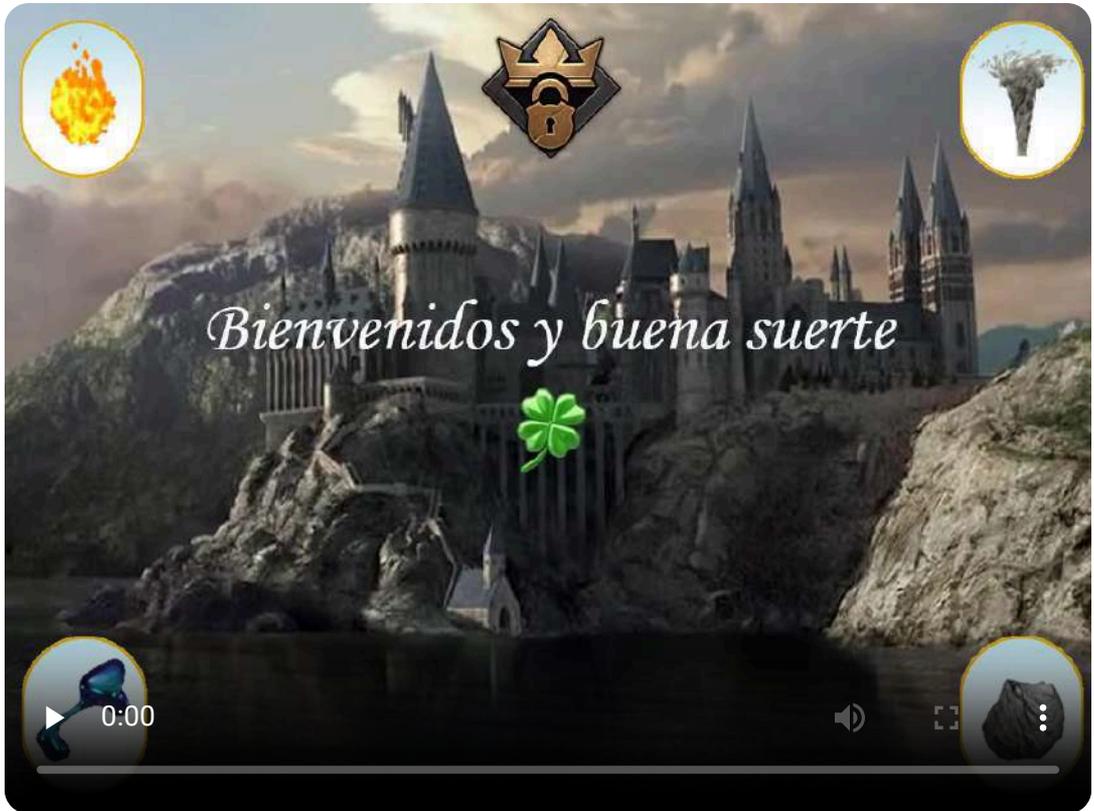
A través del siguiente [enlace](#) puede visualizarse la presentación completa en formato PDF. Asimismo, si se prefiere, puede reproducirse la presentación directamente mediante el presentador de diapositivas que se muestra a continuación.



De forma análoga, se incluyen a continuación los materiales correspondientes a la versión ampliada y definitiva de la *Escuela de Alquimia*, conocida como **Alquimistas 2**.

En esta sección puede accederse a su presentación en formato de vídeo, presentación de diapositivas y documento PDF, donde se muestran las nuevas estancias, mejoras visuales y ampliaciones incorporadas en esta fase de la institución.

A través del siguiente [enlace](#) se puede acceder al documento en formato PDF que recoge la presentación completa de la ampliación de la *Escuela de Alquimia*.



Conviene recordar que, aunque en los vídeos y presentaciones de la fase **Alquimistas 2** solo se muestran las estancias que fueron objeto de ampliación o mejora, esta fase incluye en realidad la totalidad de las dependencias de la *Escuela de Alquimia*. De este modo, **Alquimistas 2** representa la versión completa y definitiva de la institución, integrando tanto las salas originales como las nuevas incorporaciones.

Finalmente presentamos un vídeo en el que se recrea un breve recorrido mágico por la *Escuela de Alquimia*. En él, los espectadores podrán adentrarse en algunas de sus estancias envueltas en la quietud de la noche y en otras bañadas por la luz del día, descubriendo los contrastes y la atmósfera única que caracteriza a esta institución.

The screenshot shows a video player interface. The main video frame displays a large, dark stone castle with multiple spires and towers, situated on a rocky cliffside. The text "Escuela de Alquimia" and "Alquimistas 2" is overlaid on the bottom of the video frame. Surrounding the video are several circular icons: a flame, a crown with a padlock, a torch, a blue key, and a rock. A blue control bar is positioned below the video frame, featuring navigation buttons (back, forward, play, stop, full screen), a progress slider, a volume icon, and a "Fundido" (Muted) status indicator. A pink button with the text "1 / 28" is also visible in the bottom right corner of the control bar.

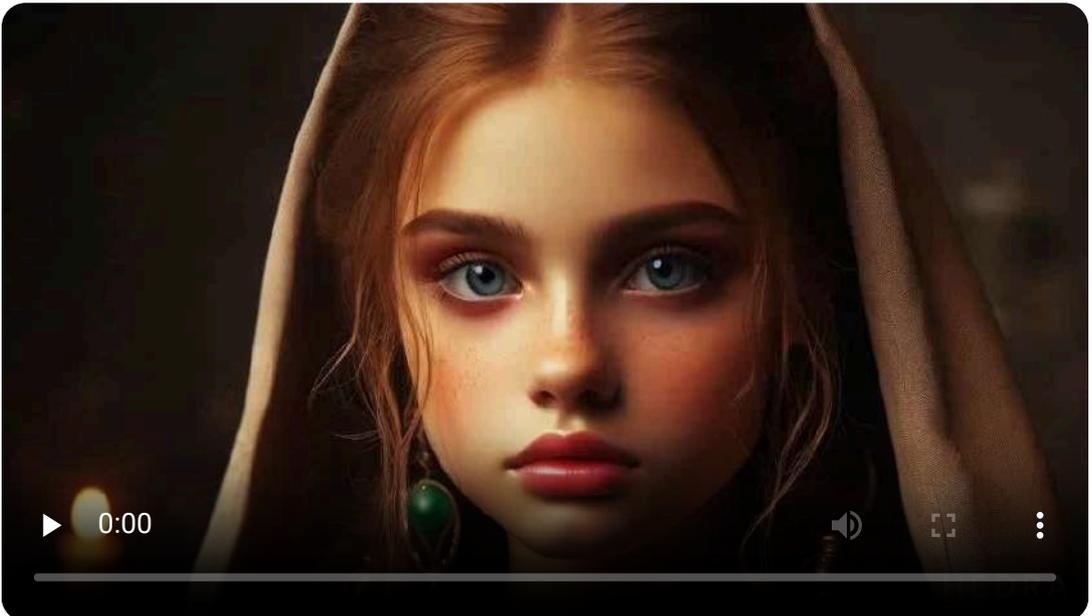
The screenshot shows a video player interface displaying a dark, gothic interior. The scene is dimly lit, featuring high ceilings with intricate arches and columns. The overall atmosphere is mysterious and ancient. The video player controls are visible at the bottom, including a play button, a timestamp of "0:00", a volume icon, a full screen icon, and a menu icon.

2.6 Los aprendices en la escuela

Los aprendices de alquimia son los afortunados seleccionados para formarse en la *Escuela de Alquimia*, la más prestigiosa del reino. Aquellos que demuestren su valía irán ascendiendo en la escala de grados hasta convertirse en grandes maestros alquimistas, descubriendo los secretos más profundos de este arte ancestral y alcanzando las metas que les permitan dominar sus poderes.

Cada aspirante que ingresa trae consigo un bagaje único: una historia personal, una procedencia y unas vivencias propias. Sin embargo, en esta institución todos son tratados por igual y disfrutan de las mismas oportunidades para alcanzar el éxito.

Los aspirantes ingresan en la escuela llenos de motivación, ilusión y ambición, confiando en sus propias habilidades y capacidades y aspirando a alcanzar las más altas cotas del conocimiento y la maestría alquímica. Realizaremos un recorrido similar al que realiza el alumnado de la escuela durante su participación.



En el gran recibidor de entrada, un imponente tablón mágico de madera ancestral, presidido por el escudo de la escuela, da la bienvenida a los aspirantes. En él se muestran el título de la generación, la fecha de inicio, el número de rondas disputadas y totales, así como la cantidad de aprendices que la conforman.

Los datos de este cartel se actualizan de forma mágica a medida que avanza la competición, reflejando en tiempo real el progreso de cada jornada.



Al cruzar el umbral de la entrada, cada aprendiz matriculado en la escuela recibe un marcador mágico que lo acompañará y representará en todo momento mientras forme parte de esta academia. A continuación mostramos y describimos los principales aspectos de dicho marcador.



Identificación numérica del jugador. Se sitúa en la esquina superior izquierda y corresponde al número asignado dentro del grupo.

Rango alquimista. En el marcador se refleja el grado alcanzado por cada participante mediante el símbolo del rango, situado en la parte central superior, y el número de nivel de dicho rango, insertado en una estrella a la izquierda del símbolo.

Nombre o alias del aspirante. Se ubica en el interior de una banda en la zona central del marcador.

Cantidad de tiradas mágicas disponibles. Este valor se encuentra debajo de los dados.

Elementos alquímicos conseguidos: oro, elixir y conocimiento. Se reflejan mediante los números situados debajo de sus correspondientes símbolos. La cantidad máxima acumulable de cada elemento es establecida por el *Amo del Calabozo*.

Gemas mágicas. Necesarias para obtener un ascenso. Se sitúan en la parte derecha del marcador y un número indica la cantidad de gemas obtenidas.

Duplicador "x2". Este distintivo permite al participante que lo posee multiplicar por dos el premio que obtendrá en su próxima jugada, ya sea en el laboratorio o en la sala de cofres. Se representa con el símbolo **x2** y se coloca en la esquina superior derecha del marcador. Se pueden acumular varios duplicadores, y la cantidad se indica con un subíndice en el lado izquierdo del símbolo.

Los participantes aspiran a alcanzar el mayor número posible de ascensos dentro de la jerarquía alquímica. La clasificación y el marcador mágico se encuentran en la sala de marcadores, a la cual pueden acceder en cualquier momento para consultar su progreso y el de sus compañeros de promoción.

RANGOS

11		Ilustre Gran Maestro	0	<input type="text"/>
10		Gran Maestro	0	<input type="text"/>
9		Maestro	1	<input type="text" value="5"/>
8		Artesano	1	<input type="text" value="2"/>
7		Experto	1	<input type="text" value="8"/>
6		Instructor	1	<input type="text" value="4"/>
5		Oficial	1	<input type="text" value="7"/>
4		Suboficial	1	<input type="text" value="10"/>
3		Aprendiz avanzado	1	<input type="text" value="6"/>
2		Aprendiz	1	<input type="text" value="3"/>
1		Principiante	1	<input type="text" value="9"/>
0		Aspirante	1	<input type="text" value="1"/>

Ronda: 10 Fecha: 20/04/2026

Marcador

	Alquimistas					
1	Lisara	0	0	0	0	0
2	Kaelom	8	1	1	1	2
3	Mirtel	2	2	2	1	0
4	Elyria	6	0	1	0	0
5	Venger	9	1	1	1	0
6	Syra	3	0	0	1	1
7	Celyndra	5	0	0	0	0
8	Volthor	7	0	0	0	1
9	Karem	1	0	1	0	1
10	Thaldrin	4	0	0	0	1

Ronda: 10
Fecha: 20/04/2026

En cada ronda, tras cruzar la entrada principal, los participantes se dirigen a la sala de recaudación, una amplia aula magna con una espectacular iluminación y sonoridad, que acoge a todos los aspirantes al inicio de la jornada. Sus muros, cubiertos de símbolos arcanos, parecen vibrar con la energía y la expectación de quienes buscan ascender en la escala mágica.

En el centro se alza un gran lienzo encantado que registra las tiradas obtenidas por los aprendices antes de comenzar. Este panel vivo refleja la energía alquímica acumulada por cada uno y la transforma en tiradas mágicas que marcarán su progreso.

En la ampliación **Alquimistas 2**, las tiradas también pueden ganarse en la propia sala mediante pruebas de conocimiento, desafíos o distintos tipos de retos especiales.



Ronda: 10 Fecha: 20/04/2026		ALQUIMISTAS 1	
1	Lysara	0 + 1	1
2	Kaelom	0 + 4	4
3	Mirtel	0 + 3	3
4	Elyria	0 + 2	2
5	Venger	0 + 4	4
6	Syra	0 + 3	3
7	Celyndra	0 + 4	4
8	Volthor	0 + 3	3
9	Karem	0 + 1	1
10	Thaldrin	0 + 5	5
11	Amadeus	0 + 2	2
12	Elisart	0 + 4	4
13	Lisandre	0 + 1	1
14	Magnor	0 + 4	4
15	Evelta	0 + 3	3

Una vez registradas las tiradas mágicas en los marcadores de los participantes, estos se dirigen a la sala de alquimistas. En esta estancia se encuentran los marcadores individuales de todos los concursantes, y constituye además su zona de descanso cuando no están en posesión del turno.

De entre todos los aprendices presentes se determina quién ostentará el turno, decisión que puede tomarse mediante sorteo o por designación directa.

El aspirante que obtiene el turno podrá mantenerlo mientras disponga de tiradas mágicas o hasta que decida finalizarlo. Durante su turno puede acceder a las salas de laboratorio, cofres, conocimiento, retos, apuestas o ascensos, y mientras conserve tiradas, regresar a la sala de alquimistas para continuar hacia otra estancia.



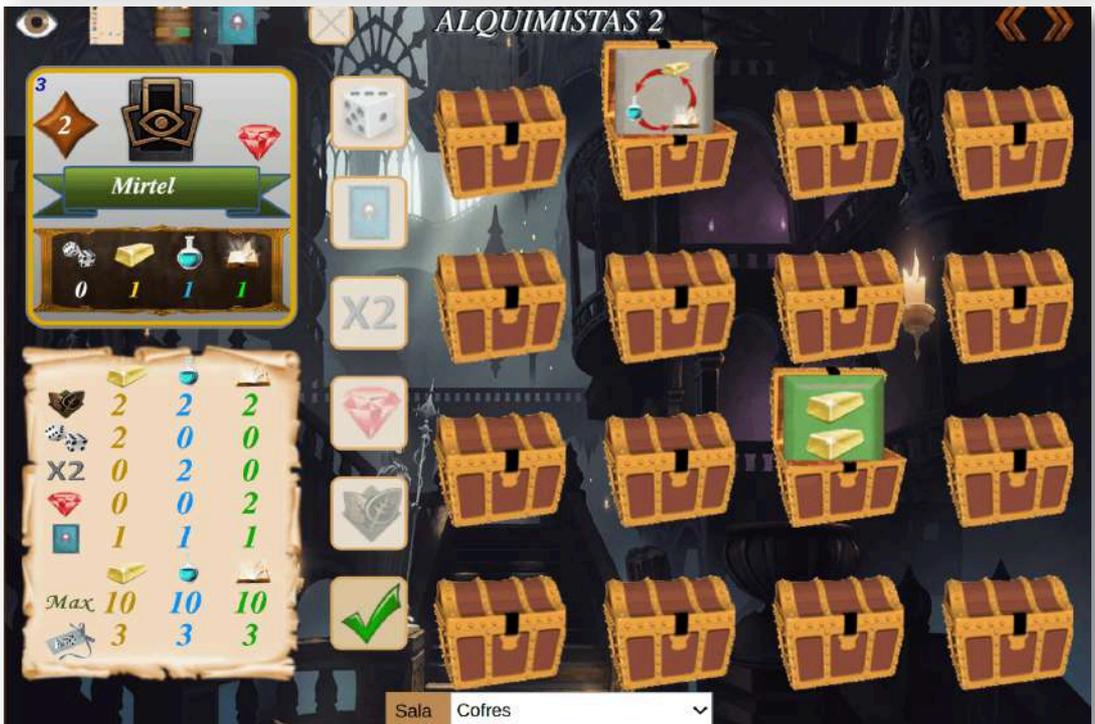
En el laboratorio y en la sala de cofres, los participantes pueden emplear sus tiradas mágicas para transformarlas en oro, elixir y conocimiento. Con estos valiosos recursos podrán adquirir diversos beneficios: tiradas adicionales, gemas de ascenso, duplicadores de premio, cartas mágicas y, el más codiciado de todos, los ascensos. El coste de cada uno de estos elementos se muestra en un papiro mágico presente en cada sala, que se actualiza continuamente para reflejar el valor actual de los recursos.

Las cartas mágicas, además de poder adquirirse, pueden encontrarse en los cofres o en ciertas casillas del laboratorio. Cada carta contiene un premio especial distinto; algunas pueden no otorgar recompensa, pero ninguna implica sanción ni "premio negativo".



En el laboratorio, cada tirada mágica combina los elementos primigenios de la alquimia y dirige al participante a una casilla del tablero, donde descubrirá la recompensa que le corresponde.

En la sala de cofres, cada tirada se emplea para abrir un cofre, cuyo interior contiene un premio similar a los que se encuentran en las casillas del laboratorio.



Otra forma de obtener conocimiento, oro o elixir es acudir a la sala de conocimiento. En este espacio, la obtención de recursos depende de la destreza y sabiduría de los aprendices más que del azar o de la estrategia.

En ella pueden emplearse hasta cinco tiradas mágicas consecutivas para responder preguntas, superar retos o afrontar diversas pruebas. Durante un mismo turno, el participante puede acceder a esta sala tantas veces como desee, siempre que conserve tiradas mágicas, y abandonarla en cualquier momento.

Por cada respuesta correcta o desafío superado, el aspirante recibirá oro, elixir o conocimiento, según la elección que realice antes de abandonar la sala. Las recompensas siguen la siguiente progresión: 1, 3, 6, 10 y 15 unidades de elementos en función de las cuestiones o retos realizados satisfactoriamente.



Otra opción disponible para los aprendices es ingresar durante su turno en la sala de ascensos. Para acceder a ella deberán emplear dos tiradas mágicas.

Una vez en su interior, el candidato que posea el turno se enfrentará a una serie de cinco desafíos o cuestiones que deberá superar íntegramente. Si logra completarlos con éxito, obtendrá un ascenso dentro de la jerarquía alquímica. En caso contrario, deberá abandonar el recinto sin recompensa.

Durante la evaluación, el contendiente dispone de un único comodín que le permite cometer un error, aunque deberá resolver las cinco pruebas establecidas.

Podrá volver a intentar el ascenso tantas veces como lo permitan sus tiradas mágicas, salvo que el *Amo del Calabozo* disponga lo contrario.



El aspirante que posee el turno puede desafiar a sus compañeros de promoción en duelos de preguntas y respuestas o en otras pruebas de habilidad y conocimiento.

Durante estos enfrentamientos, los participantes ponen en juego sus tiradas mágicas.

Existen dos estancias destinadas a este tipo de desafíos: la sala de retos y la sala de apuestas. En la primera, el combate se desarrolla entre dos oponentes. En la segunda, el retador puede enfrentarse hasta a cinco contrincantes, eligiendo además cuántas tiradas mágicas se arriesgan en cada desafío, entre una y tres.

Los contrincantes pueden seleccionarse al azar o de manera nominativa. El enfrentamiento concluye cuando el retador o todos sus oponentes agotan sus tiradas mágicas, o bien tras completarse cinco asaltos.



ALQUIMISTAS 2

3		Mirtel	5	2	1	0
---	--	---------------	---	---	---	---

6	Syra	6	A	B	C	D	+1
15	Evelta	2	A	B	C	D	+1
4	Elyria	1	A	B	C	D	-1
9	Karem	5	A	B	C	D	+1
7	Celyndra	3	A	B	C	D	-1

+1 Prueba finalizada

Siguiente pregunta **1** **SOLUCIÓN: A** **APUESTA** **1**

La información genética se encuentra en...

- A) El ADN
- B) Los lípidos
- C) Los carbohidratos
- D) Las vitaminas

Sala Apuestas ▾

Existe una estancia especial conocida como la sala de Comercio, donde el aspirante que posee el turno puede adquirir directamente oro, elixir o conocimiento al precio vigente en el mercado mágico de la institución.

Además, quien se encuentre en esta sala tiene la posibilidad de invertir una tirada mágica para invocar una alteración azarosa de los valores de intercambio. Este cambio afecta no solo al coste de los elementos alquímicos principales, sino también a la tabla completa de precios de la escuela (ascensos, cartas, gemas, tiradas mágicas, x2, etc.).

Esta modificación de precios puede repetirse tantas veces como se desee, siempre que el participante disponga de tiradas mágicas suficientes para efectuar cada cambio.



Una vez agotadas todas sus tiradas mágicas, el aspirante que posee el turno regresa a la sala de alquimistas, donde cede el testigo a otro compañero que aún conserve tiradas disponibles. Este ciclo continúa hasta que todos los jugadores hayan participado, momento en el que la ronda concluye oficialmente.

Al término de cada ronda, los aprendices se reúnen en la sala de grados, donde un gran papiro mágico muestra la clasificación y el rango alcanzado por cada contendiente. En este lugar se registran los resultados obtenidos y se da por finalizada la jornada.

Cuando se disputa la última ronda del torneo y no existe empate, el salón de grados acoge la solemne proclamación del vencedor, reconocido como el mejor alquimista de la promoción. En esa misma ceremonia se confirman también los rangos finales alcanzados por todos los participantes.



Si al concluir la última ronda del torneo dos o más aspirantes alcanzan el mismo grado máximo, el *Amo del Calabozo* podrá elegir entre las siguientes alternativas:

Dar por finalizada la competición y proclamar vencedores *ex aequo* a todos los empatados en la primera posición.

Prolongar el torneo una o varias rondas adicionales, otorgando la oportunidad de que el empate se resuelva de manera natural.

Conducir a los aspirantes con el grado más alto a la sala de duelos, donde se decidirá el vencedor definitivo.

Esta decisión soberana del *Amo del Calabozo* puede establecerse al inicio del torneo, en cualquier momento de su desarrollo o al término del mismo, quedando a su exclusiva voluntad el momento en que decida hacerla pública.



La sala de duelos es el recinto destinado a resolver la victoria final cuando, al concluir el torneo, dos o más aspirantes han alcanzado el mismo grado en la escala alquimista.

Una vez reunidos, todos los finalistas realizarán una tirada mágica cada uno de forma sucesiva. El participante que obtenga el valor más alto será proclamado vencedor.

Si se produjera un nuevo empate en la tirada máxima, los contendientes implicados repetirán la prueba cuantas veces sea necesario hasta que solo uno alcance el valor superior, obteniendo así la victoria definitiva.

Un aspecto fundamental que todos los participantes deben tener presente durante su estancia en la escuela es que el *Amo del Calabozo*, desde la sala secreta, posee el control absoluto de la institución.

Desde esta estancia puede intervenir en cualquier momento y adoptar las medidas que considere necesarias para garantizar el correcto desarrollo de la escuela y el buen curso de la competición.

Algunos ejemplos de acciones que la dirección de la escuela puede llevar a cabo son los siguientes:

Expulsar a los aspirantes.

Otorgar ascensos o aplicar degradaciones de rango.

Asignar o retirar tiradas mágicas, oro, elixir, conocimiento u otros elementos.

Conceder o revocar el turno.

Suspender temporal o definitivamente la competición.

Modificar el número de rondas a disputar, ya sea aumentando o disminuyendo su cantidad.



2.7 Entrega de reconocimientos

Al alcanzar las rondas máximas y concluir la competición, debe celebrarse una ceremonia solemne de entrega de galardones. Se recomienda que este acto sea lo más inmersivo posible, de modo que refleje la esencia y el espíritu de la *Escuela de Alquimia*. Para su correcta preparación, conviene tener en cuenta las siguientes consideraciones:

Decorar el espacio del evento evocando la sala de grados de la *Escuela de Alquimia*.

Utilizar vestimentas y complementos acordes con la narrativa alquímica y el carácter solemne del acto.

Organizar cuidadosamente la disposición del mobiliario y la ubicación de los participantes.

Preparar con antelación los distintos premios y colocarlos de forma visible y ordenada.

Seleccionar músicas adecuadas para los diversos momentos de la ceremonia.

Elaborar un guion y un programa detallado del acto, realizando ensayos previos siempre que sea posible.

Seguir un protocolo coherente con la naturaleza de la celebración y sus intervinientes.

Emplear un lenguaje propio de la institución y preparar los discursos e intervenciones.

Asignar roles y responsabilidades a todos los participantes y organizadores del evento.

Mantener un ritmo fluido durante el desarrollo de la ceremonia.

Cuidar el ambiente general: iluminación, música de fondo, temperatura y ambientación.

Garantizar que todos los participantes se sientan reconocidos y tomen parte en la ceremonia de algún modo.

De forma opcional, se pueden incorporar presentaciones, proyecciones de imágenes o vídeos que acompañen el desarrollo del acto.

Asimismo, pueden incluirse intervenciones artísticas (musicales, teatrales o literarias) acordes con la naturaleza simbólica y solemne de la celebración.

Difundir y anunciar la celebración del acto a través de los distintos medios disponibles, procurando que el formato utilizado sea el más adecuado para cada canal y acorde a la naturaleza del evento.

Preparar y enviar las invitaciones en el número y formato apropiados, asegurando su correcta entrega. Se deberá establecer y controlar el aforo de la sala.

Atender con esmero a los aspectos logísticos y organizativos para garantizar el buen desarrollo de la ceremonia.

Contar con todos los permisos y autorizaciones necesarios para la celebración y grabación del evento.

Registrar y documentar el desarrollo del acto mediante grabaciones, fotografías u otros medios adecuados.

Realizar posteriormente un análisis y evaluación del evento, elaborando las propuestas de mejora que se consideren oportunas.

En la Sala de Grados, engalanada con los estandartes de la Escuela y presidida por el *Amo del Calabozo*, tiene lugar la ceremonia de clausura, en la que se otorgan los premios y reconocimientos a los aprendices más destacados de la promoción. Este acto simboliza no solo el cierre de la competición, sino también el comienzo de una nueva etapa en el camino alquímico de cada participante.

Cada participante será honrado con la insignia que certifica el rango alquimista alcanzado, según el grado obtenido.



Junto a la insignia puede entregarse un diploma que certifique algún aspecto destacado del galardonado.



El vencedor del torneo será galardonado con el **Elixir de Oro**, un trofeo que lo consagra como triunfador absoluto de la competición. El **Elixir de Plata** y el **Elixir de Bronce** se otorgarán al segundo y tercer clasificado, respectivamente.



Se pueden entregar reconocimientos y distintivos de diferente naturaleza y tipo, tanto individuales como colectivos.



En un cuadro de honor se pueden presentar a todos los galardonados en el torneo.



Cuadro de honor



La Escuela de Alquimia

*Ganadora del
torneo*



Lysara Kayleig

*Segundo
Clasificado*



Mirthel Rabelin

*Tercer
Clasificado*



Kaelor Rindell

*Alquimista de
honor*



Rosanna del Lis

*Aprendiz
revelación*



Elisara Fidelis

*Mejor
colaboración en
equipo*



*Alquimistas en
acción*

Mención especial Al equipo de organización



Promoción 2026

2.8 Juegos Alquimistas

El universo de la *Escuela de Alquimia* se materializa en los juegos Alquimistas 1 y Alquimistas 2. La principal diferencia entre ambos es que la segunda versión incorpora más salas de la escuela y su carga inicial puede ser un poco más lenta. Ambos son totalmente compatibles, permitiendo continuar una misma partida de uno a otro.

Tras cargar el juego aparece la pantalla inicial, cuya estructura se detalla a continuación:

ALQUIMISTAS 1

Número de jugadores

1 Nombre 1	11 Nombre 11	21 Nombre 21
2 Nombre 2	12 Nombre 12	22 Nombre 22
3 Nombre 3	13 Nombre 13	23 Nombre 23
4 Nombre 4	14 Nombre 14	24 Nombre 24
5 Nombre 5	15 Nombre 15	25 Nombre 25
6 Nombre 6	16 Nombre 16	26 Nombre 26
7 Nombre 7	17 Nombre 17	27 Nombre 27
8 Nombre 8	18 Nombre 18	28 Nombre 28
9 Nombre 9	19 Nombre 19	29 Nombre 29
10 Nombre 10	20 Nombre 20	30 Nombre 30

Documentos de registro

Características del juego	
Nº Jugadores	2-30
Nº Preguntas	Sin preguntas
Tipo respuesta	Estrategia
Tipo de fichero de preguntas	Sin ficheros
Etapa recomendada	6

Cargar partida Cargar configuración

Partida nueva

Jugar

CC BY-NC-SA AJDA Jesús M. Muñoz Calle PDF Video

En la columna izquierda se encuentra la carátula del juego (al pulsarla se muestra una captura de pantalla), el acceso a las reglas, los documentos de registro de resultados, una tabla con las principales características y, por último, la autoría junto con el logotipo del Proyecto AJDA y su licencia Creative Commons.



Menú de guardar. Despliega un submenú con dos opciones: *guardar el estado completo de la partida* para que pueda ser continuada en otra ocasión (podrá no estar siempre activo), y *guardar en un fichero de texto* el marcador y los datos más relevantes de la partida (estará siempre activo).



Continuar otra partida. Permite continuar otra partida previamente guardada seleccionando el fichero en el que se guardó y en el estado en el que fue archivada (se abrirá el explorador de ficheros del navegador). Tras cargar el fichero de la partida que se desea continuar se mostrará la pantalla de configuración inicial con los datos de la partida cargada.



Reiniciar partida. Reinicia la partida actual a su punto de origen, pero conservando los datos de configuración inicial de la misma sin salir a la pantalla de configuración inicial del juego.



Acceso a la página de configuración inicial. Permite volver a la pantalla de configuración inicial para realizar los cambios que se deseen. Después, al pulsar en el botón "Jugar" se continúa la partida en el punto en que estaba.



Reglas del juego. Abre una ventana emergente con las reglas del juego. Esto permite consultar las instrucciones del mismo en cualquier momento de la partida sin abandonar la misma.



Selección de idioma de la interfaz. Abre el submenú de selección de idioma de la interfaz del juego. Pulsando en la bandera se cambia de inmediato el idioma de la interfaz.



Si un juego se utiliza off-line, desde el equipo local, y se desea cambiar el idioma de la interfaz, se deberá pulsar el último icono del submenú de selección de idioma (*carpeta con globo terráqueo*) y se abrirá el explorador de ficheros del navegador.

En el explorador se seleccionará el fichero de idioma deseado dentro de la carpeta *contenidos/interfaz* que hay en cada juego. El menú superior mostrará dicha carpeta para indicar que el idioma ha sido seleccionado de esta forma.



Sonido. Este control permite activar y desactivar los efectos sonoros de juego. Cuando el icono aparece con una cruz roja está desactivado y viceversa.



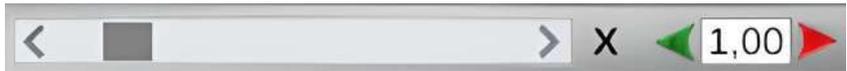
Pantalla completa. Al activarlo la ventana del juego se expandirá y ocupará la pantalla completa, ocultando las barras de navegación. Si se vuelve a pulsar volverá a pantalla normal.



Ajuste de pantalla. Hace que el juego se ajuste para ocupar el máximo posible de la ventana disponible en el momento de ser accionado.



Activar/parar tiempo. Permite activar/parar el tiempo, el cronómetro o el contador de tiempo del juego, en caso de que el juego disponga de alguno de ellos. Si este control de tiempo está parado, aparecerá en el juego el icono de un reloj de arena en algún lugar de la pantalla para indicarlo.



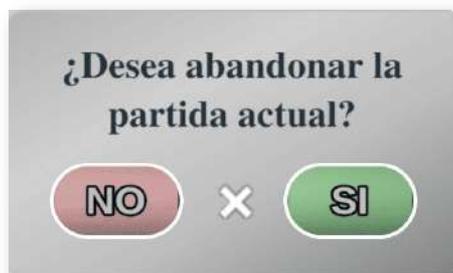
Ajuste de velocidad de animación. Despliega el submenú que regula la velocidad de animación del juego, en caso de que el juego disponga de ésta. A mayor valor, mayor velocidad de la animación y viceversa. Si este control de animación está a cero, aparecerá en el juego el icono de un reloj de arena que indica que el tiempo de animación está detenido.



Logo compacto de AJDA. Al pulsarlo enlaza con la web de AJDA. En dicho portal se puede seleccionar cualquier otro juego del Proyecto.



Cerrar juego. Cierra la pestaña del navegador en la que se encuentra el juego. En este caso y ante cualquier acción que implique abandonar la partida, se pedirá confirmación de la correspondiente acción.



Tras la pantalla inicial del juego se accede a las distintas estancias de la *Escuela de Alquimia*, presentadas previamente. Todas comparten elementos comunes de navegación que facilitan el recorrido por sus espacios. En la parte inferior central se encuentra un menú desplegable que permite acceder directamente a cualquier sala; en la esquina superior derecha, unas flechas de navegación posibilitan moverse entre estancias contiguas; y en la superior izquierda, un icono con forma de ojo permite mostrar u ocultar los elementos visibles para apreciar el fondo de la sala.



Aunque es posible recorrer libremente todas las salas de la institución, solo una de ellas permanece activa en cada momento, es decir, únicamente en esa los aspirantes pueden realizar acciones. La primera en estar activa es la sala de entrada, y se mantiene así hasta que se pulsa el control *Nueva ronda*. Al hacerlo, la actividad pasa a la sala de recaudación, que seguirá activa hasta que se seleccione el control superior representado por dos lanzas cruzadas.

Ronda: 10 Fecha: 20/04/2026 **ALQUIMISTAS 1**

1	Lysara	0	+	1	▲	1
2	Kaelom	0	+	4	▲	4
3	Mirtel	0	+	3	▲	3
4	Elyria	0	+	2	▲	2
5	Venger	0	+	4	▲	4
6	Syra	0	+	3	▲	3
7	Celyndra	0	+	4	▲	4
8	Volthor	0	+	3	▲	3
9	Karem	0	+	1	▲	1
10	Thaldrin	0	+	5	▲	5
11	Amadeus	0	+	2	▲	2
12	Elisart	0	+	4	▲	4
13	Lisandre	0	+	1	▲	1
14	Magnor	0	+	4	▲	4
15	Evelta	0	+	3	▲	3

Al pulsar en la sala de recaudación el control de las dos lanzas cruzadas se accede a la sala de alquimistas. Desde allí, al seleccionar un aspirante y una sala de destino, se activará nuevamente dicho control, permitiendo el traslado a la estancia elegida (laboratorio, cofres, conocimiento, retos, apuestas, ascensos o comercio). Para salir de cualquiera de estas salas, basta con volver a pulsar el icono de las lanzas, que conducirá de regreso a la sala de alquimistas. En resumen, la sala activa es siempre aquella que tiene habilitado el control de lanzas cruzadas; si está desactivado, significa que queda alguna acción pendiente de realizar en la misma.

Existen también estancias especiales: la sala de marcadores, visitable en cualquier momento pero sin posibilidad de realizar acciones; la sala secreta, exclusiva del *Amo del Calabozo*, desde la que se ejerce el control total de la escuela; la sala de grados, que permite finalizar una ronda o partida; y la sala de duelos, que solo se abre al final del torneo cuando es necesario desempatar para decidir al vencedor.

El siguiente vídeo muestra de manera práctica, clara y dinámica la mecánica del juego **Alquimistas 1**, que abarca las salas más antiguas de la *Escuela de Alquimia*. Su carga es rápida y su funcionamiento sencillo, lo que lo convierte en una excelente introducción para los nuevos participantes y permite familiarizarse con la dinámica básica del juego antes de avanzar a fases más complejas.

Las reglas del juego se pueden consultar a través del siguiente [enlace](#).



La ampliación de la escuela se presenta en el juego **Alquimistas 2**, que integra tanto las salas originales como las nuevas (cofres, conocimiento, retos, apuestas, ascensos y comercio), ofreciendo así una experiencia de juego más rica y completa. Aunque su tiempo de carga es ligeramente superior, la inclusión de estas nuevas estancias permite una mayor variedad de estrategias, acciones y desafíos para los participantes.

En el siguiente [enlace](#) se detallan los aspectos principales de la mecánica de este juego, reflejando de manera precisa la ampliación de la escuela y las posibilidades que ofrece a los aprendices.



Como se indicó anteriormente, una partida iniciada en *Alquimistas 1* puede guardarse y continuarse en *Alquimistas 2*, y viceversa, ya que ambos juegos son completamente compatibles. Esto permite a los participantes alternar entre versiones sin perder el progreso ni la continuidad de la experiencia.

A continuación se presentan, a doble página, ambos juegos que conforman el universo completo de la *Escuela de Alquimia*, mostrando sus entornos totalmente activos y funcionales. Cada sala y elemento interactivo está disponible para que los aprendices puedan explorar, participar en los distintos retos, acumular recursos y experimentar todas las posibilidades que ofrece la escuela.

ALQUIMISTAS 1



Documentos de registro

Características del juego	
Nº Jugadores	2-30
Nº Preguntas	Sin preguntas
Tipo respuesta	Estrategia
Tipo de fichero de preguntas	Sin ficheros
Etapas recomendada	5

NÚ

1 Nombre 1

2 Nombre 2

3 Nombre 3

4 Nombre 4

5 Nombre 5

6 Nombre 6

7 Nombre 7

8 Nombre 8

9 Nombre 9

10 Nombre 10



Cargar p

Número de jugadores

▲ ▼ 30

11 Nombre 11

21 Nombre 21

12 Nombre 12

22 Nombre 22

13 Nombre 13

23 Nombre 23

14 Nombre 14

24 Nombre 24

15 Nombre 15

25 Nombre 25

16 Nombre 16

26 Nombre 26

17 Nombre 17

27 Nombre 27

18 Nombre 18

28 Nombre 28

19 Nombre 19

29 Nombre 29

20 Nombre 20

30 Nombre 30

partida



Cargar configuración

Partida nueva



Jugar

ALQUIMISTAS 2



Documentos de registro

Características del juego	
Nº Jugadores	2-30
Nº Preguntas	1-40
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendadas	5

NÚ

- 1 Nombre 1
- 2 Nombre 2
- 3 Nombre 3
- 4 Nombre 4
- 5 Nombre 5
- 6 Nombre 6
- 7 Nombre 7
- 8 Nombre 8
- 9 Nombre 9
- 10 Nombre 10



Cargar p

Numero de jugadores

30

11 Nombre 11

21 Nombre 21

12 Nombre 12

22 Nombre 22

13 Nombre 13

23 Nombre 23

14 Nombre 14

24 Nombre 24

15 Nombre 15

25 Nombre 25

16 Nombre 16

26 Nombre 26

17 Nombre 17

27 Nombre 27

18 Nombre 18

28 Nombre 28

19 Nombre 19

29 Nombre 29

20 Nombre 20

30 Nombre 30

partida



Cargar configuración

Partida nueva



Jugar

En la versión ampliada de la escuela, dentro del juego *Alquimistas 2*, las salas de recaudación, conocimiento, retos, apuestas y ascensos incluyen formularios de preguntas que constituyen un elemento clave para el progreso de los aprendices. Al responder correctamente, los participantes pueden obtener diversos beneficios, como tiradas mágicas, elementos alquímicos o ascensos, avanzando así en sus objetivos dentro del juego y en la jerarquía de la escuela.

Una vez creados, los archivos pueden ser editados y actualizados de manera sencilla utilizando este generador. Posteriormente, es posible guardarlos conservando el mismo nombre o asignarles uno nuevo, facilitando así la organización y personalización de los contenidos para el juego.

Además, se ofrece la posibilidad de recopilar los resultados de la aplicación de los formularios de preguntas en una plantilla de [hoja de cálculo](#) o en formato [PDF](#) diseñadas específicamente para este propósito. Ambos formatos están disponibles para su descarga a través de los citados enlaces.

Las cuestiones planteadas son principalmente preguntas de opción múltiple con cuatro posibles respuestas, de las cuales solo una es correcta. La generación y almacenamiento de los archivos que contienen estos formularios es un proceso sencillo, realizado mediante un generador de preguntas específicamente diseñado para este propósito.

Este generador permite crear contenidos adaptables y personalizados, facilitando la incorporación de nuevas preguntas, desafíos y actividades al juego.

Su funcionamiento detallado se explica en el siguiente vídeo, ofreciendo a los usuarios una guía completa para su uso.

GENERADOR DE FICHEROS PARA JUEGOS DIDÁCTICOS (AJDA)

Título: Autor/a:

Pregunta: (0) Formulario tipo 1

Enunciado línea 1

Enunciado línea 2

Enunciado línea 3

A) B)

C) D)

Solución

Título: Autor/a:

▶ 0:00 🔊 🗄️ ⋮

En las salas donde se utilizan los formularios de preguntas, también existe la posibilidad de que las cuestiones se formulen de manera oral por el presentador, quien se encargará de verificar la corrección de cada respuesta. En lugar de plantear únicamente preguntas de respuesta abierta o de cualquier otro tipo, se pueden proponer distintos tipos de pruebas, actividades, retos o desafíos, todos los cuales deberán ser validados por el maestro de ceremonias para garantizar su correcta resolución.

A continuación se muestra, en formato de doble página, el generador de preguntas completamente funcional y adaptable. Este instrumento permite crear archivos de preguntas con el formato previamente comentado, personalizables y listos para integrarse directamente en el juego *Alquimistas 2*, facilitando así la creación de contenidos variados y ajustados a las necesidades de los participantes.

GENERADOR DE FICHERO

Título: Autor/a:

Pregunta: (0)

Enunciado línea 1

Enunciado línea 2

Enunciado línea 3

A)

C)

Solución

Grabar pregunta

L

Reiniciar (borrar todo)

Ir al panel de

Título:

Cargar de un fichero

OS. PORTAL ALQUIMISTAS

Three empty text input fields stacked vertically.

B)

Empty text input field.

D)

Empty text input field.

Limpiar

Generar fichero

Volver al inicio

contenidos

Limpiar

Autor/a:

Empty text input field.

Cargar preguntas al final

2.9 Portal Alquimistas

Con el propósito de unificar e interconectar todos los recursos disponibles de la *Escuela de Alquimia* en un único entorno digital, se ha desarrollado el **Portal Alquimistas**, un espacio central que actúa como punto de acceso a todo el universo de la escuela.

En este portal se reúnen los juegos *Alquimistas 1* y *Alquimistas 2*, junto con sus tutoriales, presentaciones, reglas, generador de archivos de preguntas, conversor de ficheros a diferentes formatos y diversos materiales complementarios diseñados para potenciar la experiencia educativa y lúdica del proyecto.

El portal ha sido diseñado para poder implementarse en cualquier servidor web, garantizando su compatibilidad con una amplia variedad de sistemas operativos y navegadores. Puede utilizarse tanto en equipos de sobremesa como en dispositivos portátiles sin necesidad de conexión a internet, lo que amplía sus posibilidades de uso en diferentes contextos.

Su estructura flexible, accesible y adaptable facilita la integración en entornos educativos presenciales o virtuales, fomentando experiencias de aprendizaje interactivas, inmersivas y colaborativas dentro del universo de la *Escuela de Alquimia*.

Este portal ha sido desarrollado en dos versiones diferentes que comparten los mismos contenidos pero tienen una estructura, presentación y estética diferente.

La primera se presenta en una única página en formato HTML, cuyo fondo muestra una ilustración del exterior de la *Escuela de Alquimia*. En cada una de las cuatro esquinas se sitúan los símbolos de la Alquimia Elemental, mientras que en la parte superior central se destacan el nombre del portal y el escudo oficial de la escuela.

En la zona inferior, centrado, se ubican el logotipo del Proyecto AJDA y la información de autoría.

Sobre esta composición visual se organizan de manera equilibrada y funcional los enlaces a todos los materiales, recursos y herramientas desarrollados para el proyecto. Todos ellos se abren en ventanas emergentes independientes, favoreciendo una navegación fluida y una experiencia inmersiva dentro del universo de la *Escuela de Alquimia*.

La segunda versión del portal se estructura en múltiples páginas organizadas en secciones interconectadas. Dispone de un menú de navegación desplegable situado en la zona izquierda, una barra superior con controles de desplazamiento, un buscador integrado y un área central y derecha destinada a la presentación de los contenidos. Esta disposición facilita el acceso intuitivo y ordenado a todos los recursos disponibles.

Dicha versión ha sido desarrollada con la aplicación libre *eXeLearning*, herramienta que permite crear materiales educativos interactivos y exportarlos fácilmente a diferentes formatos web. El archivo fuente puede descargarse mediante el siguiente [enlace](#).

Esta versión modular facilita una navegación más detallada y ordenada por los contenidos del proyecto. Su diseño flexible garantiza una experiencia de uso accesible, fluida y funcional tanto en contextos educativos presenciales como en entornos virtuales, aunque tiene la desventaja de tener que navegar por distintas páginas para acceder a los contenidos.

A continuación, se muestran ambas versiones del *Portal Alquimistas* en formato de doble página, representando las dos propuestas complementarias que conforman este entorno digital dedicado a la *Escuela de Alquimia*.

ALQUIMISTAS



Autor: Jesús M...

ALQUIMISTAS

Introducción

Directorio de ficheros

Generación de ficheros

Directorio de ficheros

Trabajo con ficheros

ALQUIMISTAS 2



Presentación. Alquimistas 2



Presentación. Alquimistas 2



Reglas del juego. Alquimistas 2



Tutorial de uso. Alquimistas 2

DA

Didácticos en el Aula

M. Muñoz Calle



LA ESCUELA DEL ALQUIMIA

La Escuela de Alquimia

Presentación



Alquimistas 1



Alquimistas 2



Cuestionarios



La Escuela de Al



quimia



2.10 Epílogo

Dentro del reino del *Mundo Mágico* se alza *La Escuela de Alquimia*, una institución dedicada a la formación de nuevos aprendices en los secretos de esta disciplina, con el propósito de acceder a sus tesoros, su sabiduría y su poder. A lo largo del recorrido se han presentado sus metas, instalaciones, símbolos, organización y modo de funcionamiento.

La narrativa construida en torno a este universo, enriquecida con diversos elementos que refuerzan su carácter inmersivo, se ha materializado en los juegos didácticos *Alquimistas*. Su mecánica reproduce el espíritu y la actividad interna de la escuela, dando lugar a dinámicas estimulantes orientadas a la consecución de determinados objetivos.

En este apartado se reúnen diversos elementos complementarios, algunos de ellos elaborados con el apoyo de herramientas de inteligencia artificial generativa, destinados a enriquecer, presentar y sintetizar distintos aspectos vinculados con la temática de la *Escuela de Alquimia*.

Entre estos recursos se incluyen una galería de imágenes, un vídeo de presentación, un cuestionario, una presentación de diapositivas, varios juegos, y dos composiciones musicales, todos ellos concebidos para ampliar la experiencia y profundizar en el universo creado.

Comenzamos con las composiciones musicales: la primera se presenta mediante un reproductor de audio y la segunda a través de un vídeo.





La Escuela de Alquimia

rítmico pop mágico

[Verse]

En la escuela de alquimia yo quiero entrar

Conseguir el máximo rango voy a lograr

Buscando oro elixir y el conocimiento sin
fin

La magia en mis manos nada puede parar

▶ 0:00

SUNO   



Cuestionario de La Escuela de Alquimia



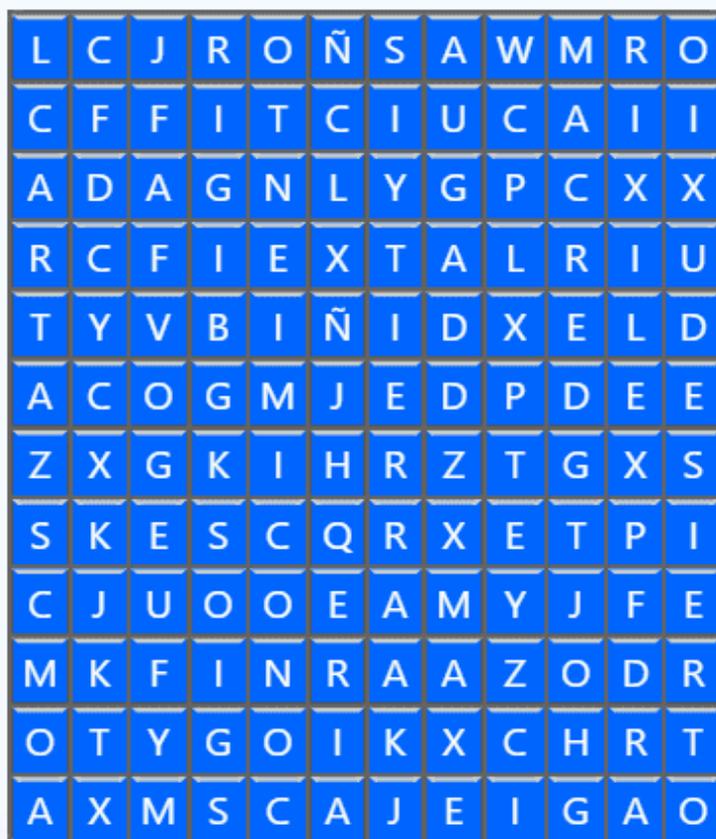
Comenzar



Sopa de Letras: La Escuela de Alquimia

Encuentra elementos de La Escuela de Alquimia.

Palabras encontradas: 0 de 10 . Intentos fallidos: 0



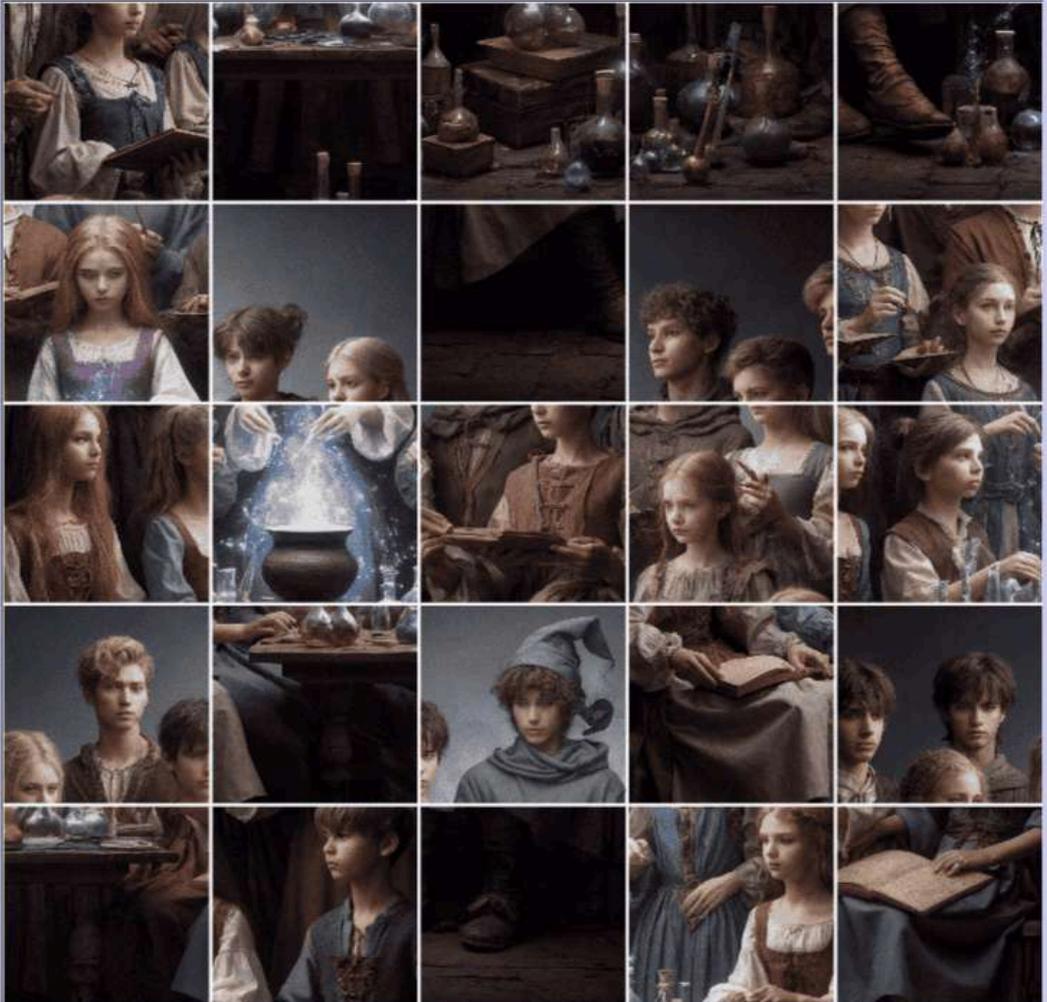
ELIXIR
CONOCIMIENTO
ORO
GEMA
TIERRA
AIRE
AGUA
FUEGO
CARTA
DESIERTO

Reiniciar

Solución



Puzles: La Escuela de Alquimia

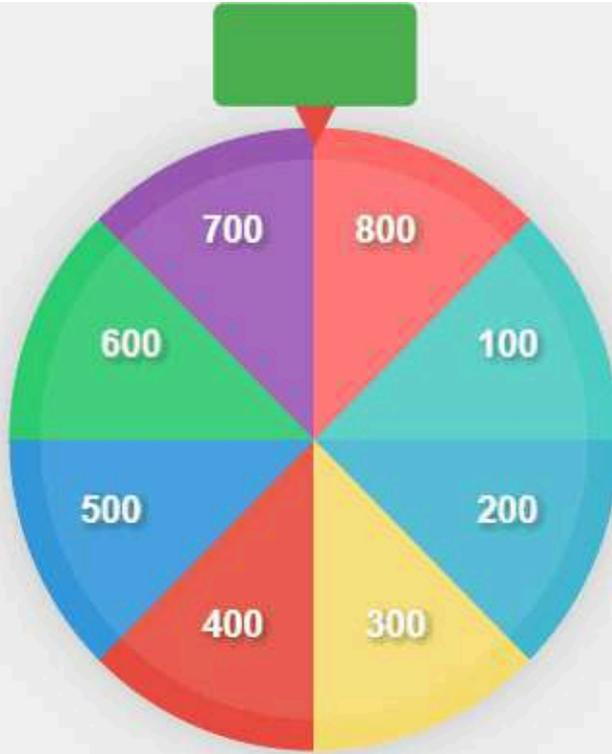


i





La ruleta de la suerte



Puntuación: 0

Fallos: 0/6

— — — — — — — — — —

— — —

Pista: Elementos de la escuela

GIRAR RULETA

VER INSTRUCCIONES

Introduce una letra

ENVIAR LETRA



LA ESCUELA
"El viaje hacia"



DE ALQUIMIA

la superación "



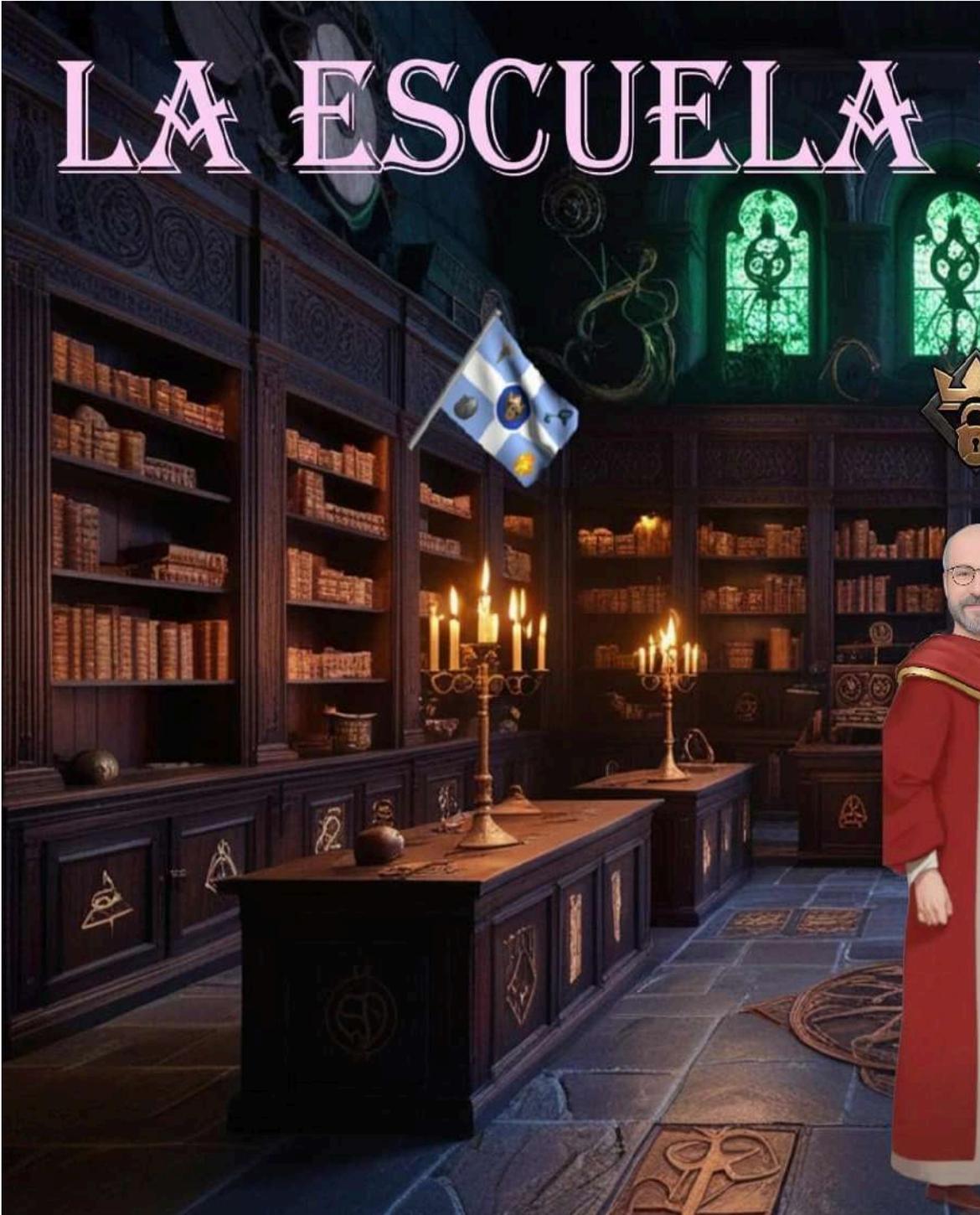
1/10





1/150

LA ESCUELA



DE ALQUIMIA



A LA CAZA DE LOS SECRETOS DE LA ALQUIMIA

Capítulo 3



Capítulo 3

A la caza de los secretos de la Alquimia

3.1 Introducción	133
3.2 Organización de la Escuela de Alquimia	135
3.3 Origen del torneo	138
3.4 Funcionamiento del torneo	143
3.5 Finalización del torneo	148
3.6 Presentación del torneo	152
3.7 Los juegos del Cazador	154
3.8 Portal El Cazador	178
3.9 Epílogo	184

3.1 Introducción

Presentamos *A la caza de los tesoros de la Alquimia*, una aventura ambientada en la *Escuela de Alquimia*, donde Grandes Maestros y aprendices resuelven sus disputas a través de un torneo inspirado en los juegos didácticos de *El Cazador*.

A continuación se muestra la carátula de la actividad, una recomendación del *Amo del Calabozo* y una introducción general a *A la caza de los tesoros de la Alquimia*.



"Un Gran Maestro debe tener conocimiento y sabiduría, pero sobre todo debe tener humanidad".

Amo del Calabozo



"A la caza de los tesoros de la Alquimia" es una aventura épica nacida en "La Escuela de Alquimia" para dirimir un conflicto surgido entre Grandes Maestros y aprendices.

El origen del problema fue la llegada de un grupo de aprendices infiltrados por las fuerzas oscuras, que se atrevió a desafiar a sus Maestros y a la propia dirección. Para evitar un enfrentamiento directo y costoso, el Amo del Calabozo, director de la escuela, propuso resolver la disputa mediante unos juegos especiales. Ambas partes aceptaron, y así surgieron los juegos de "El Cazador".

Hoy en día, estos juegos son convocados por el Amo del Calabozo y sirven para dirimir cualquier cuestión importante.

En ellos, un grupo de aprendices se enfrenta a un Gran Maestro o Gran Maestra Alquimista, que ejerce como "cazador o cazadora".

El objetivo del equipo de aprendices es obtener la mayor cantidad de puntos posible, cuantos más, mayor será la recompensa, y evitar a toda costa ser atrapados por el cazador. Este, por su parte, debe capturarlos uno a uno o cazar al equipo completo, privándolos de cualquier premio o aspiración.

3.2 Organización de la *Escuela de Alquimia*

Desde la fundación de la *Escuela de Alquimia* por el *Amo del Calabozo*, en los días gloriosos del rey Aderlan, quedaron establecidas las directrices que rigen su estructura y gobierno.

El cuerpo docente estaba integrado por Maestros y Grandes Maestros Alquimistas, escogidos por su sabiduría, pericia en las artes arcanas y rectitud moral. Este grupo formaba el *Claustro Alquimista*. De entre sus miembros se seleccionaba al *Consejo Alquimista*, órgano de administración y gobierno, presidida por el director de la escuela. Actualmente, el director de la escuela es su fundador el *Amo del Calabozo*.

Los Maestros impartían disciplinas diversas, tales como Preparación de Elixires, Artes de la Transmutación, Forja de Pócimas y Ungüentos, Conocimiento Arcano, Sanación Alquímica, Estudios de la Piedra Filosofal y otros saberes reservados a iniciados.



Los aprendices eran distribuidos por niveles de formación. Cada grupo designaba a un representante denominado *Custodio de Aula*, encargado de transmitir las necesidades de su círculo. El conjunto de estos portavoces conformaba la *Asamblea de Aprendices*, guiada por el *Primer Aprendiz*, responsable de elevar las peticiones del alumnado a los órganos superiores.



La institución contaba asimismo con un conjunto de ayudantes y servidores: guardianes de los pasillos, escribas y documentalistas, auxiliares de laboratorio, encargados de los talleres, personal de cocina y mantenimiento, así como el cuerpo de logística, todos ellos esenciales para el funcionamiento cotidiano del recinto.

El órgano legislativo de la escuela era el *Consejo de la Escuela*, donde estaban representados todos los estamentos. Entre sus atribuciones figuraban la redacción de los códigos internos, la elección y supervisión del *Consejo Alquimista*, la valoración de los proyectos surgidos en el centro y la tramitación de propuestas elevadas por los diferentes colectivos.



La escuela cuenta con multitud de servicios tales como biblioteca, instalaciones deportivas, sala de enigmas, comedores, enfermería, salas de estudio, etc.



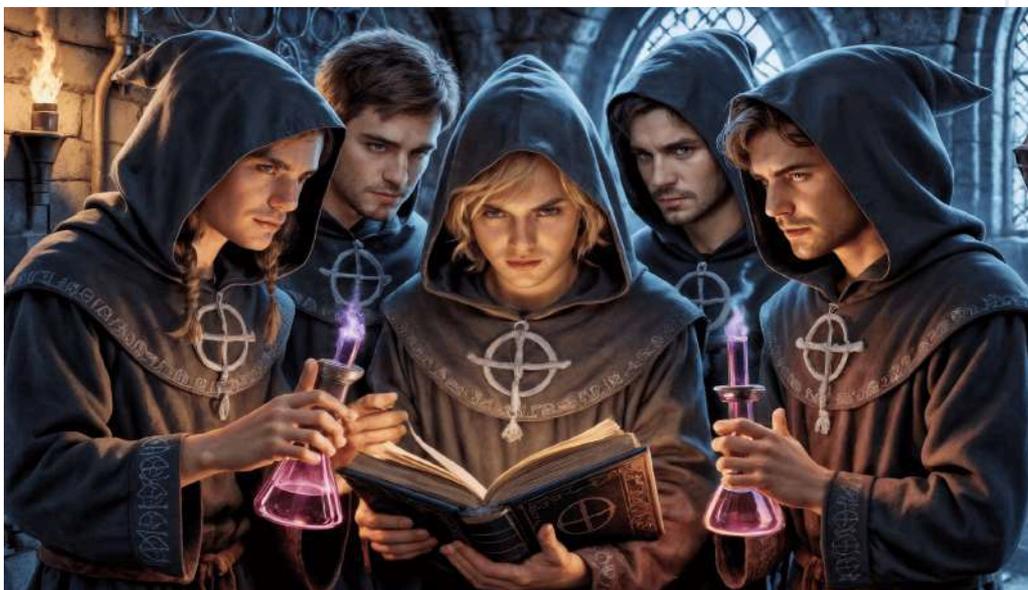
3.3 Origen del torneo

Durante largo tiempo, la *Escuela de Alquimia* funcionó sin sobresaltos dignos de crónica. Maestros y Grandes Maestros impartían su saber y transmitían los secretos del arte a las nuevas generaciones en un ambiente de respeto, estima mutua, colaboración y disciplina, siguiendo la jerarquía ancestral que rige la tradición alquímica.

El ambiente en las aulas era especialmente armonioso, y el lazo que se forjaba entre maestros y aprendices trascendía con creces una relación meramente académica, dando lugar a una convivencia formativa marcada por la confianza, la dedicación y el respeto.



Sin embargo, en plena guerra entre las *Guardianas Blancas* y los *Señores Oscuros*, ingresó en la institución una promoción de aprendices cuya mayoría había sido enviada en secreto por los *Magos Negros*. Su propósito era sumar al poder de la magia sombría el conocimiento alquímico, con la intención de obtener una ventaja decisiva en el conflicto y así inclinar la balanza de la contienda.



La *Escuela de Alquimia*, fiel a su principio de neutralidad, no tomó partido en la guerra de sucesión. La admisión de candidatos nunca dependió de su linaje ni de su afiliación política o mágica, sino de las cualidades esenciales para recorrer el camino alquímico. Por esta razón, todo aspirante capaz de superar las *Pruebas de Iniciación* era aceptado sin distinción.

Al principio todo transcurrió con normalidad, pero conforme avanzó el curso empezaron a registrarse incidentes de diversa índole: desaparición de documentos, acceso no autorizado a cámaras reservadas, notas anónimas de amenaza al personal de la escuela, robo de material para la realización de experimentos y uso de artes alquímicas proscritas.

Estas anomalías alertaron al *Consejo Alquimista*, que inició diversas investigaciones para esclarecer los hechos y restaurar la seguridad en la institución. Sin embargo, las primeras pesquisas resultaron infructuosas.

La situación alcanzó un punto crítico cuando un numeroso grupo de aprendices presentó una acusación formal contra el *Claustro Alquímico*, alegando que este ocultaba saberes esenciales y no impartía de manera íntegra las disciplinas del arte. Los jóvenes insurgentes declararon una huelga y bloquearon el normal desarrollo de la vida académica, sumiendo a la escuela en un estado de gran tensión. Muchos otros estudiantes, temerosos de las presiones ejercidas por los convocantes, evitaban posicionarse abiertamente o aceptaban contra su voluntad sumarse a la huelga.



El *Consejo de la Escuela* intentó mediar para restaurar la calma, pero la polarización entre Maestros y aprendices era enorme y fueron incapaces de proponer una solución. Mientras tanto, el *Consejo Alquimista* aplicó medidas disciplinarias que no hicieron sino intensificar las protestas. Los Grandes Maestros, perplejos ante el caos creciente, empezaron a sospechar que la sombra de los *Señores Oscuros* estaba detrás de la revuelta que amenazaba con quebrar la armonía ancestral de la institución.

La dirección de la escuela propuso en un primer momento la expulsión de todos los aprendices rebeldes; sin embargo, tuvo que rectificar cuando los *Magos Negros* amenazaron con asaltar la institución por la fuerza si se llevaba a cabo dicha sanción.

Ante la extrema gravedad de los acontecimientos, el *Consejo Alquimista* invocó la intervención del *Amo del Calabozo*. Este acudió a la llamada de la escuela y, por aclamación unánime del *Claustro Alquimista*, fue nombrado director para restaurar el orden y la estabilidad de la institución.



Su primera decisión fue convocar al *Consejo de la Escuela* y proponer que aquellos aprendices que lo desearan pudieran enfrentarse a sus *Maestros Alquimistas* en un torneo extraordinario, denominado *A la Caza de los Secretos de la Alquimia*. Si los aspirantes lograban vencer a sus instructores, estos se comprometerían a revelarles los saberes y técnicas que reclamaban; pero, si los maestros resultaban vencedores, los jóvenes deberían acatar sin reserva la autoridad del profesorado y las normas que rigen la institución.

Los *Maestros* acataron la propuesta, pues la autoridad del *Amo del Calabozo* era para ellos incuestionable. Los aprendices, tras consultar en secreto con las *Fuerzas Oscuras* y percibir en el torneo una vía rápida para obtener los conocimientos que exigían, también aceptaron el desafío.

Todos los órganos de gobierno de la escuela ratificaron la decisión del *Amo del Calabozo*, de modo que el torneo *A la Caza de los Secretos de la Alquimia* quedó oficialmente incorporado a la normativa institucional. Su estructura, reglas y modo de funcionamiento serán publicados oficialmente y descritos con detalle en un apartado específico.

La vida académica regresó gradualmente a la normalidad: las enseñanzas se retomaron sin incidentes, las actividades recuperaron su ritmo habitual y, en poco tiempo, toda la comunidad aguardaba con creciente expectación la llegada del nuevo torneo.



3.4 Funcionamiento del torneo

En este apartado se expone el funcionamiento del torneo *A la Caza de los Secretos de la Alquimia*, incluyendo su convocatoria, apertura, normas esenciales, desarrollo por fases, cierre y proclamación de resultados.

La solicitud para convocar el torneo debe ser presentada ante la dirección por un grupo de cuatro aprendices, ninguno de los cuales puede haber sido sancionado por quebrantar las normas de la escuela. Dicha petición solo puede formularse una vez por trimestre y ha de especificar con claridad el arte, secreto o conocimiento alquímico que desean alcanzar en caso de resultar vencedores. En caso de ser derrotados deberán aceptar el resultado y sus consecuencias.



Una vez aprobada, la solicitud se remite al *Claustro Alquimista*, que se encarga de designar a los *Maestros Cazadores*, que se enfrentarán a los solicitantes.

Una vez formalizada la convocatoria, el inicio del torneo se anuncia de manera oficial y se convoca a todos los participantes. La labor de arbitraje recae en un miembro de la dirección de la escuela, función que en la actualidad corresponde al *Amo del Calabozo*, garante de la imparcialidad y del correcto desarrollo de cada prueba.



A la caza de los Secretos de la Alquimia

25 de mayo de 2026

Gran Aula Magna de
La Escuela de Alquimia

Aspirantes **Grandes Maestros**

Jan Trimigesto

Eva Newton

William Bacon

Liss Bliss

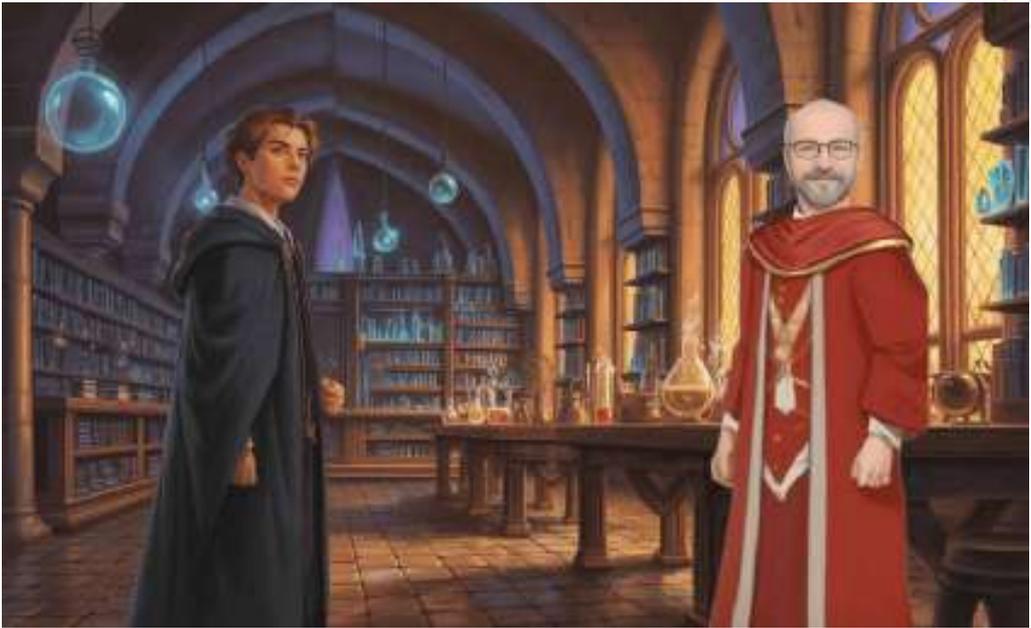
Blas Avicena

Nicolas Flamel

Dirige: Amo del Calabozo

El torneo se estructura en tres fases sucesivas, cada una con un propósito específico dentro de la competición. En las dos primeras los aspirantes participan individualmente y en la tercera en equipo.

Primera fase. El *Amo del Calabozo* planteará a cada aspirante, de manera individual, una serie de preguntas durante un minuto de forma ininterrumpida. Cada respuesta correcta otorgará 1.000 puntos, que podrán utilizarse estratégicamente en las fases posteriores.



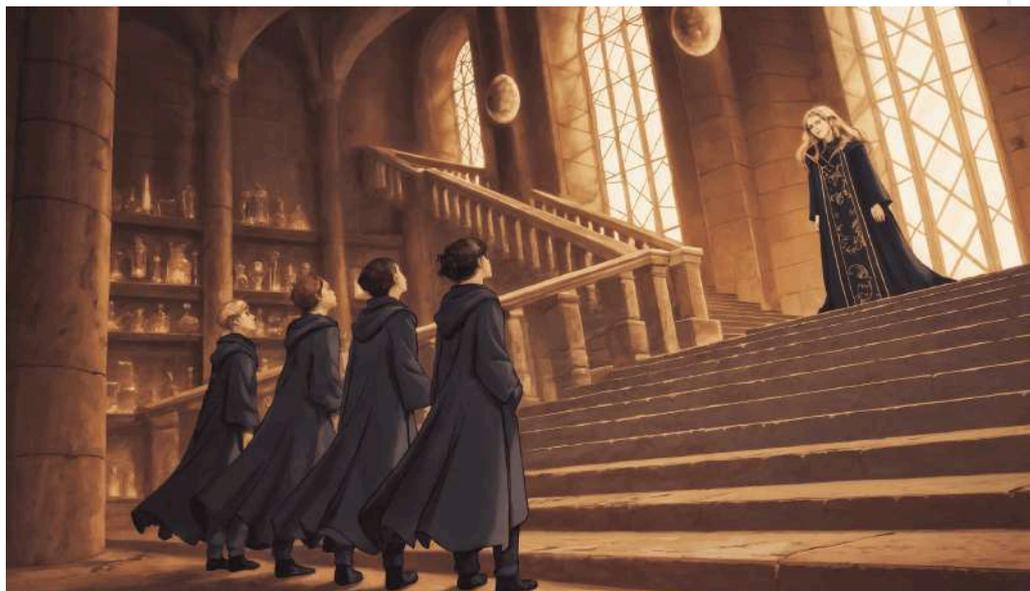
Segunda fase, “La caza individual”. Con los puntos obtenidos en la primera etapa, cada aspirante se enfrentará individualmente a un duelo de conocimientos contra el “cazador” o la “cazadora”, encarnado en un Gran Maestro o Gran Maestra Alquimista. Antes de iniciar la prueba, el cazador ofrecerá dos alternativas: una cantidad superior y otra inferior a los puntos acumulados por el participante. La opción escogida determinará la distancia inicial hasta la “casa”, situada a cuatro, cinco o seis casillas.

A partir de ese momento comienza. Aspirante y cazador responderán simultáneamente e independientemente a una serie de preguntas. Cada respuesta correcta permitirá avanzar una casilla. El objetivo del aprendiz es alcanzar la “casa”, mientras que el del cazador es atraparlo antes de que lo consiga. Todos los participantes realizarán esta fase de manera individual. Quienes sean alcanzados quedarán eliminados, mientras que quienes logren llegar a la “casa” sumarán al bote común del equipo los puntos obtenidos en esta fase y pasarán a enfrentarse al cazador en la “caza final”.



Tercera fase, “La caza final”. En esta última etapa participan únicamente los aprendices que lograron alcanzar la “casa” en la segunda fase. Todos ellos formarán un único equipo y dispondrán del bote común de puntos que han acumulado hasta ahora. El objetivo será defender ese tesoro frente al cazador o la cazadora, que en esta ronda actúa con todo su poder y su victoria le permitirá cazar a todo el equipo de forma completa, pero si el grupo logra zafarse se convertirán en los ganadores.

El equipo contará con un tiempo limitado durante el cual deberá responder correctamente al mayor número posible de preguntas para avanzar casillas y establecer una distancia de seguridad. Además, el equipo partirá con tantas casillas de ventaja como participantes se hayan clasificado para esta fase. A continuación, el cazador dispondrá del mismo tiempo para intentar alcanzarlos respondiendo a su propia batería de cuestiones. Si el equipo logra mantenerse fuera del alcance del perseguidor hasta que el tiempo se agote, conservará el tesoro y podrá reclamar el premio solicitado en la convocatoria del torneo. Si el cazador los atrapa, el equipo quedará derrotado y el botín se perderá.



Si existe más de un equipo candidato a participar en el torneo, el *Consejo Alquimista* deberá elaborar una programación completa para garantizar su adecuado desarrollo. Esta planificación incluirá la selección de fechas, la asignación de estancias, la designación de los cazadores y moderadores, así como la preparación de todos los elementos logísticos y ceremoniales necesarios para asegurar un proceso ordenado, equitativo y conforme a la tradición de la escuela.

3.5 Finalización del torneo

Una vez disputados todos los encuentros y resueltos los distintos enfrentamientos, el *Consejo Alquimista* procederá a publicar oficialmente los resultados del torneo.



A la caza de los Secretos de la Alquimia

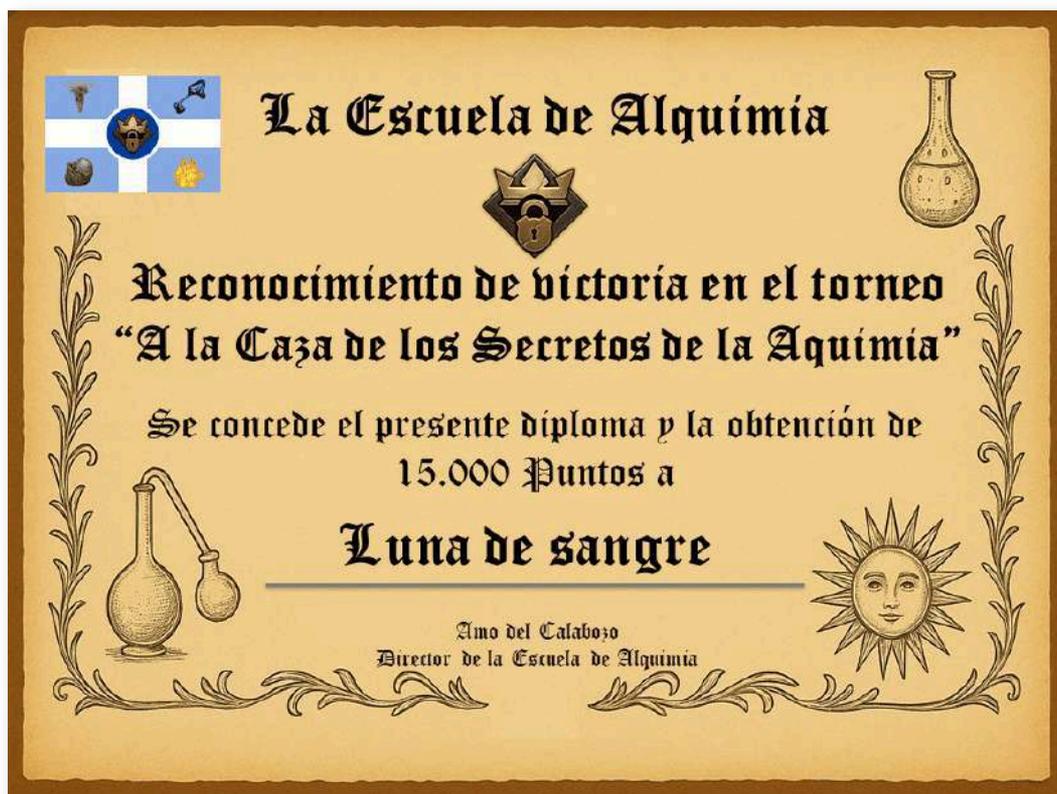
Resultados

Equipos	Resultados
Alquimistas negros...	Cazados
Secrets Alchemist.....	Cazados
Hijos de Flamel.....	10.000 ₪
Libertarios Negros...	Cazados
Rebelión alquimista....	Cazados
Luna de sangre.....	15.000 ₪

15 de junio de 2026

Los equipos que hayan sido “cazados” no obtendrán recompensa alguna y deberán asumir las tareas y encargos que la escuela les asigne. Por el contrario, aquellos que resulten vencedores podrán reclamar las recompensas pactadas, determinadas en función de la cantidad de puntos alcanzada durante el torneo.

A los equipos o aspirantes que resulten vencedores se les otorgará un diploma acreditativo, similar al que se muestra a continuación, como reconocimiento oficial de su logro en este torneo dentro de la Escuela de Alquimia.



La escuela podrá, además, conceder un trofeo distintivo destinado a reconocer al equipo más destacado o al aspirante que haya demostrado una maestría excepcional. A continuación se muestra un ejemplo de dicho galardón.



La escuela también podrá entregar un distintivo a todos los participantes en el torneo, independientemente de que hayan resultado o no vencedores.



La escuela podrá organizar un acto de entrega de trofeos y diplomas en el que se materialicen los premios obtenidos por los equipos ganadores.

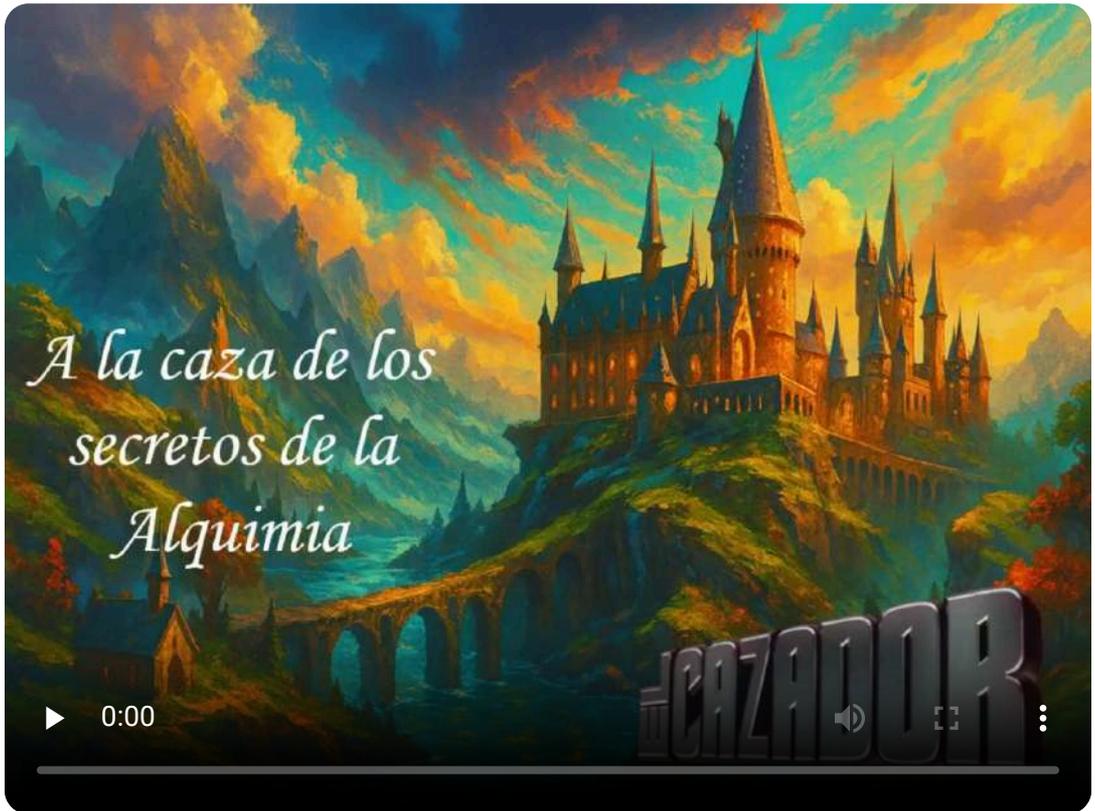


Una vez concluido un torneo, la escuela no está obligada a organizar uno nuevo hasta el trimestre siguiente, dejando así un tiempo de descanso y preparación para futuros aspirantes, aunque la decisión corresponde al *Consejo Alquimista*.

3.6 Presentación del torneo

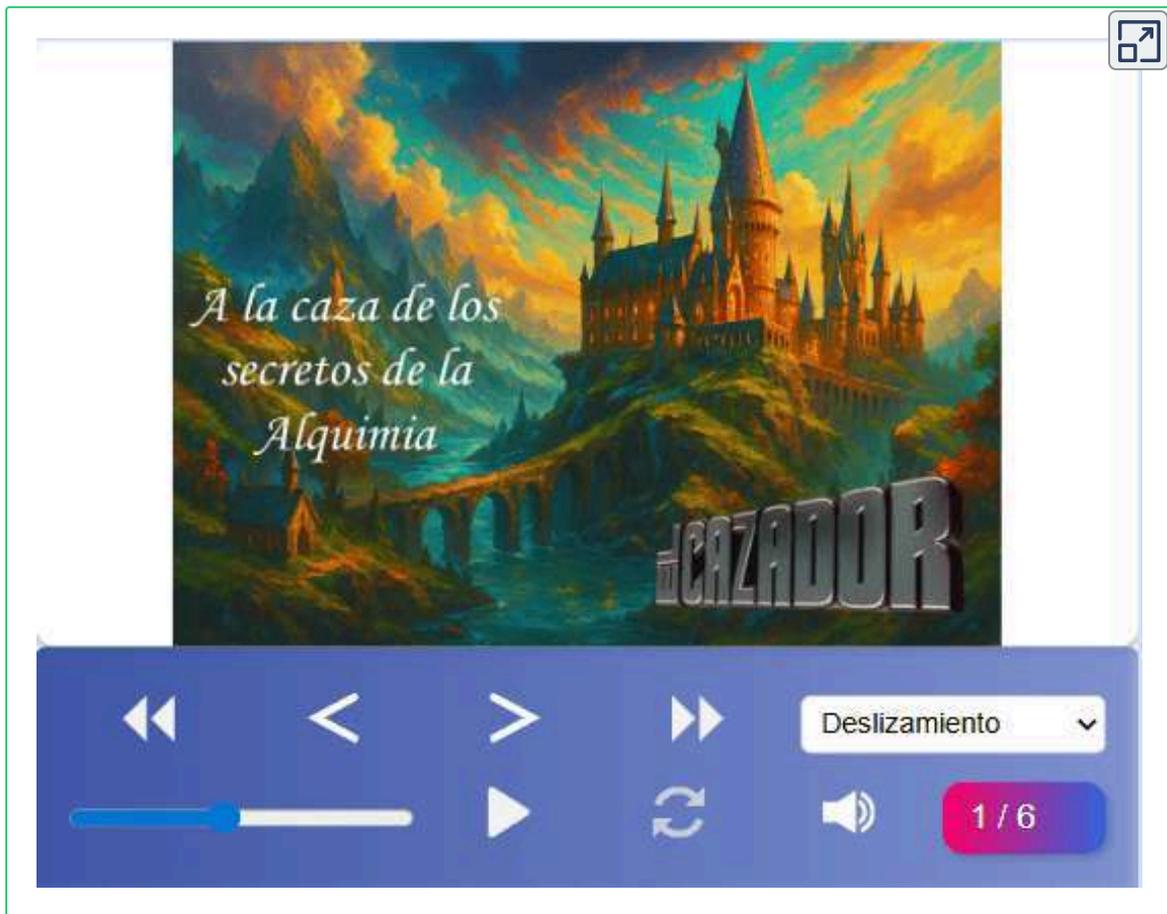
En este apartado se presenta un resumen del origen y la historia del torneo *A la caza de los Secretos de la Alquimia*, mostrado a través de una presentación en diapositivas y un vídeo que ilustran de forma que pueda ser utilizado como breve introducción a esta fantástica aventura.

En primer lugar, se ofrece la versión en formato vídeo, acompañada de fondo musical para reforzar la ambientación del torneo.



La función de esta presentación es principalmente narrativa, inmersiva y motivacional, permitiendo introducir a los participantes en el contexto del torneo y en el espíritu de la *Escuela de Alquimia*.

A continuación se ofrece la versión de la presentación introductoria en formato de diapositivas, pensada para una visualización clara y directa de los contenidos.



A través del siguiente [enlace](#) se puede acceder al documento en formato PDF que recoge la presentación introductoria de este torneo.

Asimismo, se incluye un [vínculo](#) a la presentación en formato PowerPoint (PPTX), para que pueda ser editada y visualizada libremente en dicho entorno. Dicha presentación está comprimida en formato ZIP.

3.7 Los juegos del *Cazador*

Los juegos del *Cazador* reproducen las distintas etapas del torneo *A la caza de los Secretos de la Alquimia*, permitiendo recrear su historia, adentrarse en su ambiente y participar en cada desafío del mismo.

Estos juegos, al igual que los *Alquimistas* presentados en el capítulo anterior, emplean el mismo generador de archivos de preguntas y comparten un menú superior desplegable con una estructura de navegación idéntica. Del mismo modo, la pantalla inicial que aparece al cargarlos mantiene un diseño semejante, lo que facilita su uso y proporciona coherencia entre todas las aplicaciones.

El primero de los juegos es **Test Crono**, con el que se lleva a cabo la primera etapa del torneo. Tras cargarlo, se muestra su pantalla inicial.

TEST CRONO

Parámetros Ficheros

Jugadores

1 Nombre del jugador

Opciones específicas del juego

Fuente de las preguntas: Fichero

Tiempo: 60

Penalización: NO

Número de preguntas: 20

Cargar partida Cargar configuración

Jugar Siguiente

Características del juego

Nº Jugadores	1
Nº Preguntas	1- ≥ 40
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapla recomendada	5

CC BY-NC-SA A1/DA Jesús M. Muñoz Calle

Tras cargar los datos y completar la configuración inicial, se accede a la pantalla donde tiene lugar el desarrollo del juego.



La mecánica del juego es muy simple. Durante un minuto (o el tiempo configurado), el aspirante irá recibiendo preguntas de forma continuada y obtendrá 1.000 puntos por cada respuesta correcta. También es posible activar una penalización por errores, si así se desea.

Al agotarse el tiempo, el aspirante obtiene los puntos acumulados y da paso al siguiente participante, que seguirá el mismo procedimiento. En el marcador se registran los resultados de cada jugador.

En este torneo por equipos de cuatro integrantes, cada participante debe completar esta fase de forma individual.

Nombres	Aciertos	Fallos	PUNTUACION
Blas Trimigesto	5	3	5000
Willian Bacon	11	2	11000
Paracelso Morandini	10	1	10000
Javier Avicena	4	1	4000

RONO 20 0

Jugador siguiente

Avicena

Respuestas incorrectas: 1

: 4000

Una vez concluida esta fase, cada participante habrá acumulado una cantidad determinada de puntos, los cuales determinarán su posición inicial y los recursos disponibles para enfrentar la segunda etapa del torneo. Estos puntos serán fundamentales para medir el rendimiento y establecer las ventajas o desventajas en la siguiente etapa del torneo.

Como se mencionó anteriormente, es posible ajustar la configuración del juego, incluyendo la cantidad de tiempo, el número máximo de preguntas y la aplicación de penalizaciones por respuestas incorrectas.

Se incluye un vídeo tutorial que presenta de manera clara y visual el funcionamiento de este juego, permitiendo comprender su mecánica de forma rápida y sencilla.



Estos juegos didácticos están inspirados en el concurso televisivo *El Cazador* y reproducen su mecánica con mínimas adaptaciones para adecuarse al entorno de la *Escuela de Alquimia*.

La principal finalidad de este juego es proporcionar a cada aspirante una puntuación inicial que sirva como base para la segunda fase del torneo.

Este juego puede ser sustituido por otra actividad o prueba puntuable, siempre que esté alineada con los objetivos del torneo. Su propósito principal es asegurar que todos los participantes cuenten con un marcador inicial, al mismo tiempo que permite evaluar y recompensar la habilidad, el ingenio y la destreza de los aspirantes en la superación de los distintos retos propuestos durante esta primera fase.

TEST CRONO



Documentos de registro

Características del juego

Nº Jugadores	1
Nº Preguntas	1- ≥ 40
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendadas	5



Jesús M. Muñoz Calle

Parámetros

Fuente

Penali

Núm



Cargar p

Ficheros

Jugadores

1 Nombre del jugador

Opciones específicas del juego

Orden de las preguntas Fichero

Tiempo 60

Organización NO

Número de preguntas 20

Inicio de partida



Cargar configuración



Jugar

Siguiente



El juego que da lugar a la segunda fase del torneo se denomina **La caza**. En esta etapa, los participantes se enfrentan de manera individual al cazador o la cazadora, rol que en esta ocasión asume un Gran Maestro o Gran Maestra Alquimista, poniendo a prueba sus conocimientos y habilidades adquiridas.

En la pantalla inicial se muestran el nombre del aspirante y del cazador, así como la fuente de preguntas que se utilizará durante el duelo.

LA CAZA

5.000 €

CASA

Documentos de registro

Características del juego	
Nº Jugadores	2
Nº Preguntas	≥ 15
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapla recomendada	5

Parámetros Ficheros

Jugadores

AI Blas Trimigesto

C Gran Maestra Alquimista

Opciones específicas del juego

Fuente de las preguntas Fichero

Cargar partida Cargar configuración

Jugar Siguiente

Jesús M. Muñoz Calle

Para iniciar el juego, el concursante coloca su marcador en la casilla verde, apuesta 2, que refleja los puntos obtenidos en la fase 1. Cada casilla o escalón se avanza al responder correctamente una pregunta, por lo que dos escalones equivalen a dos aciertos de ventaja, permitiendo cometer hasta dos fallos antes de ser alcanzado por el cazador.

El cazador, según su propio criterio, propone a su vez dos apuestas: una mayor, representada por la casilla naranja, situada a un escalón de distancia, y otra menor, indicada con la casilla azul, colocada a tres escalones.

El aspirante deberá elegir una de las tres opciones, teniendo en cuenta que a mayor cantidad de puntos seleccionada, menor será la ventaja inicial frente al cazador. Esta decisión influirá directamente en el desarrollo de la caza y la estrategia que seguirá durante el enfrentamiento.

LA CAZA

Apuesta 1	10000	Aplicar 1
Apuesta 2	4000	Aplicar 2
Apuesta 3	2000	Aplicar 3

10000
4000
2000

Gran Maestra Alquimista

Correctas: 0 Ganados: 0
Incorrectas: 0 Perdidos: 0

Aspirante: Blas Trimigesto

Correctas: 0 APUESTA: Valor de la puja:
Incorrectas: 0 2000

Una vez elegida la apuesta, comienza el duelo de preguntas. La distancia inicial entre el aspirante y el cazador, ventaja del concursante, dependerá de la apuesta escogida. Ambos recibirán las mismas cuestiones y deberán responderlas de forma simultánea e independiente.



Cada acierto permitirá avanzar un escalón en el tablero, mientras que los fallos mantendrán sus posiciones, incrementando la tensión a medida que ambos se aproximan. Esta mecánica convierte cada pregunta en un momento decisivo dentro del enfrentamiento.

Durante la prueba pueden darse las siguientes cuatro posibles situaciones:

Que el cazador acierte y el aspirante falle, reduciéndose su ventaja. Si esta llega a cero, el participante queda “cazado”.

Que el aspirante acierte y el cazador falle, ampliando el concursante su ventaja en un escalón.

Que ambos fallen, permaneciendo inmóviles.

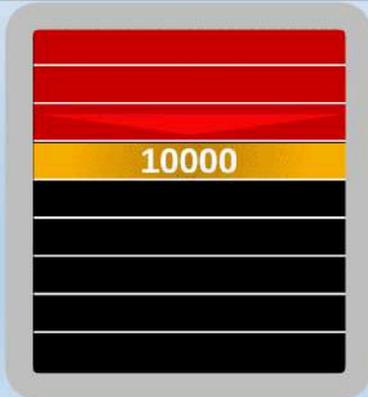
Que ambos acierten, avanzando los dos una casilla.

¿Cuál de las siguientes tiene pared celular?

- A) Virus
- B) Célula vegetal
- C) Bacteria
- D) Célula animal

Siguiente pregunta

SOLUCIÓN: B



Gran Maestra Alquimista

A B C D

Correctas: 2 Ganados: 0
Incorrectas: 0 Perdidos: 0

Aspirante: Blas Trimigesto

A B C D

Correctas: 1 APUESTA: MAYOR
Incorrectas: 1 Valor de la puja: 10000

El duelo concluye cuando se alcanza alguna de las siguientes situaciones:

Que el cazador logre “atrapar” al aspirante. En ese caso, el Gran Maestro resulta vencedor y el participante queda eliminado, pierde todos sus puntos y no puede seguir en el torneo.

Que el aspirante alcance la casilla de “casa”, avanzando todos los escalones necesarios sin ser atrapado por el cazador. Si lo consigue, accede a la tercera fase con la totalidad de los puntos acumulados.

Que se hayan formulado quince preguntas sin que el cazador consiga acercarse lo suficiente para atraparlo. En este supuesto, el aspirante también es declarado vencedor de la prueba con las mismas consecuencias que si hubiera alcanzado la casilla de “casa”.

¿Cuál de las siguientes células carece de movilidad?

- A) Célula animal
- B) Virus
- C) Bacteria
- D) Célula vegetal

Ronda de preguntas finalizada

SOLUCIÓN: D

GANA: Gran Maestra Alquimista

Gran Maestra Alquimista

A B C D

Correctas: 4 Ganados: 0
Incorrectas: 0 Perdidos: 0

Aspirante: Blas Trimigesto

A B C D

Correctas: 2 APUESTA: MAYOR
Incorrectas: 2 Valor de la puja: 10000

Al terminar cada duelo, el resultado de cada aspirante se incorpora a un marcador lateral desplegable. En este registro quedan reflejados los datos más relevantes para el torneo: si el jugador ha logrado salvarse, los puntos que ha reunido y los fallos cometidos durante la prueba.

Cuando los cuatro miembros del equipo han completado su turno, el marcador muestra una panorámica completa del rendimiento del grupo. Esta información conjunta no solo permite comparar resultados, sino que sirve como referencia para afrontar la tercera fase del torneo, en la que el equipo deberá coordinarse y aprovechar al máximo los puntos acumulados.

A continuación se ofrece un ejemplo ilustrativo del aspecto que presenta el marcador final de un equipo tras concluir la segunda etapa.

Aspirante	Salvado	PUNTOS	Fallos
Blas Trimigesto	NO	0	2
Paracelso Morandini	SI	10000	1
Willian Bacon	SI	5000	3
David Avicena	SI	7000	0

En el siguiente vídeo se muestra de forma clara y dinámica el desarrollo completo de una partida. A través de este ejemplo práctico puede apreciarse cómo se estructura el duelo, cómo avanzan los marcadores y de qué manera cada decisión influye en el resultado final del enfrentamiento.

The screenshot shows a game interface for 'LA CAZA'. On the left, there is a graphic of a red and green funnel with '5.000 €' and 'CASA' written on it. Below this is a 'Documentos de registro' section with a table of game characteristics:

Características del juego	
Nº Jugadores	2
Nº Preguntas	≥ 15
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendada	5

On the right, the 'Jugadores' section shows two players: 'A1 Blas Trimigesto' and 'C Gran Maestra Alquimia'. Below this is the 'Opciones específicas del juego' section with a dropdown menu for 'Fuente de las preguntas' set to 'Fichero'. At the bottom, there are buttons for 'Cargar partida' and 'Cargar configuración', and a video player interface with a play button, a progress bar at 0:00, and a 'Siguiente' button.

LA CAZA



[Documentos de registro](#)

Características del juego

Nº Jugadores	2
Nº Preguntas	≥ 15
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendadas	5



Jesús M. Muñoz Calle

Parámetros

Fuente



Cargar p

Ficheros

Jugadores

A1 Nombre del jugador

C Nombre del cazador

Opciones específicas del juego

e de las preguntas

Fichero



partida



Cargar configuración



Jugar

Siguiente



La tercera y última etapa del torneo se desarrolla a través de los juegos **Caza Final** y **Caza Final 2**. Ambos títulos representan la misma prueba decisiva, aunque cada uno introduce pequeñas variaciones en su mecánica para ofrecer dos formas distintas de afrontar el reto.

En esencia, los dos juegos persiguen el mismo objetivo: poner a prueba al equipo en un enfrentamiento directo contra el cazador, utilizando los puntos acumulados en las fases anteriores. No obstante, cada versión ajusta ciertos aspectos del ritmo, la forma de responder y la distribución de los movimientos, de manera que la experiencia resulta similar, pero no idéntica.

Iniciamos con la pantalla de apertura, común a ambas versiones del juego. En ella se registran los participantes y se elige la fuente de preguntas que se utilizará durante la prueba.

CAZA FINAL

Documentos de registro

Características del juego	
Nº Jugadores	2-6
Nº Preguntas	≥ 45
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapa recomendada	5

Jesús M. Muñoz Calle

Parámetros Ficheros

Número de jugadores 3

EQ Alquimistas negros

1 Javier Avicena

2 Paracelso Morandini

3 Willian Bacon

C Gran Maestra Alquimista

Opciones específicas del juego

Fuente de las preguntas Fichero

Cargar partida Cargar configuración

Jugar Siguiente

Es fundamental asegurarse de incluir únicamente a los aspirantes que lograron superar la segunda fase sin ser “cazados”. Solo ellos están autorizados a participar en la caza final y a sumar sus puntos al marcador general del equipo.

En la pantalla en la que se desarrolla el juego se encuentran los marcadores del cazador y del equipo de aspirantes, en los que se registran los resultados de ambos.

Entre ambos marcadores se muestran unas casillas que reflejan el número de aciertos, primero del equipo de aspirantes y sobre las mismas, en otro color, los del cazador. El primer paso consiste en establecer el número de casillas de ventaja del equipo. Según las normas, corresponde una por cada jugador clasificado, aunque este valor puede modificarse mediante el pulsador situado a la derecha del control de *Primera pregunta*.

CAZA FINAL

0

Primera pregunta

Gran Maestra Alquimista

Correctas: 0
Incorrectas: 0

Casilla número: 0
Preguntas realizadas: 0
Puntos que faltan: 3

3

Javier Avicena

Paracelso Moran

William Bacon

Correctas: 0
Incorrectas: 0

Preguntas realizadas: 0
Rebotes: 0

Alquimistas negros

Una vez que todo está preparado, se pulsa el control de *Primera pregunta* y el equipo de aspirantes recibe una batería de preguntas de manera secuencial. Cada cuestión solo puede ser respondida por el concursante que active primero el pulsador correspondiente a su nombre.

Si otro jugador responde o si la respuesta no es correcta, no se avanzará ninguna casilla. Por el contrario, cada acierto válido otorgado por el participante correspondiente suma un paso de ventaja al equipo, incrementando sus posibilidades de no ser atrapados por el cazador.

En este punto se marca la principal diferencia entre las dos versiones del juego. En **Caza Final**, el equipo recibe un total de 20 preguntas y puede avanzar hasta 20 casillas adicionales a la ventaja inicial, sin existir límite de tiempo para responder.

PREGUNTA: 4 **CAZA FINAL 2** **92**

¿A qué niveles de organización de la materia pertenecen respectivamente la glucosa, neurona, corazón y el aparato circulatorio?

A) Atómico, molecular, celular y sistema
B) Atómico, celular, celular y aparatos
C) Molecular, celular, órgano y aparato
D) Molecular, molecular, órgano y sistema

SOLUCIÓN: C

Gran Maestra Alquimista

Correctas: 0
Incorrectas: 0

Casilla número: 0
Preguntas realizadas: 0
Puntos que faltan: 8

8

Javier Avicena Paracelso Moran Willian Bacon

A B C D Confirmar Correctas: 4 Incorrectas: 0 Preguntas realizadas: 4 Rebotes: 0

Alquimistas negros

Por su parte, en **Caza Final 2**, el equipo dispone de dos minutos continuos para responder a la batería completa de preguntas, estableciendo así un ritmo más rápido.

Tras la participación del equipo de aspirantes, llega el turno del cazador o la cazadora. En la versión *Caza Final*, el cazador debe responder un total de 25 preguntas sin límite de tiempo, mientras que en *Caza Final 2* dispone de dos minutos continuos para responderlas que solo se detienen en caso de fallo en la respuesta.

Cada acierto del cazador le permite reducir en una casilla la ventaja del equipo. En caso de error, la pregunta se activa en modo rebote, dando la oportunidad al equipo de consensuar la respuesta y designar un portavoz para contestar. Si el equipo acierta, el cazador retrocede una casilla; de lo contrario, la posición de ambos se mantiene.

PREGUNTA: 29 **CAZA FINAL 2** **61**

Las proteínas se sintetizan en:

- A) Ribosomas
- B) Aparato de Golgi
- C) Las mitocondrias
- D) Núcleo

SOLUCIÓN: A

Gran Maestra Alquimista

A B C D **Confirmar** Correctas: 10 Incorrectas: 2 Casilla número: 9 Preguntas realizadas: 12 Puntos que faltan: 9

9 **18**

Javier Avicena **Paracelso Moran** **Willian Bacon**

Correctas: 14 Incorrectas: 4 Preguntas realizadas: 20 Rebotes: 1

Alquimistas negros

En la versión **Caza Final**, la partida concluye cuando se han formulado todas las preguntas previstas o cuando el cazador logra alcanzar al equipo. En cambio, en **Caza Final 2**, el juego finaliza al agotarse el tiempo disponible o si el cazador consigue dar alcance al equipo antes de que este termine.

En ambas modalidades, el cazador se impone si logra atrapar al equipo; si no lo consigue, la victoria es para los aspirantes, ganando estos los puntos acumulados que se repartirán a partes iguales.

PREGUNTA: 41 **CAZA FINAL 2** **8**

GANA: Gran Maestra Alquimista

CAZADOR Gran Maestra Alquimista

A B C D

Correctas: 19
Incorrectas: 2

Casilla número: 18
Preguntas realizadas: 21
Puntos que faltan: 0

18

Javier Avicena Paracelso Moran Willian Bacon

Correctas: 15
Incorrectas: 5

Preguntas realizadas: 1
Rebotes: 1

Alquimistas negros

A continuación se presentan dos vídeos explicativos que muestran, paso a paso y en funcionamiento real, cómo se desarrolla cada una de las dos versiones del juego disponibles para esta última fase del torneo. Cada vídeo permite apreciar con claridad las diferencias entre ambas modalidades y comprender mejor su dinámica.

CAZA FINAL



Documentos de registro

Características del juego	
Nº Jugadores	2-5
Nº Preguntas	≥ 45
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendada	5

0:00

Parámetros Ficheros

Número de jugadores 3

EQ Alquimistas negros

- Javier Avicena
- Paracelso Morandini
- Willian Bacon

C Gran Maestra Alquimista

Opciones específicas del juego

Fuente de las preguntas Fichero

Cargar partida Cargar configuración

Siguiente

CAZA FINAL 2



Documentos de registro

Características del juego	
Nº Jugadores	2-5
Nº Preguntas	≥ 40
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendada	5

0:00

Parámetros Ficheros

Número de jugadores 3

EQ Alquimistas negros

- Javier Avicena
- Paracelso Moran
- Willian Bacon

C Gran Maestra Alquimista

Opciones específicas del juego

Fuente de las preguntas Fichero

Cargar partida Cargar configuración

Siguiente

CAZA FINAL



[Documentos de registro](#)

Características del juego

Nº Jugadores	2-5
Nº Preguntas	≥ 45
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendadas	5



Jesús M. Muñoz Calle

Parámetros

NÚ

Fuente



Cargar p

Ficheros

Número de jugadores

EQ Nombre del equipo

1 Nombre jugador 1

2 Nombre jugador 2

3 Nombre jugador 3

4 Nombre jugador 4

C Nombre del Cazador/a

Opciones específicas del juego

de las preguntas

Fichero



partida



Cargar configuración



Jugar

Siguiente



CAZA FINAL 2



[Documentos de registro](#)

Características del juego

Nº Jugadores	2-5
Nº Preguntas	≥ 40
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendadas	5



Jesús M. Muñoz Calle

Parámetros

NÚ

Fuente



Cargar p

Ficheros

Número de jugadores

EQ

1

2

3

4

C

Opciones específicas del juego

de las preguntas

partida



Cargar configuración



Jugar

Siguiente



3.8 Portal *El Cazador*

Para reunir en un mismo lugar todos los recursos del *Cazador* empleados en la aventura *A la caza de los tesoros de la Alquimia*, se ha diseñado el Portal *El Cazador*. Este portal funciona como un espacio centralizado que facilita el acceso y la organización de todos los materiales vinculados a la actividad.

En este portal se reúnen los juegos del *Cazador* (*Test crono*, *La caza*, *Caza final* y *Caza final 2*), junto con sus tutoriales, presentaciones, reglas, generadores de preguntas, conversores de archivos y otros materiales complementarios pensados para enriquecer la experiencia de juego y facilitar su uso tanto en contextos educativos como lúdicos.

El portal ha sido diseñado para poder instalarse en cualquier servidor web, asegurando su compatibilidad con diversos sistemas operativos y navegadores. Puede utilizarse en equipos de sobremesa o en dispositivos portátiles incluso sin conexión a internet, lo que permite emplearlo en múltiples escenarios y con total comodidad.

Su estructura clara, accesible y adaptable favorece su integración en actividades presenciales o virtuales, ofreciendo una experiencia interactiva y dinámica dentro del universo del *Cazador* y su mecánica de juego.

El portal se presenta en dos versiones que comparten los mismos recursos, pero que difieren en su estructura, disposición, diseño y estilo visual.

La primera versión está organizada en una única página en formato HTML, cuyo fondo muestra una imagen representativa del universo del *Cazador*, incluyendo en una sola ventana todos los elementos del portal.

En la parte superior se encuentra el título del portal, el logotipo del Proyecto AJDA y el título del portal. En la parte inferior se halla la información de autoría y el lema.

Sobre esta composición se distribuyen de forma equilibrada y funcional los accesos a todos los materiales, recursos y herramientas vinculados a los juegos del *Cazador*. Cada elemento se abre en una ventana emergente independiente, lo que permite una navegación ágil y cómoda dentro del entorno digital. Se muestra una zona de introducción y presentaciones, otra de generación y conversión de ficheros de preguntas y la central y más importante la destinada a los juegos, a sus reglas y a sus tutoriales.

La segunda versión del portal se organiza en múltiples páginas agrupadas por secciones interconectadas. Incluye un menú lateral desplegable a la izquierda, una barra superior con controles de navegación, un buscador integrado y un área central y derecha destinada a mostrar los contenidos. Esta estructura facilita un acceso ordenado, claro y directo a todos los recursos disponibles.

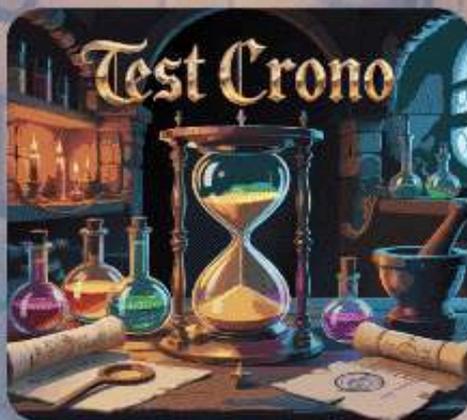
Esta versión ha sido creada con la aplicación libre *eXeLearning*, una herramienta que permite elaborar materiales interactivos y exportarlos fácilmente a diferentes formatos web. El archivo fuente puede descargarse desde el siguiente [enlace](#).

Su diseño modular permite una navegación más detallada por cada grupo de contenidos del proyecto. Aunque requiere moverse entre distintas páginas, ofrece una experiencia de uso accesible, fluida y altamente organizada, adecuada tanto para aulas presenciales como para entornos virtuales.

A continuación se presentan ambas versiones del *Portal del Cazador* en formato de doble página, mostrando las dos propuestas complementarias que conforman este entorno digital.



LA CAZA



"A la caza de los tesoro"

EL ADOR

AJDA

Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula



ros de la Alquimia"

Autor: Jesús M. Muñoz Calle



EL CAZADOR

EL CAZADOR

- Presentación 
- Test crono 
- La caza 
- Caza final 
- Caza final 2 
- Cuestionarios 



EL CAZADOR





a de los
de la
mia

EL CAZADOR

3.9 Epílogo

Nos hemos adentrado en la *Escuela de Alquimia*, comprendiendo mejor su estructura interna y el papel de sus distintos órganos de gobierno. También hemos conocido un episodio clave de su extensa historia, que nos permite entender cómo se forjó su tradición y cómo han evolucionado sus costumbres a lo largo del tiempo.

La narrativa creada alrededor de este universo, enriquecida con elementos que acentúan su carácter inmersivo, ha cobrado forma en los juegos didácticos de *El Cazador*. Su mecánica recrea el enfrentamiento que tuvo lugar entre los Grandes Maestros y un grupo de aprendices, un conflicto que dio origen al torneo conocido como *A la caza de los secretos de la Alquimia*.

La narrativa, la mecánica y la implementación de esta propuesta de gamificación pueden —y deben— ajustarse a las características, intereses y necesidades del grupo con el que vaya a desarrollarse.

En este apartado se han incluido varios materiales complementarios que sirven para enriquecer, presentar y sintetizar distintos aspectos relacionados con el torneo que hemos presentado y con los juegos didácticos de "El Cazador".

Entre estos recursos se encuentran una galería de imágenes, un vídeo, un cuestionario, una presentación de diapositivas y varios juegos. Todos ellos han sido concebidos para ampliar la experiencia y profundizar en el universo que envuelve esta aventura.

Con todo ello, esta propuesta no solo invita a jugar, sino también a imaginar, explorar y construir conocimiento de manera creativa. La *Escuela de Alquimia* se convierte así en un escenario abierto, siempre dispuesto a transformarse y a ofrecer nuevas posibilidades educativas, narrativas y lúdicas a quienes se adentren en sus pasillos.



Cuestionario sobre a la caza de los tesoros de la Alquimia



*A la caza de los
secretos de la
Alquimia*

EL CAZADOR

Comenzar



Sopa de Letras: El Cazador

Encuentra palabras relacionadas con El Cazador.

Palabras encontradas: 0 de 10 . Intentos fallidos: 0

O	E	N	R	O	T	C	W	V	K	T	N
G	B	G	O	M	P	C	U	F	N	K	H
Q	K	E	C	A	O	F	C	P	O	U	B
A	R	U	Z	N	N	S	A	Q	Z	R	N
E	I	A	S	Z	O	P	S	N	I	O	C
Q	C	E	X	U	R	O	A	M	D	Ñ	U
L	J	Y	J	H	C	F	C	A	N	I	S
O	Y	J	X	X	Y	W	C	E	E	Q	T
R	H	C	J	D	S	V	X	S	R	J	O
O	R	T	S	U	A	L	C	T	P	Z	D
L	A	N	I	F	X	S	M	R	A	U	I
N	Q	Z	V	J	C	A	X	O	H	C	O

CAZA

CASA

MAESTRO

APRENDIZ

CUSTODIO

CLAUSTRO

CONSEJO

TORNEO

CRONO

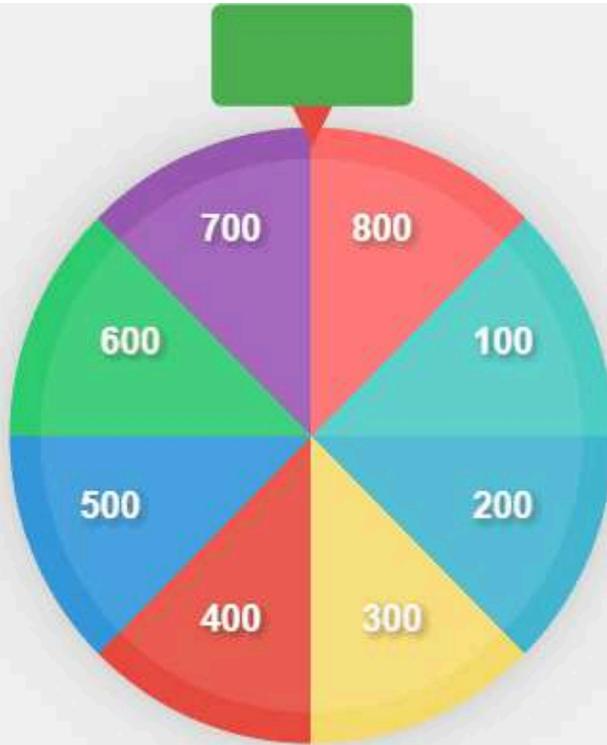
FINAL

Reiniciar

Solución

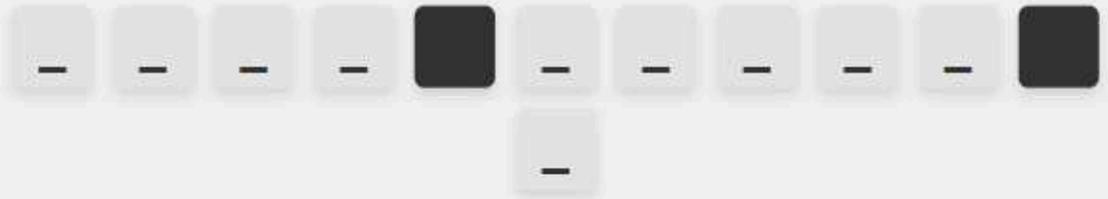


La ruleta de la suerte



Puntuación: 0

Fallos: 0/6



Pista: Juego didáctico

GIRAR RULETA

VER INSTRUCCIONES

Introduce una letra

ENVIAR LETRA



LINGO

Pista: Forma parte de un juego didáctico

ENTER

LIMPIAR

INSTRUCCIONES

REINICIAR

NUEVA PALABRA

A LA CAZA DE LOS TES

"El valor de



OROS DE LA ALQUIMIA

los secretos "



1/10





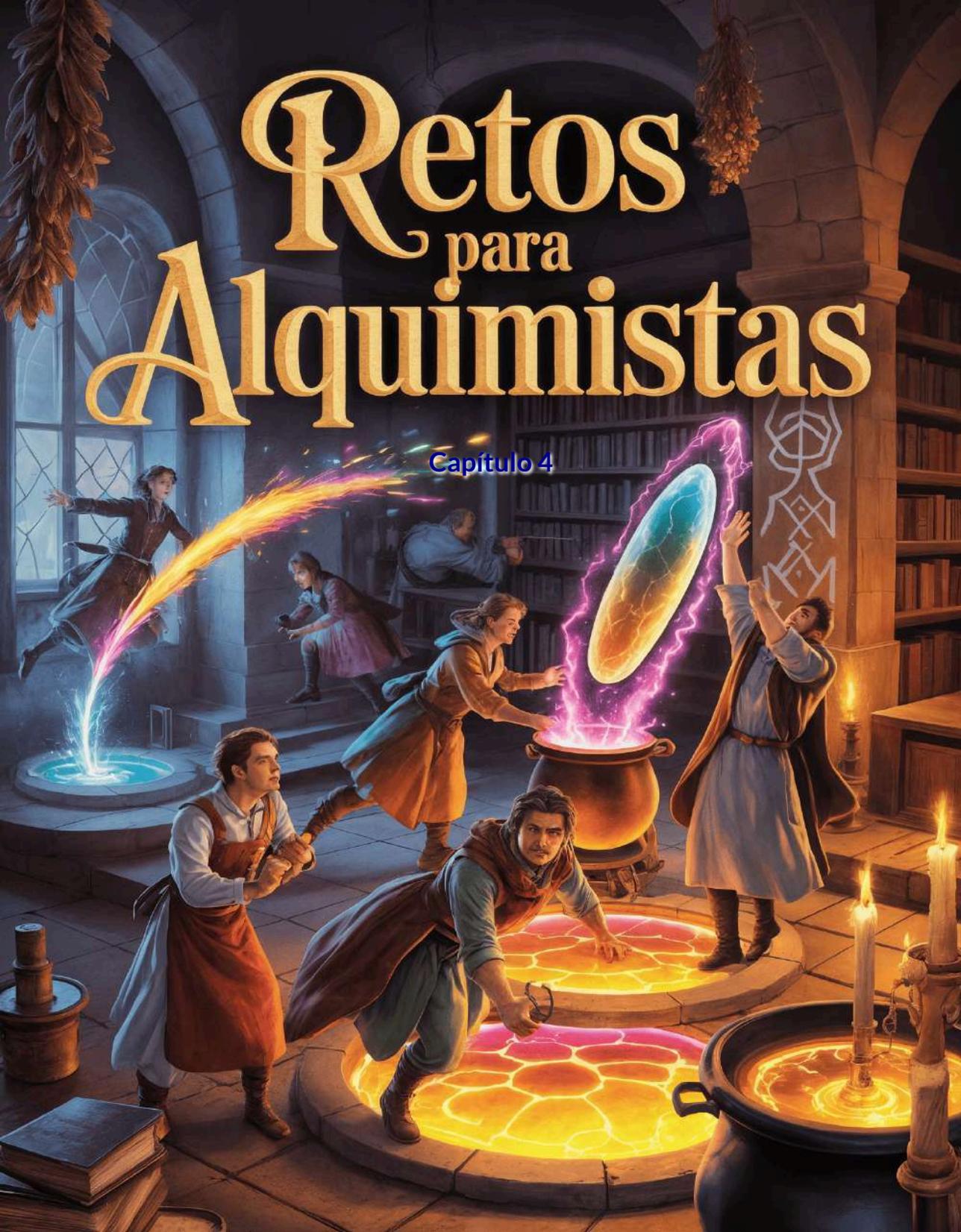
1/150





Retos para Alquimistas

Capítulo 4



Capítulo 4

Retos para Alquimistas

4.1 Introducción	199
4.2 Presentación	201
4.3 Juego Cucaña	203
4.4 Juego Abrir con magia	212
4.5 Subir o bajar	222
4.6 Tres maestros	232
4.7 Portal Retos para Alquimistas	242
4.8 Epílogo	248

4.1 Introducción

La vida en la *Escuela de Alquimia* es intensa. Los aprendices tienen sus propias ambiciones y, en ocasiones, estas entran en conflicto con las de otros compañeros o incluso con las de sus Maestros. Para canalizar y resolver estas situaciones de forma justa y regulada, se crearon los *Retos para Alquimistas*.

A continuación se presenta la carátula de esta aventura, junto con una recomendación del *Amo del Calabozo* y una introducción general a *Retos para Alquimistas*.



"Cada momento en la vida tiene su reto".

Amo del Calabozo



"A la caza de los tesoros de la Alquimia" es una aventura épica nacida en "La Escuela de Alquimia" para dirimir un conflicto surgido entre Grandes Maestros y aprendices.

El origen del problema fue la llegada de un grupo de aprendices infiltrados por las fuerzas oscuras, que se atrevió a desafiar a sus Maestros y a la propia dirección. Para evitar un enfrentamiento directo y costoso, el Amo del Calabozo, director de la escuela, propuso resolver la disputa mediante unos juegos especiales. Ambas partes aceptaron, y así surgieron los juegos de "El Cazador".

Hoy en día, estos juegos son convocados por el Amo del Calabozo y sirven para dirimir cualquier cuestión importante.

En ellos, un grupo de aprendices se enfrenta a un Gran Maestro o Gran Maestra Alquimista, que ejerce como "cazador o cazadora".

El objetivo del equipo de aprendices es obtener la mayor cantidad de puntos posible, cuantos más, mayor será la recompensa, y evitar a toda costa ser atrapados por el cazador. Este, por su parte, debe capturarlos uno a uno o cazar al equipo completo, privándolos de cualquier premio o aspiración.

4.2 Presentación

Existen varios aspectos relevantes que conviene conocer sobre la *Escuela de Alquimia*. Uno de ellos es la estrecha relación de la Alquimia con la magia y la hechicería. Por este motivo, en la escuela se imparten tanto asignaturas obligatorias como optativas vinculadas a estas disciplinas. No es extraño que muchos alquimistas acaben convirtiéndose en grandes magos, ni que destacados hechiceros profundicen en el arte alquímico.



Otro rasgo fundamental de la *Escuela de Alquimia* es su apuesta por la excelencia, el esfuerzo y la superación personal. Para ello, la institución dispone de diversas pruebas, sistemas de evaluación y competiciones que estimulan el progreso de los aprendices y fomentan el desarrollo de sus capacidades.

Para la escuela resulta esencial que estos mecanismos sean seguros, eficaces y coherentes con los fines educativos que se persiguen. Por este motivo, el Consejo de la Escuela ha ido regulando e institucionalizando, a lo largo del tiempo, distintos juegos, pruebas y desafíos que hoy forman parte estable de su funcionamiento.

Por esta razón, la institución ha diseñado, desarrollado, regulado e integrado de forma oficial una serie de juegos, torneos y competiciones que cumplen estos requisitos y que, con el paso del tiempo, se han convertido en parte de la tradición y la identidad cultural de la institución.

La estructura de los distintos juegos y pruebas presenta una dificultad progresiva. En el primer desafío, *Cucaña*, los aprendices se enfrentan a una prueba individual que deben superar sin medirse directamente con ningún adversario. En el segundo nivel se sitúa *Abrir con magia*, donde dos contendientes compiten entre sí para resolver un mismo reto. El tercer juego plantea un duelo directo entre un aprendiz y un Maestro Alquimista, del que solo uno saldrá vencedor. Finalmente, en la prueba culminante, un aprendiz debe enfrentarse a tres Maestros Alquimistas de manera consecutiva, afrontando el desafío más exigente de todos en su intento por alcanzar la victoria.

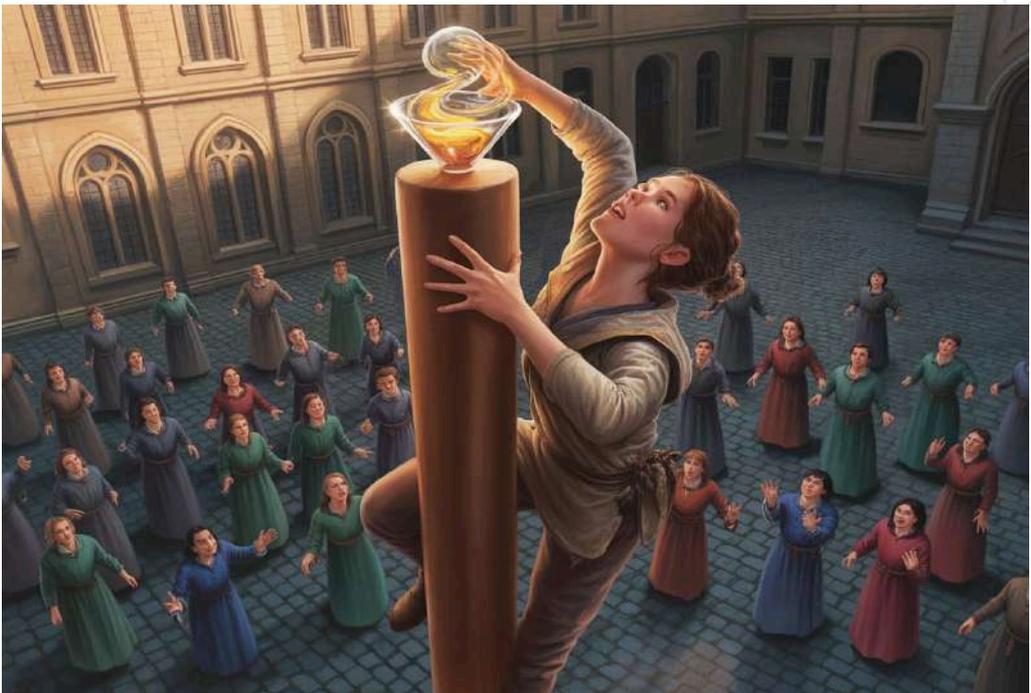
Todos estos juegos, retos y desafíos se integran en un entorno común, articulado a través de un portal único denominado *Los retos de la Alquimia*.



4.3 Juego Cucaña

Uno de los retos más antiguos y arraigados en la tradición de la escuela es el juego de la *Cucaña*. En esta prueba, los aprendices deben ascender por un tronco mágico hasta alcanzar el premio situado en su cima. Para avanzar, los aspirantes han de superar distintas pruebas, principalmente de conocimiento, aunque también pueden incluir otros tipos de desafíos. Los aciertos permiten progresar en el ascenso, mientras que los errores obligan a descender. El participante dispondrá de un máximo de 12 preguntas o desafíos para alcanzar la cima. A continuación, podrá intentarlo otro aspirante.

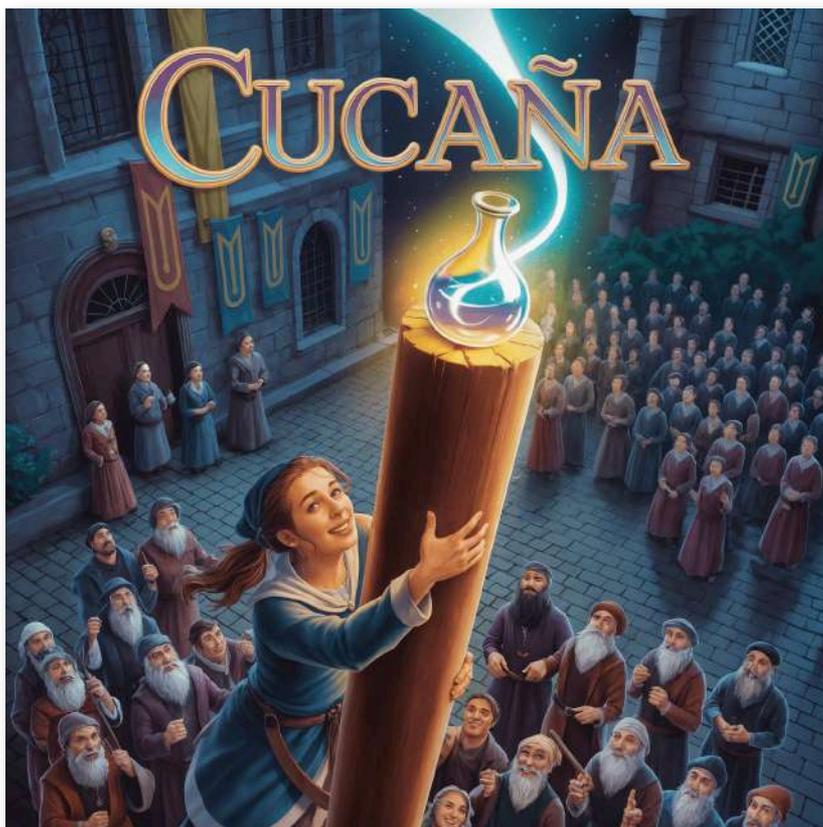
Según la costumbre de la escuela, las pruebas planteadas presentan un nivel de exigencia elevado, de modo que solo los aprendices más preparados y perseverantes logran alcanzar la cima, obtener el premio y recibir el reconocimiento correspondiente.



Estas pruebas son convocadas de manera periódica por la dirección de la escuela y están abiertas a la participación de todos los aprendices. Quienes deseen tomar parte deberán inscribirse previamente en el registro habilitado para tal fin. Por norma general, cada participante dispone de un único intento, aunque este criterio puede modificarse en función de las circunstancias o de la convocatoria.

El grado de dificultad de las pruebas es flexible y puede ajustarse al nivel de los aprendices, así como adaptarse en cada intento para garantizar un reto equilibrado y acorde a los objetivos formativos.

A continuación, se presenta la carátula que representa esta competición.



Este juego, al igual que los presentados en libro, emplean el mismo generador de archivos de preguntas y comparten un menú superior desplegable con una estructura de navegación idéntica. Del mismo modo, la pantalla inicial que aparece al cargarlos mantiene un diseño semejante, lo que facilita su uso y proporciona coherencia entre todas las aplicaciones.

Al cargar el juego *Cucaña* se muestra su pantalla inicial de configuración.

CUCAÑA

Documentos de registro

Características del juego	
N° Jugadores	1
N° Preguntas	≥ 12
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendadas	2, 5

Parámetros Ficheros

Jugadores

1 Nombre del jugador

Opciones específicas del juego

Fuente de las preguntas Fichero

Cargar partida Cargar configuración

Jugar Sigüiente

Jesús M. Muñoz Calle

En esta ventana se debe indicar el nombre del aspirante, así como la fuente de preguntas que se empleará durante la prueba. Si la fuente utilizada son ficheros de preguntas, se deberá cargar el archivo deseado.

Una vez completada la configuración inicial, se accede a la pantalla principal en la que se desarrolla el juego.



Al iniciar la prueba, el participante comienza en la base de la cucaña y recibe preguntas de forma secuencial. Cada respuesta correcta le permite ascender un nivel, mientras que cada error provoca un descenso en la misma proporción.

El juego puede concluir de dos maneras. La primera, cuando el aspirante alcanza la cima y obtiene el premio, superando así el reto. La segunda, al completarse la ronda de doce preguntas establecida para la prueba.

Al finalizar el intento de un aspirante, sus resultados quedan registrados en un marcador, donde se indica su nombre, el número de aciertos logrados, la altura máxima alcanzada y si ha conseguido llegar a la cima. A continuación, otro aprendiz puede realizar su propio intento y enfrentarse al reto.

GUGAÑA

9 4

El descubrimiento de la célula se atribuye a...

A) Cook
B) Newton
C) Hooke
D) Boyle

Siguiete pregunta

A
B
C
D

CORRECTO. SOLUCIÓN: C

Alida Reins		
CORRECTO	CORRECTO	CORRECTO
INCORRECTO	CORRECTO	
INCORRECTO	INCORRECTO	
CORRECTO	CORRECTO	

6 m-

5 m-

4 m-

3 m-

2 m-

1 m-

Jugadores	Aciertos	Altura	Cima
Alida Reins	4	2	NO

GUGAÑA

12 5

SOLUCIÓN: A

6 m-

5 m-

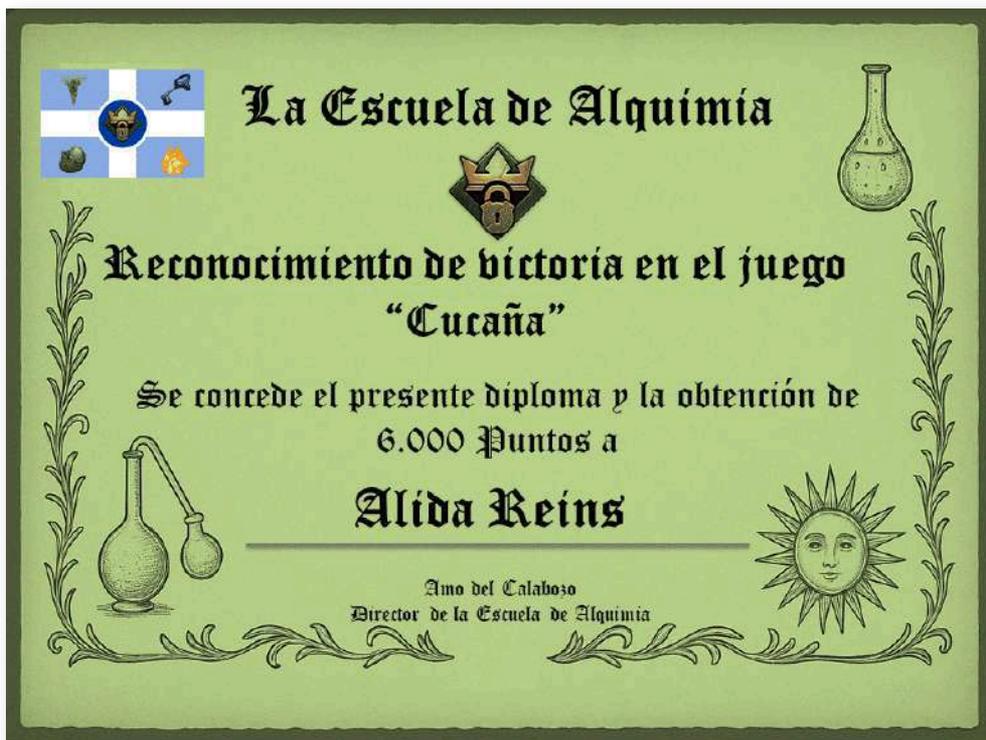
4 m-

3 m-

2 m-

1 m-

Una vez concluido el juego, los participantes reciben los premios y reconocimientos correspondientes en función de los resultados obtenidos.





En el siguiente vídeo-tutorial se muestra, de manera gráfica, clara y comentada, el desarrollo completo de una partida del juego *Cucaña*, mostrando su configuración y funcionamiento de forma sencilla, rápida y accesible.

CUCAÑA

Documentos de registro

Características del juego	
Nº Jugadores	1
Nº Preguntas	≥ 12
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendadas	2, 5

Parámetros | Ficheros

Jugadores

1 Albert Malfoe

Opciones específicas del juego

Fuente de las preguntas: Fichero

Cargar partida | Cargar configuración

0:00 Jesus M. Muñoz Calle

Siguiente

CUCAÑA



[Documentos de registro](#)

Características del juego

Nº Jugadores	1
Nº Preguntas	≥ 12
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendadas	2, 5



Jesús M. Muñoz Calle

Parámetros

Fuente



Cargar p

Ficheros

Jugadores

1 Nombre del jugador

Opciones específicas del juego

e de las preguntas

Fichero



partida



Cargar configuración



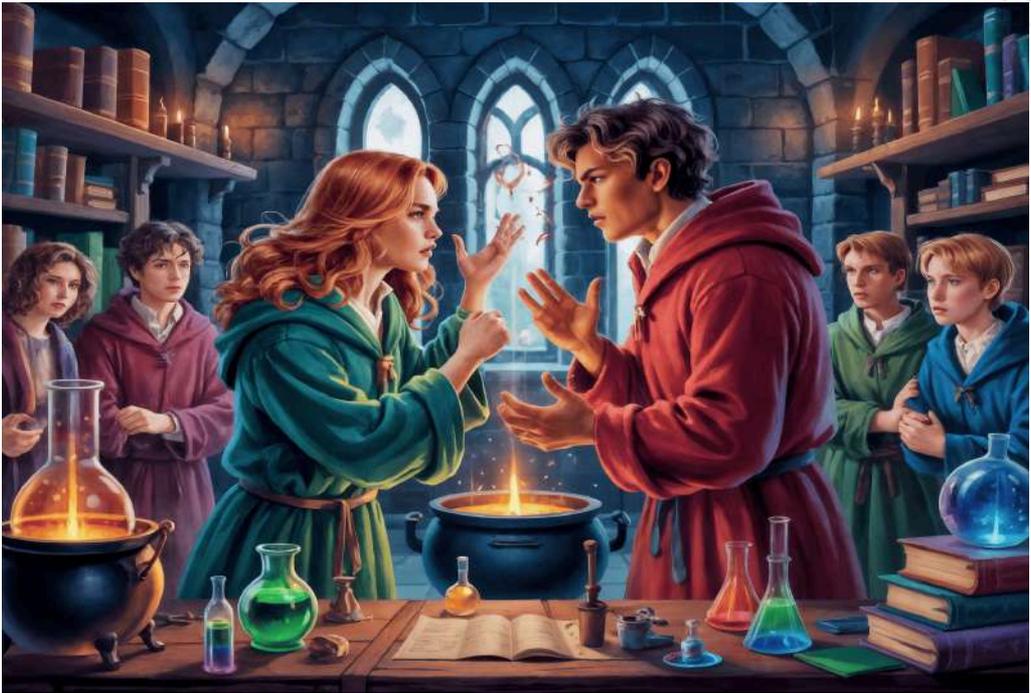
Jugar

Siguiente



4.4 Juego Abrir con magia

Desde los primeros tiempos de la *Escuela de Alquimia*, aparecieron conflictos y disputas entre aprendices. Además, algunos eran muy competitivos y querían demostrar su valía frente a otros compañeros. Inicialmente era la dirección o sus Maestros los que arbitraban las medidas para resolver estas situaciones.



Con el paso del tiempo, estos conflictos se hicieron más habituales y no todos los aprendices aceptaban de buen grado las decisiones dictadas por los *Maestros Alquimistas*. Ante esta situación, y tras largas deliberaciones, el *Claustro Alquimista* acordó instaurar un sistema neutral de resolución, en el que los propios aprendices pudieran enfrentarse entre sí poniendo a prueba sus conocimientos y destrezas, de modo que el resultado del desafío resolviera la disputa de forma justa y aceptada.

Este desafío recibió el nombre de *Abrir con Magia* y consistía en que dos contendientes se enfrentaban para ser el primero en liberar la *Gema Guardiana* de su urna. Para lograrlo debían poner en práctica sus conocimientos, habilidades mágicas y saberes alquímicos. Quien conseguía abrir la urna se proclamaba vencedor/a del duelo.



Para la celebración de este tipo de duelo, los interesados deben elevar una solicitud a la dirección de la *Escuela*, que valorará su pertinencia y, en su caso, procederá a su convocatoria oficial. Existe asimismo la modalidad de torneo, en la que varios participantes compiten entre sí siguiendo distintos formatos —eliminatorias, ligüilla o sistemas mixtos—, según determine la organización y las características del enfrentamiento.

La portada oficial que se utiliza para este tipo de duelos o competiciones se muestra a continuación.



Debe cuidarse que los combates estén equilibrados, que los contenidos del juego se ajusten al nivel de los participantes y que el premio destinado al vencedor esté claramente establecido.

Al acceder al juego, se muestra la pantalla inicial de configuración, en la que se deben indicar los nombres de los contendientes y seleccionar la fuente o formato de preguntas que se utilizará durante la partida. Si la fuente utilizada son ficheros de preguntas, se deberá cargar el archivo deseado.

Se recuerda que los ficheros de preguntas empleados para este juego son los mismos, con la única diferencia de que el número de preguntas requerido para funcionar correctamente puede ser diferente de un juego a otro.



Una vez finalizada la configuración inicial, se accede a la pantalla principal donde tiene lugar el desarrollo del enfrentamiento de dos aprendices. En ella se muestran los aspirantes situados a ambos lados de la urna que custodia la *Gema Guardian*, elemento central del desafío.

Ambos aspirantes disponen de un nivel de vida que representa su resistencia en el duelo. A medida que este disminuye, su presencia se va debilitando visualmente y, si llega a agotarse por completo, el contendiente queda eliminado de la prueba, ganando automáticamente su adversario.

El inicio del enfrentamiento se determina mediante un sorteo aleatorio y automático que se realiza internamente al pulsar sobre el control *Primera pregunta*, que establece qué aspirante comienza y recibe la primera pregunta o desafío.



Cuando el contendiente que tiene el turno responde correctamente o supera con éxito la prueba planteada, aumenta su nivel de vida — salvo que ya se encuentre en el máximo— y lanza un rayo mágico contra la urna que protege la gema guardiana. Esta urna posee un nivel de resistencia variable frente a los impactos, por lo que puede llegar a soportar uno o varios ataques antes de ceder.

Además, cada aspirante dispone de un nivel de potencia mágica, representado mediante una barra situada en la parte superior de su marcador. Esta potencia aumenta con las respuestas correctas y disminuye con los errores. Cuanto mayor sea la energía acumulada, mayores serán las probabilidades de debilitar la urna y lograr que se abra.

En este duelo, los adversarios no se atacan entre sí, su único objetivo es abrir la urna evitando desaparecer.

Si la urna logra resistir el rayo, el turno pasa al aspirante rival y el duelo continúa. En cambio, si la resistencia de la urna se agota, el jugador que ha lanzado el ataque consigue abrirla, hacerse con la gema y proclamarse vencedor del enfrentamiento.

Por el contrario, si el participante falla en su respuesta o no supera la prueba, no se produce ningún ataque. En este caso, pierde parte de su nivel de vida, también pierde potencia de disparo mágico y cede inmediatamente el turno a su oponente, aumentando así la tensión del duelo.

3 **5** **ABRIR CON MAGIA** **8**

¿Qué orgánulo celular almacena, transporta proteínas y otras sustancias al exterior de la célula?:

A) Aparato de Golgi
B) Núcleo
C) Mitocondria
D) Retículo endoplasmático

INCORRECTO. SOLUCIÓN: A **Siguiente pregunta**

A B C D **A B C D**

Alma de las nieves **Narciso del viento**

TURNO

Se planteará un máximo de 20 preguntas. Si al completarse todas ellas ningún contendiente logra abrir la urna y ambos siguen en juego, el duelo finalizará sin declarar ganador. En este caso se puede realizar otro duelo como forma de desempate.

7

5

ABRIR CON MAGIA

12

El material genético de los virus está envuelto de una cubierta proteica llamada...

- A) Membrana
- B) Núcleo
- C) Capsula
- D) Cápsida

CORRECTO. SOLUCIÓN: D

Siguiente pregunta

A B C D

JUEGO FINALIZADO

A B C D

Alma de las nieves

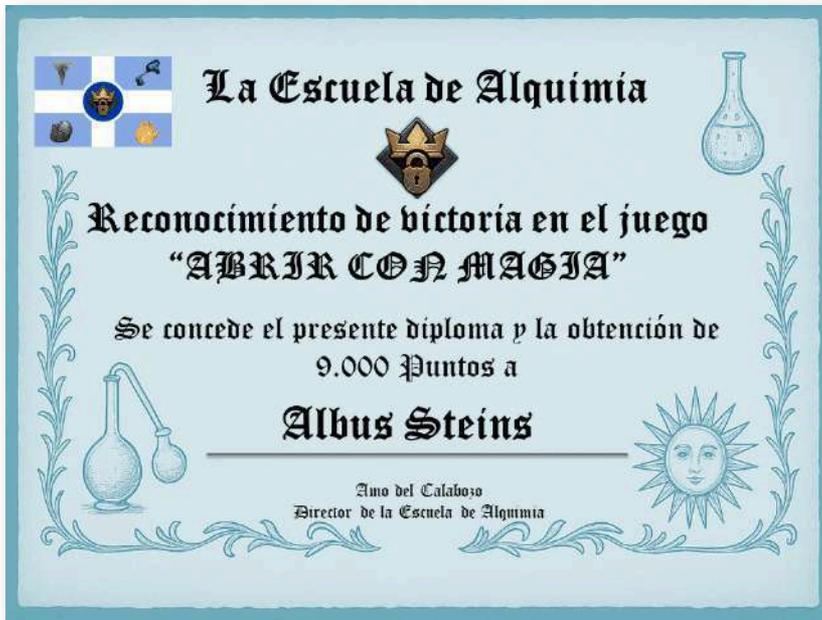
Narciso del viento

TURNO

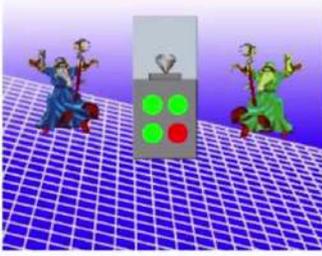


A continuación se presentan algunos ejemplos de premios, junto con un vídeo tutorial que muestra de forma práctica el funcionamiento del juego.





ABRIR CON MAGIA



Documentos de registro

Características del juego	
Nº Jugadores	1
Nº Preguntas	≥ 10
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendada	5

Parámetros
Ficheros

Jugadores

1 Alma de las nieves

2 Narciso del viento

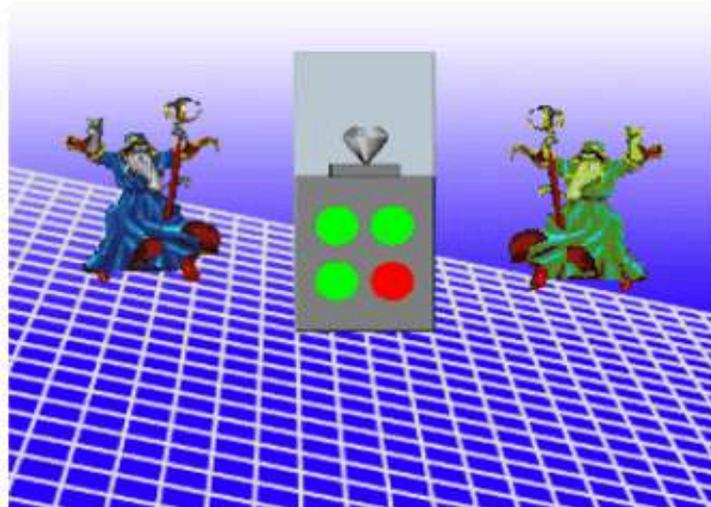
Opciones específicas del juego

Fuente de las preguntas Fichero

Cargar partida
Cargar configuración

▶ 0:00
▶
🔊
⋮

ABRIR CON MAGIA



Documentos de registro

Características del juego

Nº Jugadores	1
Nº Preguntas	≥ 10
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendada	5



Jesús M. Muñoz Calle

Parámetros

Fuente

Cargar p

Ficheros

Jugadores

1 Nombre del jugador 1

2 Nombre del jugador 2

Opciones específicas del juego

e de las preguntas

Fichero



partida



Cargar configuración



Jugar

Siguiente



4.5 Subir o bajar

Una de las normas más sagradas de la *Escuela de Alquimia* establece que los aprendices deben mostrar respeto y obediencia a sus Maestros. El incumplimiento de este precepto, en función de la gravedad de la falta cometida, puede acarrear sanciones de distinta consideración, llegando en los casos más extremos a la expulsión definitiva del alumnado infractor.

No obstante, en determinadas ocasiones surgen desavenencias puntuales de diversa índole entre enseñantes y pupilos. Ante esta situación, el alumnado solicitó formalmente el establecimiento de un mecanismo oficial que permitiera resolver estos conflictos de manera regulada, sin que ello implicara consecuencias negativas para el aprendiz.



Se solicitó la ayuda del *Amo del Calabozo* para diseñar una prueba en la que el aspirante pudiera retar a un Maestro, manteniendo la dignidad de ambos y garantizando la equidad en la competición. Su propuesta fue un desafío simbólico: el Maestro se situaría en la cima de un árbol y el aprendiz debería ascender hasta alcanzarlo.

Si el aspirante lograba llegar a la cima, se alzaría con la victoria; si, por el contrario, el Maestro conseguía hacerle retroceder hasta la base, sería él quien resultara vencedor.



Este desafío recibió el nombre popular de *Subir o bajar* y se lleva a cabo a iniciativa de un aspirante, siempre con la aceptación expresa del Maestro que ha sido retado. El desarrollo de la prueba es supervisado por un tribunal mixto compuesto por tres Maestros Alquimistas y tres aprendices, que actúan como árbitros para garantizar la equidad y el correcto cumplimiento de las normas.

A continuación se muestra la portada oficial empleada en este tipo de duelos o competiciones, símbolo distintivo de la prueba y referencia visual reconocible dentro de la tradición de la *Escuela de Alquimia*.



Para garantizar la equidad del enfrentamiento, el nivel máximo de dificultad de las pruebas deberá ajustarse al curso en el que se encuentre el aprendiz, tomando este como referencia para establecer las condiciones del reto.

Al iniciar el juego, se presenta la pantalla inicial de configuración, en la que deben introducirse los nombres de los contendientes – Maestro y aprendiz– y seleccionarse la fuente o el formato de preguntas que se utilizará durante la partida. En caso de optar por ficheros de preguntas, será necesario cargar el archivo correspondiente antes de comenzar.



Una vez completada la configuración inicial, se accede a la pantalla principal en la que se desarrolla el enfrentamiento entre Maestro y aprendiz. En ella se representa al Maestro situado en la cima del tronco, al aprendiz ascendiendo por la parte central y, en la base, la llama mágica.

Al comenzar el desafío, el aprendiz se sitúa en el punto central del tronco, a la misma distancia de la cima —ocupada por el Maestro— que de la base, donde arde la llama mágica.

Una vez activado el control de *Primera pregunta*, ambos participantes deberán responder de manera simultánea a las cuestiones o desafíos que se vayan planteando, poniendo a prueba sus conocimientos y habilidades en igualdad de condiciones.

Se planteará un máximo de doce preguntas o pruebas.

En los correspondientes marcadores se registran los aciertos y fallos de los participantes.

The screenshot shows a game interface for 'SUBIR O BAJAR'. At the top, there are two score boxes: a green one with '0' and a red one with '0'. To the right, the text 'SUBIR O BAJAR' is displayed. Further right, there are two more boxes: an empty one and one with the number '3'. In the center, a yellow button says 'Primera pregunta'. Below this, on the left, is a table for 'Coriolanus Golden' with 5 rows and 3 columns. On the right, a vertical scale from 0 m to 6 m is shown. A character is at the 6 m mark, and another is at the 3 m mark. A blue box next to the scale says 'Gran Maestro Xio' and 'Aciertos: 0'.

Coriolanus Golden		

Tras plantearse la cuestión o el reto de manera simultánea a ambos contendientes, pueden darse varias situaciones. Si los dos aciertan o si ambos fallan, el aprendiz permanecerá en la misma posición del tronco. En cambio, si el Maestro responde correctamente y el aprendiz yerra, este último descenderá un nivel. Por el contrario, si el aprendiz acierta y el Maestro falla, el aspirante ascenderá un nivel hacia la cima del árbol.

El objetivo del aprendiz es alcanzar la cima del tronco. Si lo consigue, desplazará al Maestro de su posición y se proclamará vencedor del desafío. Por su parte, el objetivo del Maestro es obligar al alumno a descender hasta la base, momento en el que el aprendiz quedará eliminado por la acción de las llamas mágicas.

Si se formulan las doce preguntas previstas sin que ninguno de los dos contendientes logre alcanzar su objetivo, el enfrentamiento finalizará en tablas.

4 2 SUBIR O BAJAR 3 1

La teoría celular es del siglo

A) XX
B) XVIII
C) XIX
D) XVII

Siguiente pregunta INCORRECTO. SOLUCIÓN: C

A B C D Confirmar

Coriolanus Golden		
CORRECTO		
INCORRECTO		
INCORRECTO		

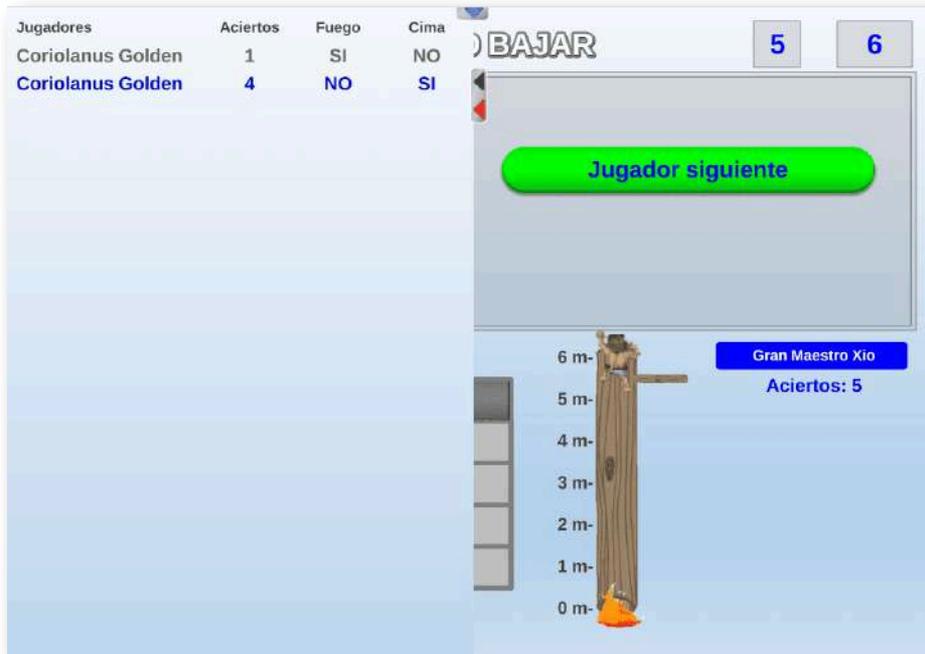
6 m-
5 m-
4 m-
3 m-
2 m-
1 m-
0 m-

Gran Maestro Xio
Aciertos: 3
A B C D
Confirmar
CORRECTO

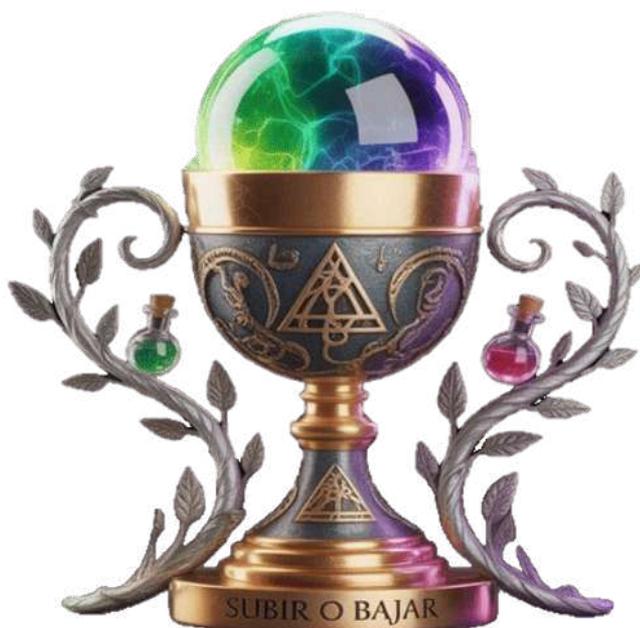
Una vez concluido el duelo, se proclamará al vencedor y el resultado quedará registrado en un marcador general, donde se recogen los ganadores de cada combate disputado junto con el desenlace obtenido.

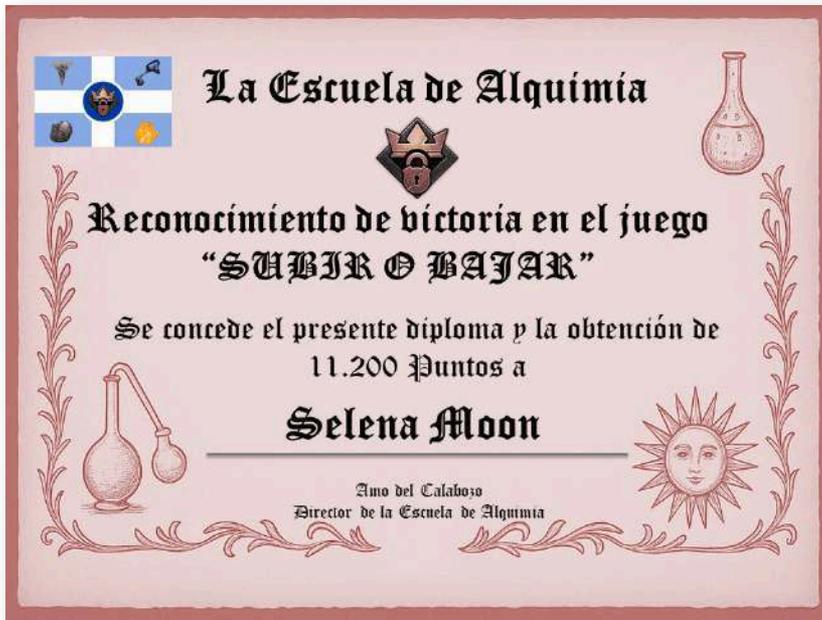
En caso de empate, se entenderá que el aprendiz, al ser quien ha solicitado el reto, no ha logrado su objetivo. Por tanto, la victoria se otorgará al Maestro, aunque el discípulo no haya sido eliminado.

Tras la finalización de un enfrentamiento, puede iniciarse un nuevo combate, manteniendo a los mismos contendientes o modificando uno o ambos participantes, según se estime oportuno.

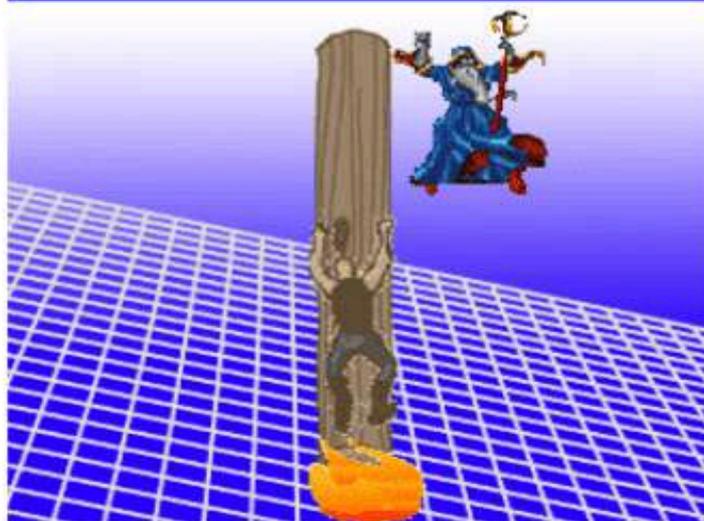


A continuación se presentan algunos ejemplos de premios, junto con un vídeo tutorial que muestra de manera práctica y comentada el funcionamiento del juego.





SUBIR O BAJAR



[Documentos de registro](#)

Características del juego

Nº Jugadores	2
Nº Preguntas	≥ 12
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapa recomendada	5



Jesús M. Muñoz Calle

Parámetros

Fuente



Cargar p

Ficheros

Jugadores

E Nombre del jugador 1

M Nombre del jugador 2

Opciones específicas del juego

e de las preguntas

Fichero



partida



Cargar configuración



Jugar

Siguiente



4.6 Tres maestros

En contadas ocasiones ingresa en la *Escuela de Alquimia* un aprendiz o una aprendiz con habilidades verdaderamente extraordinarias, cuyo talento sobresale muy por encima del de sus compañeros. En situaciones excepcionales, estas dotes llegan incluso a rivalizar —o a superar— a las de los Grandes Maestros en términos de destreza y capacidad práctica, aunque por lo general no alcanzan aún el mismo nivel de conocimientos teóricos.



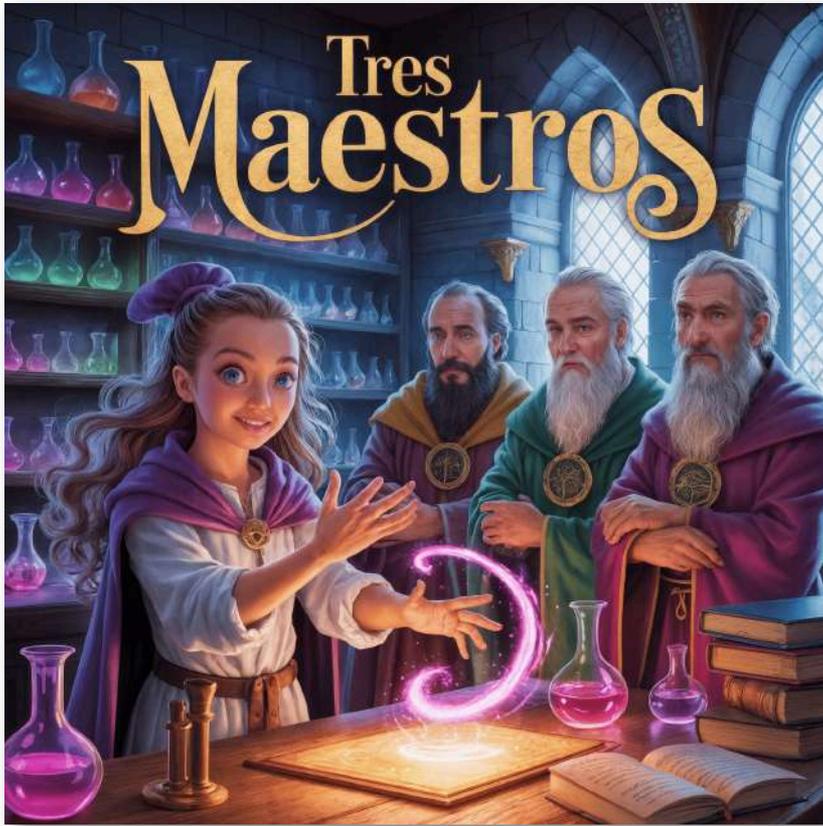
Cuando se detectan estos casos excepcionales, la *Escuela* activa un protocolo especial. En primer lugar, los Maestros que identifican la situación elevan un informe al *Claustro*, que tras su análisis decide si el aspirante puede pasar a la siguiente fase: *la Prueba de los Tres Maestros*. Si logra superarla, se le concede el rango de *Maestro Alquimista*; en caso contrario, mantiene su estatus actual.



En la prueba de los *Tres Maestros*, el aspirante deberá enfrentarse de manera individual a cada uno de los tres Maestros designados, superando un reto distinto con cada uno de ellos. Para completar la prueba con éxito, no podrá perder ninguno de los enfrentamientos: se admiten la victoria o el empate, pero una sola derrota supondrá la eliminación inmediata del aspirante.

Además del número de duelos ganados, se tendrán en cuenta otros criterios de evaluación, como el número total de aciertos o pruebas superadas y los marcadores específicos obtenidos en cada uno de los retos disputados.

A continuación se muestra la portada oficial empleada para esta prueba extraordinaria, que actúa como símbolo distintivo del desafío y como propia dentro de la tradición y la cultura de la *Escuela de Alquimia*.



Para garantizar la equidad del enfrentamiento, el nivel máximo de dificultad de las pruebas deberá ajustarse al curso en el que se encuentre el aprendiz, tomando este como referencia para definir las condiciones y exigencias de los diferentes retos.

Al iniciar el juego, se muestra la pantalla inicial de configuración, en la que deben introducirse los nombres del aprendiz y de los tres Maestros. Además deberá seleccionarse la fuente o el formato de preguntas que se empleará durante la partida. En caso de utilizar ficheros de preguntas, será necesario cargar previamente el archivo correspondiente antes de comenzar la partida.

Una vez finalizada la participación de un aspirante, podrá intentarlo otro distinto, manteniéndose o modificándose los Maestros que intervienen.

TRES MAESTROS

Documentos de registro

Características del juego	
Nº Jugadores	4
Nº Preguntas	≥ 9
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapla recomendada	5

Jesús M. Muñoz Calle

Parámetros Ficheros

Jugadores

1 Ivan Tokens

M1 Maestro 1

M2 Maestro 2

M3 Maestro 3

Opciones específicas del juego

Fuente de las preguntas Fichero

Cargar partida Cargar configuración

Jugar Sigüiente

Una vez completada la configuración inicial, se accede a la pantalla principal en la que se desarrolla el enfrentamiento entre los tres Maestros y aprendiz.

El aspirante podrá elegir con cuál de los tres Maestros desea enfrentarse en primer lugar. Tras la elección, ambos contendientes recibirán tres preguntas de forma simultánea. El duelo se decidirá por el número de aciertos: quien obtenga más respuestas correctas será el vencedor. En caso de empate, el reto se considerará resuelto en tablas.

Si el aspirante no resulta derrotado en este primer enfrentamiento, podrá retar a un segundo Maestro distinto, nuevamente a su elección. En caso de perder el duelo, quedará eliminado y no podrá continuar con la prueba. El mismo procedimiento se aplicará en el tercer y último reto.



Se considerará que el aspirante ha superado la prueba de los *Tres Maestros* únicamente si ninguno de los Maestros logra derrotarlo en sus respectivos duelos.

Una vez finalizada la participación de un aspirante, podrá intentarlo otro diferente. En un marcador general se registrarán los resultados de cada participante, indicando el número de victorias obtenidas y el total de aciertos logrados.

Si varios aspirantes superan la prueba completa, se proclamará vencedor aquel que haya conseguido un mayor número de victorias. En caso de empate a victorias, se utilizará como criterio de desempate el número total de aciertos acumulados.

Si ningún aprendiz consigue superar la prueba completa, el premio quedará desierto.

6

4

TRES MAESTROS

0

5

La teoría celular es del siglo

- A) XVII
- B) XX
- C) XVIII
- D) XIX

SOLUCIÓN: D

Siguiente pregunta

2

Ivan Tokens

A

--	--	--

Maestro 3

G	E	P
0	1	0

4

Maestro 1

--	--	--

1 0

Maestro 2

--	--	--

2 3

Maestro 3

D

--	--	--

3 1

27

15

TRES MAESTROS

2

9

Los seres vivos pluricelulares están formados por células...

- A) Eucariotas
- B) Procariotas
- C) Bacterianas
- D) Hongos

SOLUCIÓN: A

Reto finalizado

3

Reina Thalasia

A

--	--	--

Maestro 3

G	E	P
2	0	0

15

Maestro 1

--	--	--

1 2

Maestro 2

--	--	--

2 1

Maestro 3

A

--	--	--

3 2

Jugadores	Ganados	Empatados	Perdidos	PUNTOS
Ivan Tokens	0	3	0	8
Laura Sun	0	0	3	1
Reina Thaliasia	3	0	0	18

TRES MAESTROS 3 9

Jugador siguiente

3

Maestro 2

Confirmar

2 1

Maestro 3

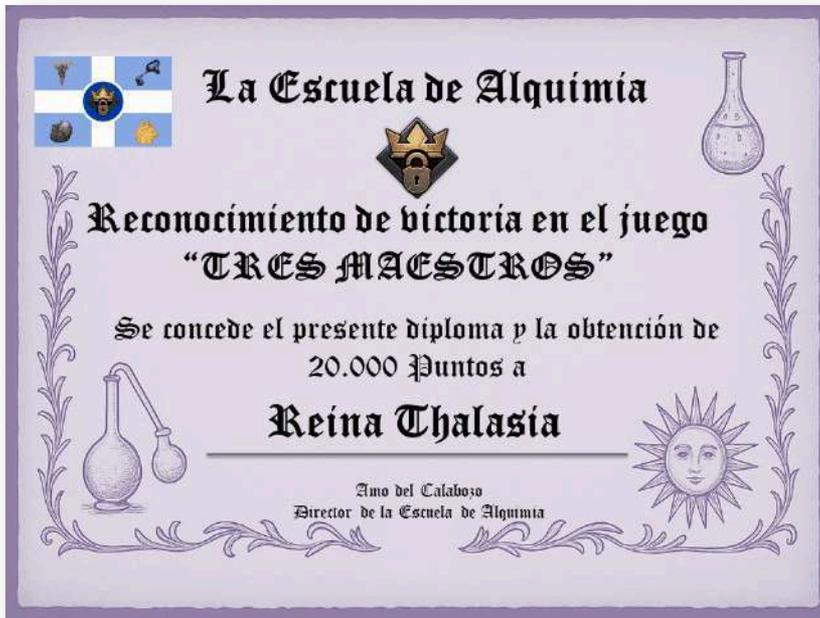
Confirmar

3 2

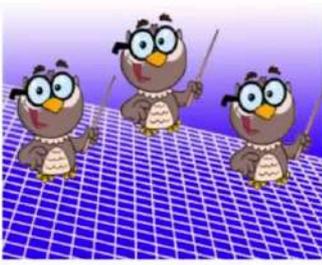
↑

A continuación se muestran algunos ejemplos de premios, acompañados de un vídeo tutorial en el que se explica de forma práctica, clara y comentada el funcionamiento resumido del juego.





TRES MAESTROS




 Documentos de registro

Características del juego	
Nº Jugadores	4
Nº Preguntas	≥ 9
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendadas	5

Parámetros
Ficheros

Jugadores

1	Ivan Tokens
M1	Maestro 1
M2	Maestro 2
M3	Maestro 3

Opciones específicas del juego

Fuente de las preguntas Fichero

Cargar partida

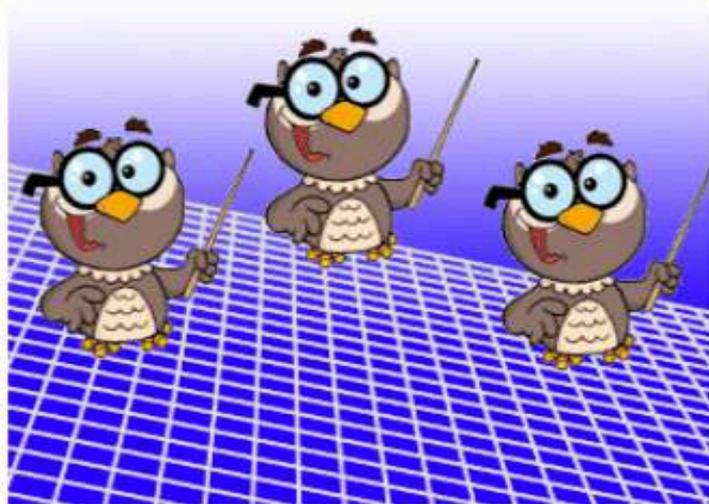
Cargar configuración

0:00

siguiente

Jesús M. Muñoz Calle

TRES MAESTROS



[Documentos de registro](#)

Características del juego

Nº Jugadores	4
Nº Preguntas	≥ 9
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapas recomendada	5



Jesús M. Muñoz Calle

Parámetros

Fuente



Cargar

Ficheros

Jugadores

1 Nombre del jugador

M1 Maestro 1

M2 Maestro 2

M3 Maestro 3

Opciones específicas del juego

e de las preguntas

Fichero



partida



Cargar configuración



Jugar

Siguiente



4.7 Portal *Retos para Alquimistas*

Hemos presentado cuatro juegos o retos de distinta naturaleza, unidos por el nexo común de ser pruebas que, por diferentes motivos, se han ido implantando y celebrando a lo largo del tiempo en la *Escuela de Alquimia*. Con el fin de reunirlos y darles coherencia, se ha creado el Portal *Retos para Alquimistas*, concebido como un espacio centralizado que facilita el acceso, la consulta y la organización de todos los materiales vinculados a estas pruebas.

En este portal se agrupan los juegos *Cucaña*, *Abrir con Magia*, *Subir o bajar* y *Tres Maestros*, junto con sus correspondientes tutoriales, presentaciones, normas de juego, generadores de preguntas, conversores de archivos y otros materiales complementarios. Todos estos recursos han sido diseñados para enriquecer la experiencia de juego y facilitar su aplicación tanto en contextos educativos como lúdicos.

El portal ha sido concebido para instalarse en cualquier servidor web, garantizando su compatibilidad con distintos sistemas operativos y navegadores. Puede utilizarse tanto en equipos de sobremesa como en dispositivos portátiles y, además, funciona sin necesidad de conexión a internet, lo que amplía considerablemente sus posibilidades de uso en diferentes entornos.

Su estructura clara, accesible y flexible favorece la integración de los juegos en actividades presenciales o virtuales, ofreciendo una experiencia dinámica e interactiva dentro del universo de los *Retos de la Alquimia* y de su particular mecánica de juego.

El portal se presenta en dos versiones distintas que comparten los mismos contenidos y recursos, pero que difieren en su estructura, organización, diseño y estilo visual.

La primera versión se articula en una única página en formato HTML, cuyo fondo muestra una imagen representativa del universo de los *Retos para Alquimistas*, integrando en una sola vista todos los elementos y accesos del portal.

En la parte superior se encuentra el título del portal, el logotipo del Proyecto AJDA y el título del portal. En la parte inferior se halla la información de autoría y el lema.

Sobre esta composición se distribuyen de forma equilibrada y funcional los accesos a todos los materiales, recursos y herramientas vinculados a los juegos de los *Retos para Alquimistas*. Cada elemento se abre en una ventana emergente independiente, lo que permite una navegación ágil y cómoda dentro del entorno digital. Se muestra una zona de introducción y presentaciones, otra de generación y conversión de ficheros de preguntas y la central y más importante la destinada a los juegos, a sus reglas y a sus tutoriales.

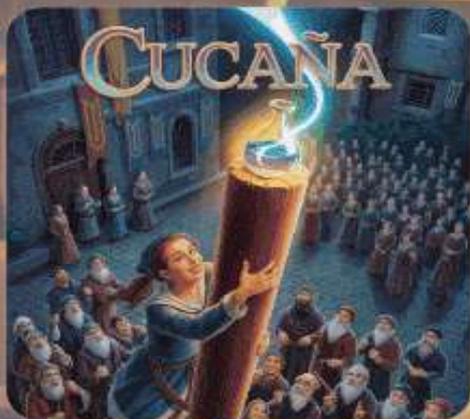
La segunda versión del portal se organiza en múltiples páginas agrupadas por secciones interconectadas. Incluye un menú lateral desplegable a la izquierda, una barra superior con controles de navegación, un buscador integrado y un área central y derecha destinada a mostrar los contenidos.

Esta versión ha sido creada con la aplicación libre *eXeLearning*, una herramienta que permite elaborar materiales interactivos y exportarlos fácilmente a diferentes formatos web. El archivo fuente puede descargarse desde el siguiente [enlace](#).

Su diseño modular permite una navegación más detallada por cada grupo de contenidos del proyecto. Aunque requiere moverse entre distintas páginas, ofrece una experiencia de uso accesible, fluida y altamente organizada, adecuada tanto para aulas presenciales como para entornos virtuales.

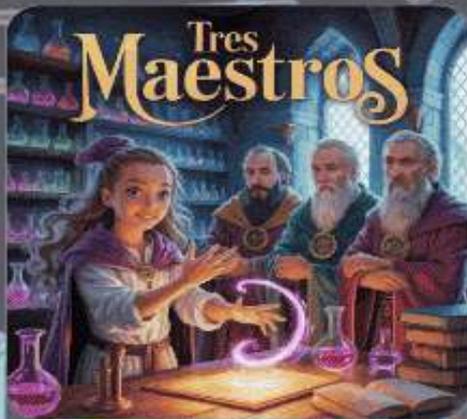


RE PA ALQUIM



"Cada momento en l

TOS ARA MISTAS



la vida tiene su reto''

Autor: Jesús M. Muñoz Calle



RETOS PARA ALQUIMISTAS

RETOS PARA ALQUIMISTAS

Presentación 

Cucaña 

Abrir con magia 

Subir o bajar 

Tres maestros 

Cuestionarios 



RETOS PARA ALC



QUIMISTAS



4.8 Epílogo

Hemos presentado distintas pruebas, retos y desafíos de diversa naturaleza que han ido surgiendo a lo largo del tiempo en la *Escuela de Alquimia* y que se han reunido en un espacio común denominado *Retos para Alquimistas*.

La narrativa desarrollada presenta un origen, unos objetivos claros, un desarrollo progresivo y un desenlace coherente, todos ellos integrados en los juegos didácticos descritos en este capítulo, que forman parte del portal anteriormente mencionado.

Con ello se busca proporcionar las herramientas necesarias para aplicar metodologías de gamificación apoyadas en los distintos elementos presentados.

En este apartado se incluyen diversos materiales complementarios destinados a enriquecer, ilustrar y sintetizar diferentes aspectos relacionados con el torneo presentado y con los juegos didácticos de *Retos para Alquimistas*.

Entre estos recursos se incluyen una galería de imágenes, un vídeo, un cuestionario, una presentación de diapositivas y varios juegos didácticos interactivos. Todos ellos han sido diseñados para enriquecer la experiencia y profundizar en el universo que rodea esta aventura.

Estos materiales complementarios pueden modificarse de manera sencilla, permitiendo a los usuarios adaptar preguntas, contenidos y otros elementos interactivos según sus necesidades. Esto facilita no solo su personalización para distintos grupos de aprendizaje, niveles o temáticas, sino también su reutilización en múltiples contextos educativos o lúdicos, potenciando la creatividad y la flexibilidad en la implementación de los juegos y actividades.



Cuestionario sobre Retos para Alquimistas



Comenzar



Sopa de Letras: Retos para Alquimistas

Halla palabras relacionadas con los Retos de la Alquimia.

Palabras encontradas: 0 de 10 . Intentos fallidos: 0

K	C	Ñ	N	B	H	S	D	W	O	Z	A
A	Z	U	Ñ	L	K	S	E	R	T	E	H
L	V	K	U	Y	T	W	V	V	O	J	Z
Q	W	S	E	C	I	D	N	E	R	P	A
U	O	B	M	V	T	I	M	J	H	A	J
I	F	V	J	C	X	Q	A	W	G	I	X
M	G	R	A	S	S	A	E	Q	N	G	S
I	T	A	B	U	T	Ñ	S	O	A	A	S
S	T	J	R	B	H	A	T	L	D	M	O
T	N	A	I	I	U	C	R	I	D	A	T
A	E	B	R	R	N	U	O	R	V	D	E
S	Y	B	U	D	Ñ	C	S	V	B	K	R

CUCAÑA
MAESTROS
APRENDICES
SUBIR
BAJAR
ABRIR
RETOS
ALQUIMISTAS
TRES
MAGIA

Reiniciar

Solución

Puzles: CARATULAS



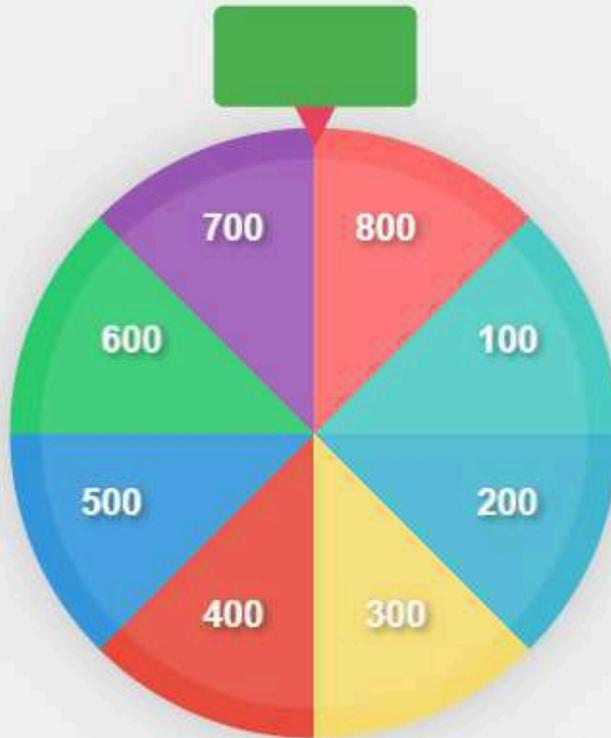
i



1



La ruleta de la suerte



Puntuación: 0

Fallos: 0/6

-	-	-	-	-	■	-	-	-	-	■
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Pista: Alquimistas

GIRAR RULETA

VER INSTRUCCIONES

Introduce una letra

ENVIAR LETRA



LINGO

Pista: Sustantivo

ENTER

LIMPIAR

INSTRUCCIONES

REINICIAR

NUEVA PALABRA

RETOS PARA

"Cada momento en la"



ALQUIMISTAS

La vida tiene su reto "

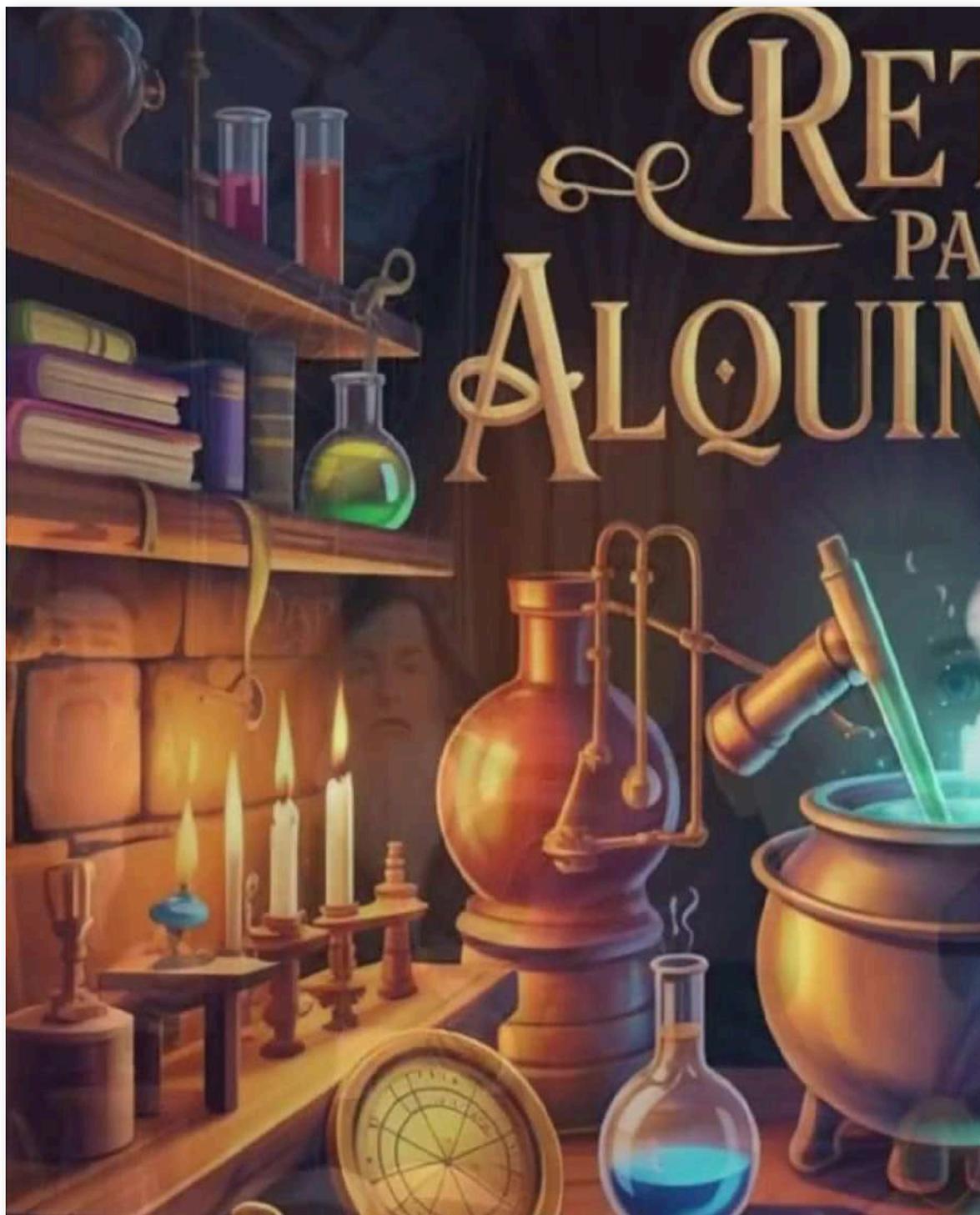


1/10





1/150





APLICACIONES DIDÁCTICAS

Capítulo 5



Capítulo 5

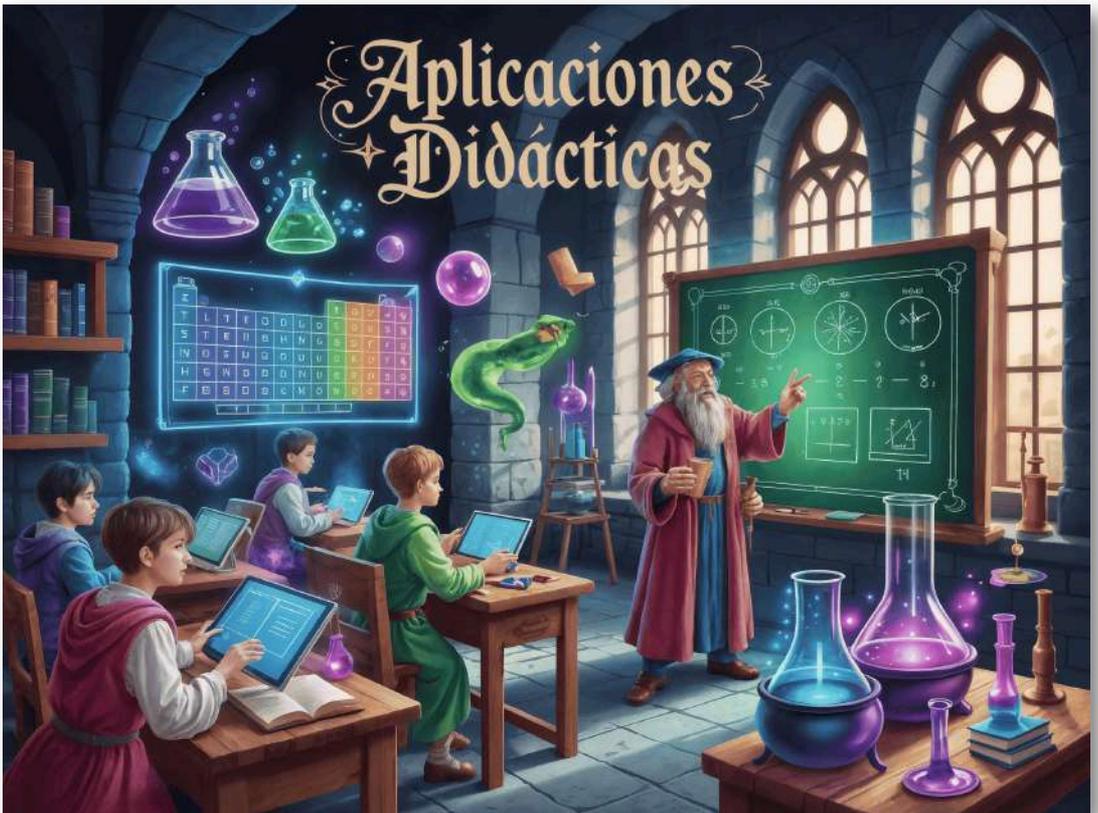
Aplicaciones didácticas

5.1 Aspectos generales	263
5.2 Fomento de la lectura inmersiva	274
5.3 Desarrollo de la creatividad y del aprendizaje competencial	280
5.4 Desarrollo de competencias digitales	286
5.5 ABJ y gamificación	292
5.6 Epílogo	302

5.1 Aspectos generales

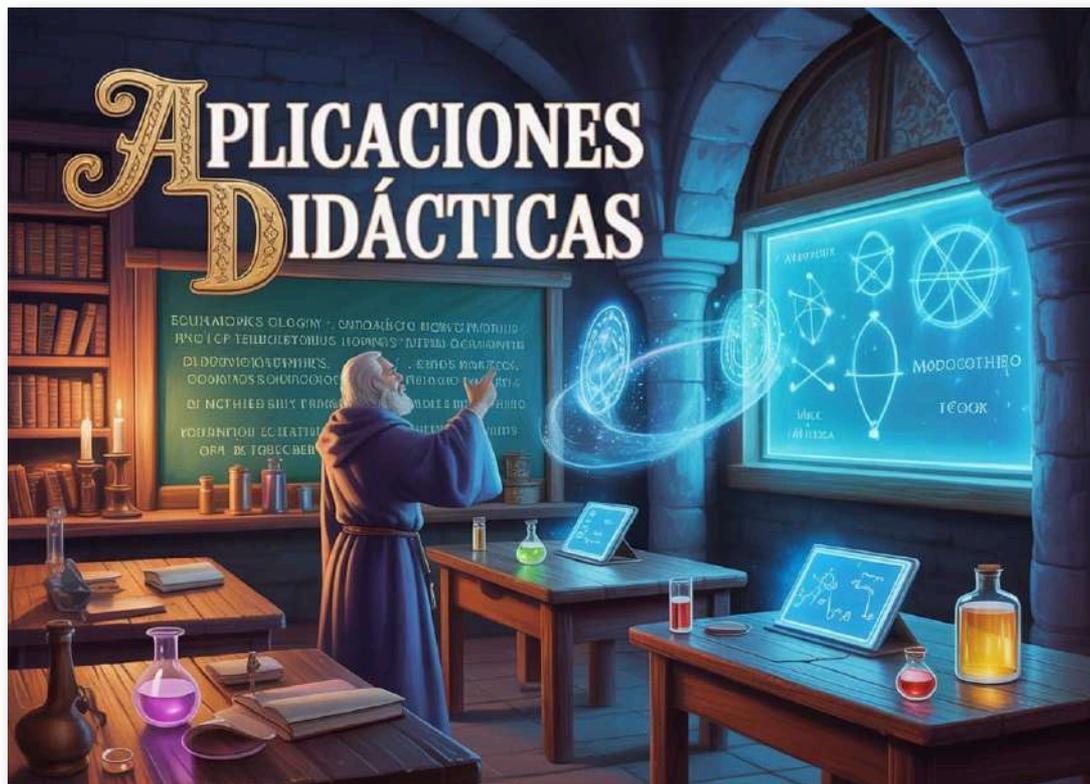
Dentro del *Mundo Mágico*, después de haber recorrido los pasillos de la *Escuela de Alquimia* y de habernos enfrentado a la *Caza de los tesoros de la Alquimia* y a los *Retos para Alquimistas*, llega el momento de la verdad: ¿cómo convertimos todo este universo de fantasía en una herramienta real para que nuestros alumnos aprendan más y mejor? En este capítulo vamos a dejar de lado la teoría densa para centrarnos en la práctica pura. Vamos a ver cómo aplicar estas metodologías que pueden ser adaptadas a cualquier clase y nivel educativo.

En resumen y simplificando, la idea es que el alumnado vea nuestro aula como una clase de la *Escuela de Alquimia*.



El presente capítulo desarrolla de manera amplia y sistemática las aplicaciones didácticas derivadas de la obra *Los Juegos de la Alquimia*, concebida como una propuesta integral de gamificación educativa enmarcada en el Proyecto Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula (AJDA). A través de una narrativa inmersiva ambientada en el Mundo Mágico y de un conjunto estructurado de juegos, retos y portales interactivos, la obra ofrece un marco pedagógico sólido para el desarrollo de aprendizajes significativos y competencias.

Se aborda el potencial educativo de esta propuesta desde diferentes perspectivas: el fomento de la motivación y la implicación del alumnado, la integración de metodologías activas, el uso educativo de los juegos didácticos, la creatividad interdisciplinar y el desarrollo de la competencia digital. Todo ello se presenta con un enfoque flexible, adaptable a distintos niveles educativos y contextos formativos.



"Implementar estas aplicaciones en tu clase es como encender un gran horno alquímico. Como docente, tú pones el combustible (la motivación) y los ingredientes (los contenidos), pero son los alumnos quienes, a través del fuego del juego, transmutan la información en sabiduría real, brillante y duradera".

Amo del Calabozo

Para implementar con éxito estos recursos, es fundamental distinguir entre tres niveles de profundidad metodológica, dependiendo de los objetivos que el docente desee alcanzar:

(1) El Juego como entretenimiento: Se utiliza con el propósito primordial de divertir o introducir un tema, permitiendo un aprendizaje implícito de destrezas básicas y estrategias de resolución de problemas. Aquí no hay una historia larga, solo el placer de resolver un reto inmediato como un *Sudoku* o *La Clave*.

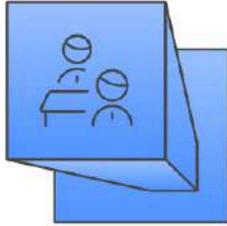
(2) Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ): Los juegos se emplean como apoyo directo para la adquisición, refuerzo o evaluación de conocimientos curriculares específicos. En este nivel, se aprovecha el potencial de herramientas como "Test Crono" o "Cucaña" para trabajar contenidos de materias concretas de forma dinámica.

(3) Gamificación: Es el enfoque más ambicioso, donde se despliega la narrativa global del *Mundo Mágico*. Aquí, la experiencia se extiende durante un periodo largo, integrando sistemas de puntuación (oro, elixires), progresión por niveles (rangos) y una inmersión emocional profunda que motiva al estudiante a superar desafíos complejos.

No aplicar ninguno de los tres niveles descritos se puede considerar como la referencia comparativa de los mismos.

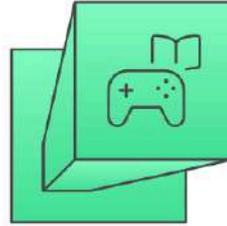
Aprendizaje Basado en Juegos

Aprendizaje Basado en Juegos utiliza juegos para reforzar conocimientos curriculares específicos.



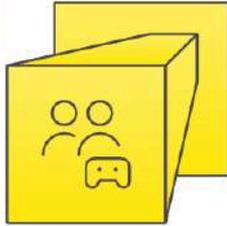
Gamificación

Gamificación integra narrativa y sistemas de puntuación para inmersión profunda y impacto curricular.



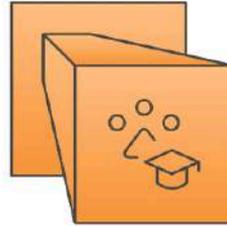
Juego como Entretención

Juego como Entretención se enfoca en diversión y aprendizaje implícito sin inmersión profunda.



Ninguno

Ninguno combina alta inmersión con bajo impacto curricular.



Un aspecto importante a la hora de utilizar técnicas de gamificación, es considerar las motivaciones individuales de los estudiantes para maximizar el compromiso. Se identifican básicamente seis perfiles principales de "jugadores":

Triunfador: Busca ganar habilidades y superar retos de diferente dificultad.

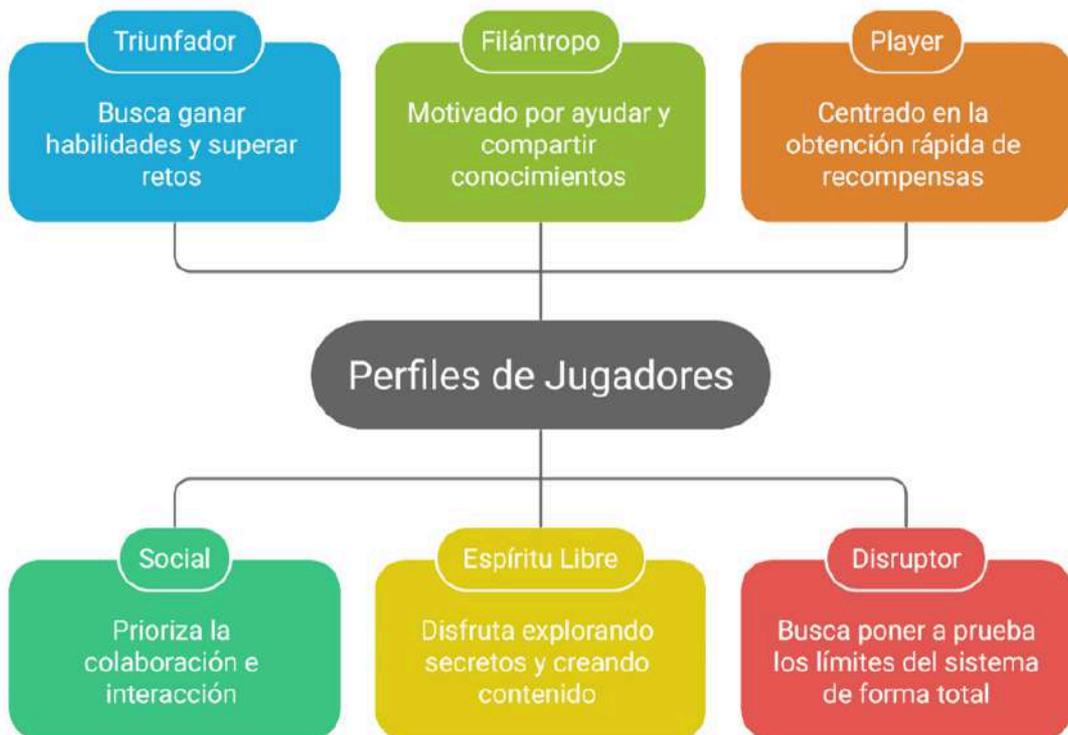
Social: Prioriza la colaboración y la interacción con otros.

Filántropo: Motivado por ayudar y compartir conocimientos de forma altruista.

Espíritu libre: Disfruta explorando secretos y creando contenido propio.

Player: Centrado en la obtención rápida de recompensas y puntos.

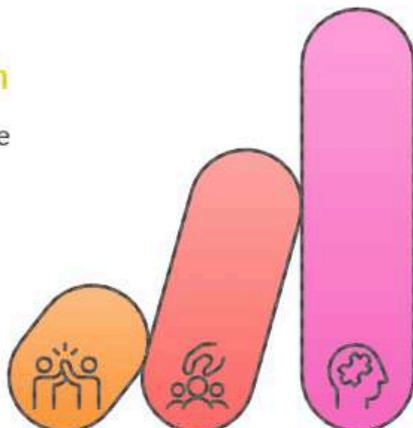
Disruptor: Busca poner a prueba los límites del sistema y si es posible superarlos.



El trabajo en equipo es otro importante refuerzo en la utilización de estas metodologías. Esto fomenta que se ayuden entre ellos. Cada miembro debe tener un rol con responsabilidades reales, tales como: capitán, estratega, documentalista, diseñador, utillero, responsable de seguridad, diplomático, etc.

Gamificación

Fin de semana de preparación



Motivación

Alumnos motivados y comprometidos

Trabajo en equipo

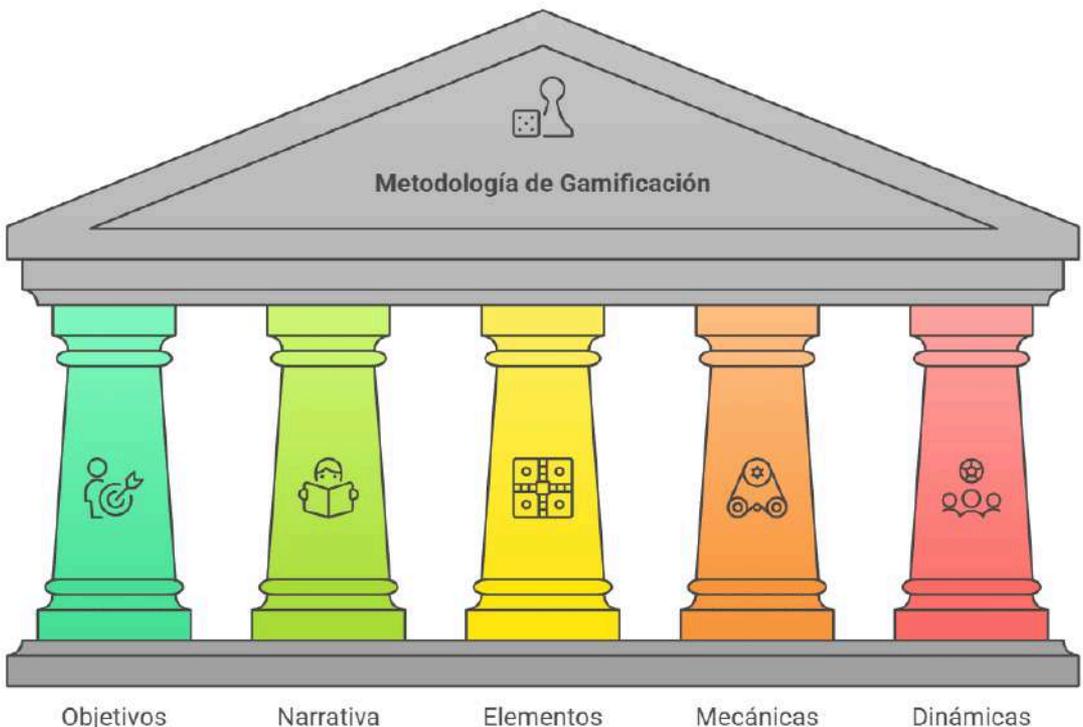
Alumnos trabajando en colaboración

Aprendizaje

Aprendizaje sin quejas

Sintéticamente podemos enumerar los siguientes componentes esenciales en una metodología de gamificación:

1. **Objetivos:** Metas claras, realistas y medibles que guían la acción.
2. **Narrativa:** El hilo conductor que proporciona contexto y sentido a las actividades, fomentando la inmersión emocional.
3. **Elementos:** Las herramientas utilizadas, como los propios juegos AJDA, avatares, insignias, clasificaciones o monedas virtuales.
4. **Mecánicas:** El conjunto de reglas y procedimientos que definen cómo progresar y ganar.
5. **Dinámicas:** Las interacciones que surgen entre los jugadores, como la colaboración, la negociación o la resolución de conflictos.



A veces da miedo pensar en el tiempo que lleva preparar una gamificación. Pero si calculamos el **Retorno de la Inversión (ROI)** basándonos en el tiempo, podremos comprobar que vale la pena. Si se dedica un fin de semana a prepararlo, pero a cambio se consigue tener a un alumnado motivado, trabajando en equipo y aprendiendo sin quejarse durante un mes entero, se habrá ganado muchísimo más tiempo del invertido. Hay aspectos que son difíciles de valorar en tiempo, pero la obtención de resultados que difícilmente se obtendrían de otra manera constituye una gran recompensa.

$$ROI = \frac{(BENEFICIO - COSTE) \cdot 100}{COSTE}$$



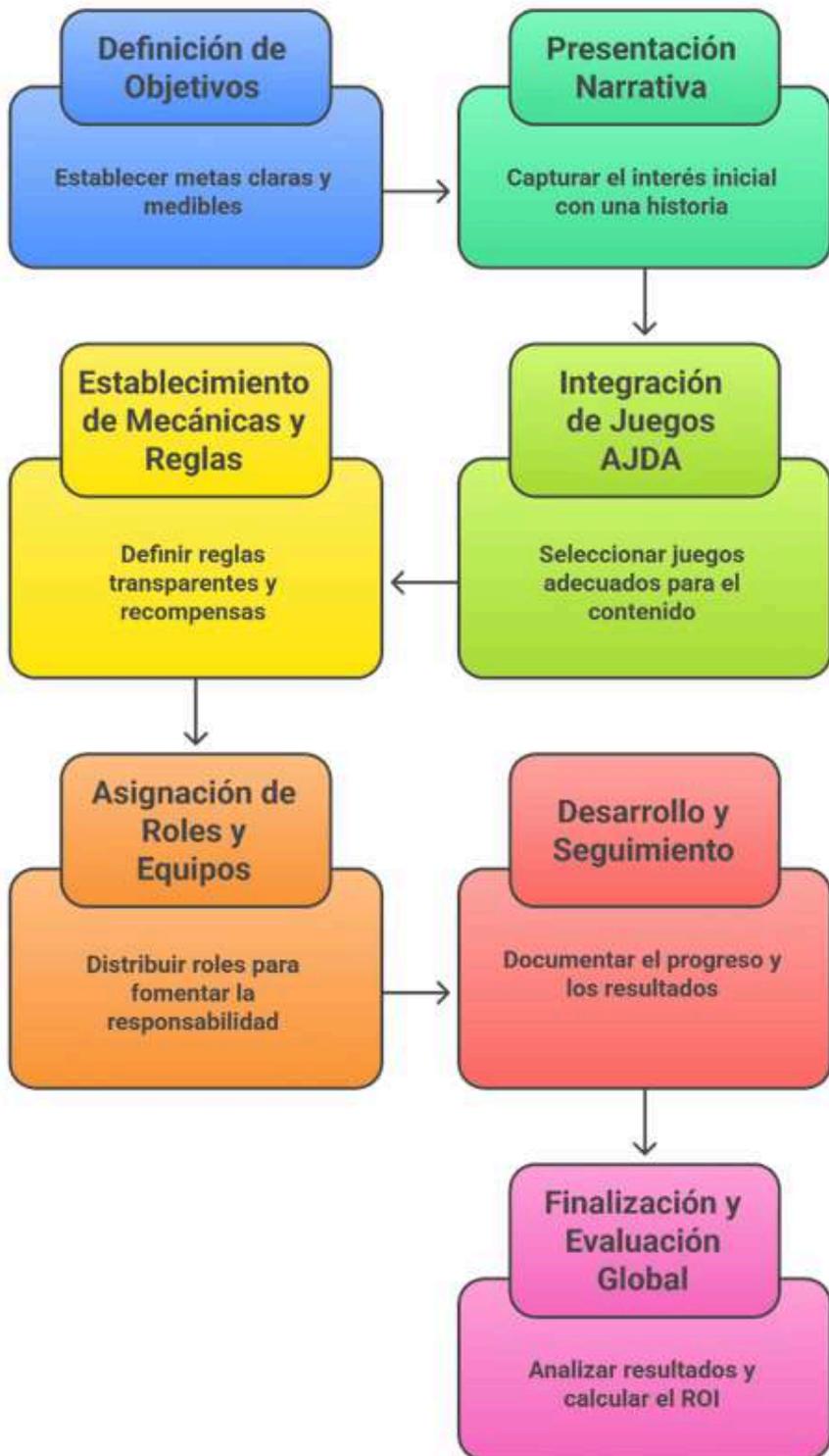
"Emplear estas aplicaciones didácticas es como proporcionar a los estudiantes un crisol alquímico; en él, la curiosidad actúa como el fuego primordial que transmuta el esfuerzo diario en un conocimiento sólido, duradero y lleno de luz".

Amo del Calabozo

Para que la experiencia de estas metodologías sea efectiva, se propone un proceso secuenciado de pasos fundamentales:

1. **Definición de objetivos:** Establecer metas claras, medibles y realistas (académicas y sociales).
2. **Presentación narrativa:** Realizar una puesta en escena impactante para capturar el interés inicial.
3. **Integración de juegos AJDA:** Seleccionar los juegos más adecuados (Liguilla, Conquista, etc.) según el contenido curricular.
4. **Establecimiento de mecánicas y reglas:** Definir normas transparentes y sistemas de recompensa como cartas de beneficio o penalización.
5. **Asignación de roles y equipos:** Repartir cargos (capitanes, secretarios, estrategas) para fomentar la responsabilidad compartida.
6. **Desarrollo y seguimiento:** Documentar el progreso mediante marcadores mágicos, actas de encuentros y registros de tarjetas.
7. **Finalización y evaluación global:** Realizar una clausura solemne, analizar los resultados obtenidos y calcular el ROI.





Alquimia en el Aula: Transforma

Transforma tu aula en una “Escuela de Alquimia”. Utiliza una narrativa inmersiva y juegos estructurados para motivar y potenciar el aprendizaje competencial.

Tres Niveles de Profundidad



3. Gamificación

Despliega una narrativa global, sistemas de puntos y niveles para una inmersión total.

2. Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

Se emplean juegos para reforzar o evaluar conocimientos curriculares específicos.



1. Juego como Entretenimiento

Se utiliza para divertir o introducir un tema, logrando un aprendizaje implícito.



Conoce a tu

Cada Alumno Tiene u
Identificar los perfiles e
el comp



Triunfador

Superar retos y ganar habilidades.

Filántropo

Ayudar y compartir conocimientos.

el Aprendizaje con Gamificación



Los Jugadores

Una Motivación Única.
Es clave para maximizar el compromiso.



El Retorno de la Inversión (ROI)

La Inversión de Tiempo Vale la Pena.
Los beneficios en motivación y aprendizaje compensan el esfuerzo.



Contras (Desafíos)

Preparación que consume tiempo.
Aspectos difíciles de valorar.

Pros (Beneficios)

Alumnos motivados.
Fomento del trabajo en equipo.
Aprendizaje sin quejas.

5.2 Fomento de la lectura inmersiva

La narrativa constituye el elemento vertebrador de *Los Juegos de la Alquimia*. El *Mundo Mágico* no actúa únicamente como escenario de fantasía, sino como un entorno simbólico que da sentido a las acciones educativas propuestas. A través de reinos, escuelas, maestros y aprendices, el alumnado se introduce en una historia coherente que favorece la inmersión y el compromiso.

Uno de los grandes tesoros de este libro es que sirve para que los chicos y las chicas lean casi sin darse cuenta. La narrativa del *Mundo Mágico* y de la *Escuela de Alquimia* no es un texto aburrido; es una experiencia multisensorial. Al usar imágenes que cobran vida, vídeos que presentan los retos y música ambiental, logramos que el alumnado se sumerja en la historia.

Promover el hábito lector es una tarea potenciada por la naturaleza multisensorial del *Mundo Mágico*. Esta obra incentiva la lectura a través de diversos mecanismos diseñados para captar la atención de las nuevas generaciones:

Diseño enriquecido: La combinación de textos descriptivos con imágenes animadas, vídeos introductorios y música ambiental recrea la atmósfera de la *Escuela de Alquimia*, facilitando una conexión emocional con la trama.

Interactividad y toma de decisiones: Los lectores participan activamente en los desafíos y duelos alquímicos. Al elegir opciones que influyen en el desarrollo de la historia, el compromiso con el texto aumenta significativamente.

Círculos literarios y debate ético: Se proponen sesiones de discusión para analizar las decisiones de personajes, fomentando el pensamiento crítico y la reflexión ética de los participantes.

Diseño Multisensorial: La experiencia lectora se potencia mediante un enfoque que integra múltiples sentidos. Imágenes animadas que cobran vida al interactuar con el ratón. Vídeos que introducen, recrean o resumen aspectos clave de la narrativa. Un cuidado diseño de música, personajes y símbolos que complementan y elevan la experiencia. Este formato es especialmente atractivo para las nuevas generaciones, acostumbradas a estímulos interactivos y visuales.

Accesibilidad y Diversidad: Los lectores participan activamente en los desafíos y duelos alquímicos. Al elegir opciones que influyen en el desarrollo de la historia, el compromiso con el texto aumenta significativamente. De esta forma, la implicación de los participantes les lleva a incorporar este universo como propio. Además, permite que cada interviniente pueda manifestar sus características propias dentro de este espacio.

Fomento del Pensamiento Crítico: La narrativa presenta conflictos y dilemas complejos que invitan al lector a reflexionar sobre las decisiones de los personajes y sus consecuencias. Los desafíos éticos planteados estimulan el análisis, la evaluación, la síntesis y la capacidad de interpretar información desde múltiples perspectivas.

Estímulo de la Creatividad: La riqueza lingüística y las descripciones evocadoras motivan al lector a expandir el universo del libro a través de sus propias historias, dibujos o representaciones, desarrollando así sus habilidades de expresión escrita y visual.

Conexión Emocional y Temáticas Universales: La trama aborda temas universales como la colaboración, la superación personal, el deber, la lealtad, la búsqueda de la identidad y la amistad. Esto permite que los lectores reflexionen sobre sus propias experiencias y valores, dotando a la lectura de un carácter significativo y transformador.

Incentivo a la Colaboración y la Empatía: La *Escuela de Alquimia*, eje central de la historia, requiere que personajes con diferentes habilidades y trasfondos colaboren para superar retos. Esto promueve valores de cooperación y trabajo en equipo. La diversidad de perspectivas de los personajes ayuda a los lectores a desarrollar empatía y comprensión hacia diferentes puntos de vista y experiencias vitales.



Se podrían haber destacado otros muchos aspectos beneficiosos relacionados con la lectura inmersiva de esta obra, pero hemos querido mostrar los más particulares de la misma.

El seguimiento y la evaluación de las actividades lectoras son esenciales para medir su impacto, su grado de comprensión, detectar mejoras y adaptar las estrategias a las necesidades de los lectores, favoreciendo un aprendizaje más enriquecedor y personalizado.

La obra facilita este proceso mediante una serie de actividades diseñadas específicamente para este fin. Indicamos algunos ejemplos de este tipo de actividades en el siguiente esquema, aunque se podrían proponer muchas más:

Actividades de Evaluación de Lectura



-  Evaluación a través de cuestionarios gamificados
-  Juego mediante tarjetas de eventos
-  Realización de análisis comparativos
-  Foros de discusión en línea
-  Círculo literario del Mundo Mágico
-  Análisis de fragmentos clave
-  Realización de encuestas

Magia para Leer: Cómo Fomentar

UN LIBRO MÁGICO PARA ENGANCHAR A LOS LECTORES



La Lectura de Forma Interactiva

ACTIVIDADES PARA EL AULA: MÁS ALLÁ DE LA LECTURA



CUESTIONARIOS GAMIFICADOS PARA EVALUAR

Miden la comprensión lectura de forma lúdica y competitiva al final de cada capítulo.



CÍRCULOS LITERARIOS PARA DEBATIR

Fomentan el análisis crítico y la expresión oral en un entorno colaborativo.



FOMENTO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO

Los diálogos del libro invitan a analizar las consecuencias de las acciones de los personajes.



5.3 Desarrollo de la creatividad y del aprendizaje competencial

El presente documento detalla un marco pedagógico centrado en el universo narrativo del *Mundo Mágico* y de la *Escuela de Alquimia* como catalizador para el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje competencial. El objetivo principal es proporcionar un contexto inspirador para que los participantes exploren su imaginación a través de una amplia gama de actividades innovadoras que abarcan los ámbitos literario, artístico, técnico y performativo.

Este reino fascinante que sirve de inspiración para fomentar la creatividad en todas sus formas. Este mundo encantado ofrece un contexto ideal para que los lectores exploren y desarrollen su imaginación literaria, artística y técnica, abriendo la puerta a "nuevos horizontes creativos".

La interacción con la obra, la creación de historias alternativas, el diseño de personajes, la resolución de enigmas y la colaboración en equipo, permiten la implementación de actividades que contribuyen al desarrollo de competencias clave como la comunicación, el pensamiento crítico, la iniciativa personal y la capacidad de trabajo colaborativo. Estas dinámicas no solo enriquecen el aprendizaje, sino que también fomentan un enfoque integral que refuerza competencias clave para el desarrollo personal y académico de los participantes.

La realización de estas actividades favorece el desarrollo de múltiples competencias educativas, como la creatividad, el pensamiento crítico y computacional, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la comunicación y el uso de herramientas digitales. Además, promueven un aprendizaje colaborativo e interdisciplinario que integra aspectos técnicos y artísticos.

Habilidades Digitales

Desarrolla la competencia en el uso de la tecnología.

Habilidades Sociales

Mejora la comunicación y el trabajo en equipo.

Habilidades Cognitivas

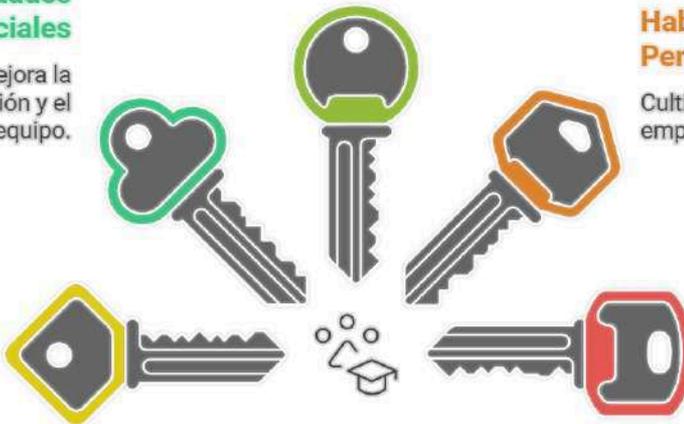
Fomenta la creatividad y el pensamiento crítico.

Habilidades Personales

Cultiva el espíritu emprendedor.

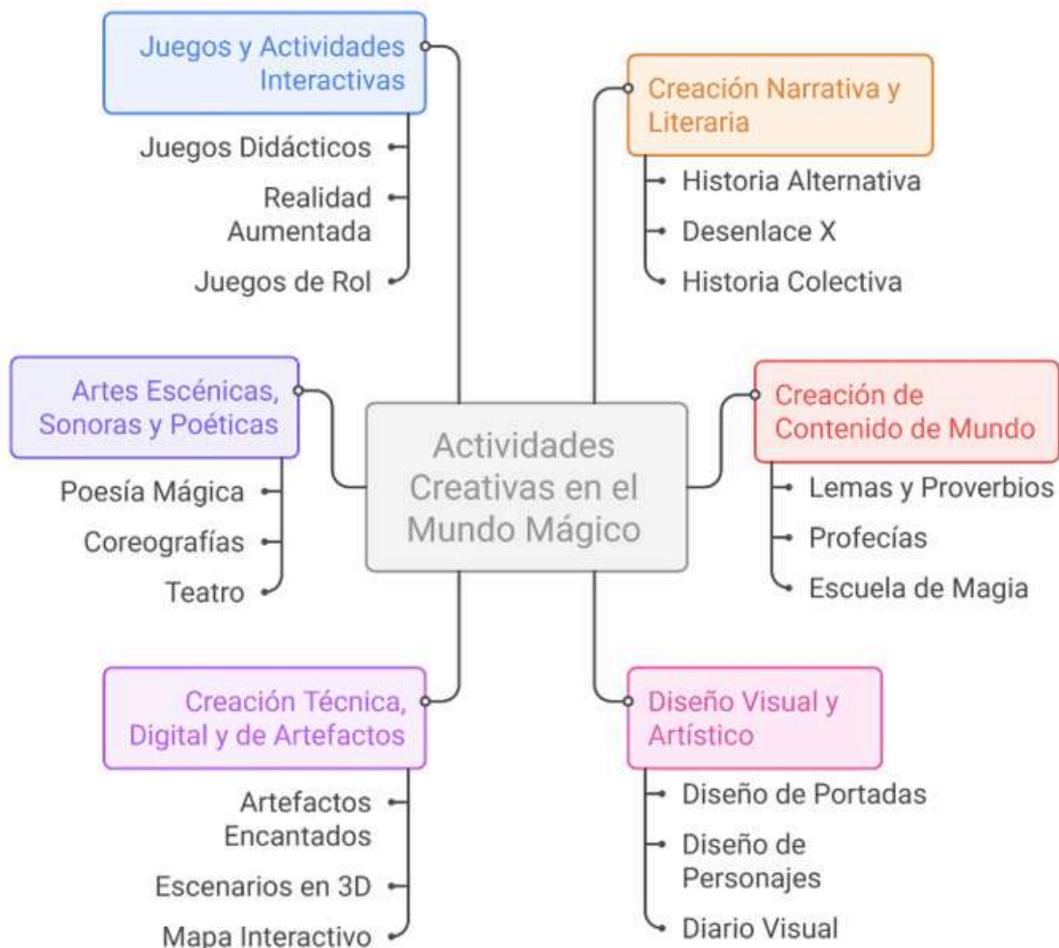
Habilidades Interdisciplinarias

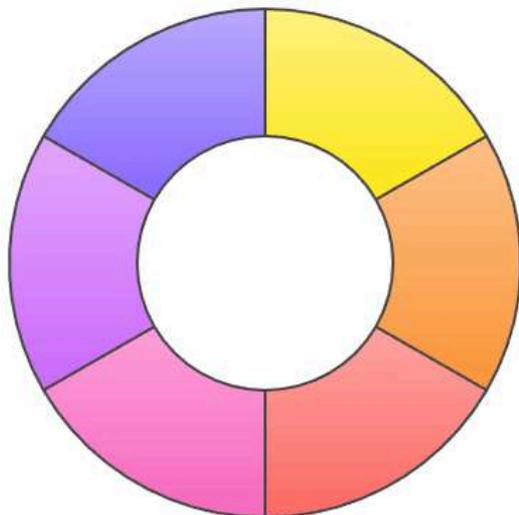
Integra elementos artísticos y técnicos.



Sin entrar en profundidades, incluimos a continuación algunos esquemas y gráficos con ejemplos de actividades de este tipo que se pueden poner en práctica.







10 Actividades de Escritura

Crear historias, poemas, lemas



10 Actividades de Diseño Visual

Crear portadas, ilustraciones, diseños de personajes



10 Actividades de Artes Escénicas

Teatro, coreografía, representaciones



10 Actividades Interactivas

Juegos de rol, resolución de enigmas, exploración AR



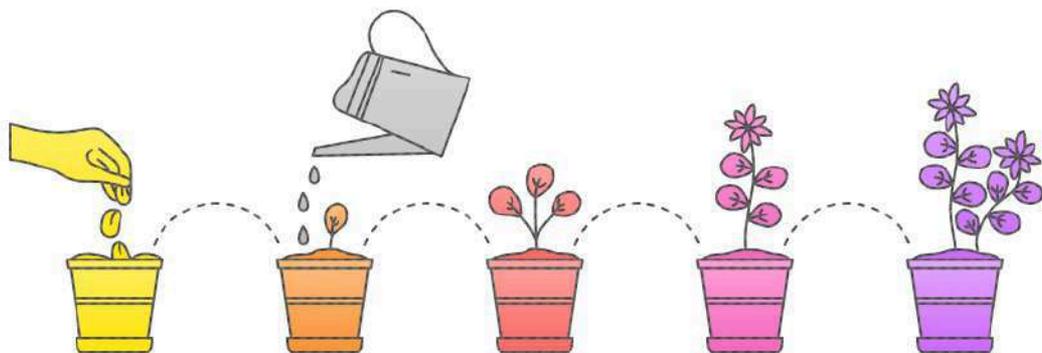
10 Actividades Sensoriales

Crear fragancias, texturas, sonidos



10 Actividades Misceláneas

Creación de líneas de tiempo, diseño de vehículos, creación de



Lector pasivo

Disfrutando de la historia del Mundo Mágico

Exploración creativa

Participando en actividades imaginativas

Expresión artística

Creando obras originales inspiradas en la historia

Colaboración

Trabajando con otros para expandir el mundo

Creador activo

Dando forma al Mundo Mágico con su visión

DESPIERTA LA MAGIA: ACTIVIDADES

LOS JUEGOS

ALQU



CREACIÓN NARRATIVA Y LITERARIA



Reescribe la Historia

Modifica la narrativa original,
crea finales alternativos o
desarrolla desenlaces
multimedia.



Expande el Universo

Diseña nuevos personajes, crea
leyendas, profecias, proverbios
y árboles genealógicos.



Domina la Palabra

Escribe microrrelatos, poemas,
diarios de personajes o historias
colaborativas en cadena.

S CREATIVAS PARA EL APRENDIZAJE

OS DE LA

JIMIA



EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO DEL MUNDO



Da Vida Visual al Reino

Ilustra paisajes, diseña portadas de libros, vestuarios, insignias y crea cómics.



Construye Artefactos y Escenarios

Crema mapas interactivos, maquetas 3D y diseña objetos mágicos como varitas o amuletos.



Crea Experiencias Inmersivas

Compón música, representa juicios mágicos, organiza juegos de rol o diseña un banquete mágico.



5.4 Desarrollo de competencias digitales

El desarrollo de la competencia digital ocupa un lugar central en Los Juegos de la Alquimia. La obra integra de forma natural el uso de herramientas digitales, portales interactivos, cuestionarios, recursos multimedia y aplicaciones educativas.

Asimismo, se promueve el pensamiento computacional y la exploración de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial generativa, favoreciendo un uso crítico, ético y creativo de la tecnología. Este enfoque prepara al alumnado para desenvolverse con solvencia en entornos digitales complejos y cambiantes.

El universo de la Alquimia es el escenario perfecto para aplicar el enfoque STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas). Los estudiantes pueden realizar experimentos de química básica para simular "pócimas", usar matemáticas para gestionar los recursos de su marcador o emplear ingeniería estructural para diseñar maquetas de las torres del castillo.

El proyecto propone una fusión única entre un entorno narrativo de fantasía y herramientas tecnológicas avanzadas para crear una experiencia de aprendizaje integral. La temática del *Mundo Mágico* y de la *Alquimia* sirve como un catalizador para involucrar a los participantes en desafíos complejos que requieren la aplicación de habilidades del siglo XXI.

El objetivo principal es ofrecer a los participantes un entorno inmersivo y atractivo donde puedan potenciar su creatividad, fortalecer la resolución de problemas, aplicar conocimientos de manera interdisciplinaria y desarrollar habilidades de colaboración, todo ello promoviendo un uso creativo, responsable y ético de la tecnología. A continuación desarrollamos los objetivos centrales de esta iniciativa:

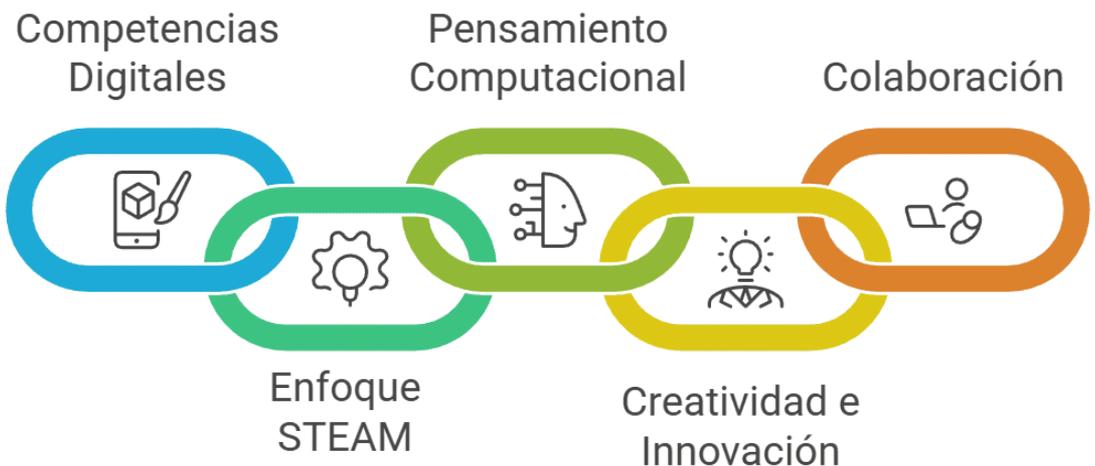
Fomentar Competencias Digitales: Promover el uso creativo, responsable y ético de un amplio espectro de herramientas tecnológicas, desde software de ofimática hasta inteligencias artificiales generativas.

Impulsar el Enfoque STEAM: Conectar las disciplinas de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas para que los participantes aborden desafíos de forma holística, aplicando conceptos técnicos y científicos para resolver problemas "Alquímicos".

Fortalecer el Pensamiento Computacional: Desarrollar habilidades clave como la descomposición de problemas, la identificación de patrones y la creación de algoritmos para solucionar retos en contextos dinámicos y narrativos.

Estimular la Creatividad y la Innovación: Potenciar la creación de contenido digital de alta calidad, incluyendo diseño multimedia, producción audiovisual y narrativas interactivas.

Fortalecer el Pensamiento Computacional: Desarrollar competencias de comunicación y trabajo en equipo en entornos virtuales, utilizando herramientas colaborativas para la planificación y ejecución de proyectos.



Incluimos a continuación ejemplos de actividades de esta naturaleza.



Característica	Tecnologías Digitales (No IA)	Uso de Inteligencias Artificiales	Metodología STEAM	Pensamiento Computacional
Enfoque	Dominio de herramientas digitales estándar	Uso de IA para potenciar la creatividad	Integración de conceptos STEAM	Desarrollo de un enfoque estructurado para la resolución de problemas
Plataformas Educativas	Moodle, Google Classroom	Personalización de contenidos educativos con IA adaptativa	Diseño de mapas interactivos para los juegos	Programación básica con Scratch, Twine o Blockly
Recursos Interactivos	Editores de recursos educativos, Descartes	Generación de modelos 3D interactivos	Uso de realidad aumentada para explorar objetos virtuales	Descomposición de problemas narrativos en tareas manejables
Desarrollo Web	Edición de código HTML5 con Phoenix Code o Notepad++	Creación de historias y páginas web interactivas	Impresión 3D para la creación de elementos del torneo	Creación de algoritmos para resolver desafíos del torneo
Ofimática	Manejo del paquete OpenOffice	Optimización de guiones y textos	Diseño de patrones geométricos para vestuarios y escenarios	Uso de lógica binaria para resolver problemas arcanos
Gestión de Recursos	Uso de bancos de recursos gratuitos	Análisis de datos del proyecto y visualización de tendencias	Experimentación con química básica para crear efectos "mágicos"	Creación de mapas de flujo y árboles de decisión para planificar consecuencias narrativas
Colaboración	Creación de documentos colaborativos, calendarios compartidos	Implementación de asistentes virtuales y chatbots	Construcción de utilería interactiva con circuitos, LEDs y sensores	Generación de gráficos para representar procesos
Producción Multimedia	Diseño de presentaciones, edición de imágenes, video y audio	Generación de imágenes para personajes y escenarios	Incorporación de principios de física para explicar fenómenos	Simulación de resultados y escenarios hipotéticos
Herramientas de Proyecto	Implementación de formularios digitales, compartición de archivos	Traducción automática y generación de subtítulos/transcripciones	Diseño de decorados mágicos aplicando conceptos de ingeniería estructural	Diseño de sistemas interactivos con entradas y salidas lógicas
Digitalización y Utilidades	Escaneo y digitalización de bocetos, uso de aplicaciones online diversas	Generación de videos, animaciones y presentaciones	Modelado de criaturas en plastilina o arcilla	Identificación de patrones en juegos didácticos para mejorar estrategias.

Magia y Tecnología: Forjando



Tecnologías Digitales

Uso de herramientas estándar para crear, colaborar y compartir en entornos virtuales.



Inteligencia Artificial

Aplicación de IA generativa para la creación de contenido y la automatización de tareas.



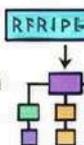
Metodología STEAM

Conexión de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas para resolver desafíos.



Pensamiento Computacional:

Descomposición de problemas, identificación de patrones y creación de algoritmos.



Pilares del Aprendizaje Mágico-Tecnológico

Pensamiento Computacional

Las Competencias del Futuro

Ejemplos de Actividades por Pilar

Construcción STEAM

Diseñar utilería interactiva con circuitos, imprimir elementos en 3D y usar la física para efectos.



Creación de contenido con IA

Generar imágenes de personajes, componer bandas sonoras y crear avatares parlantes.



Lógica Computacional en Acción

Crear algoritmos para desafíos, programar historias interactivas y diseñar mapas de flujo narrativos.



Habilidades Digitales Fundamentales

Diseñar presentaciones multimedia, producir videos y podcasts, y crear documentos colaborativos.



5.5 ABJ y gamificación

El ABJ es una estrategia pedagógica que emplea juegos como el recurso central del proceso de aprendizaje. Su propósito es facilitar la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades diversas. Esta metodología utiliza el potencial de los juegos didácticos para reforzar conceptos, evaluar competencias, atender a la diversidad, mejorar la convivencia y fomentar la participación activa del estudiante. En el contexto de los *Juegos de la Alquimia*, el ABJ integra mecánicas lúdicas y actividades interactivas para transformar el aprendizaje en una experiencia motivadora.

La Gamificación aplica estrategias, mecánicas, dinámicas y elementos propios de los juegos en entornos no lúdicos, como el educativo. Se apoya en una narrativa específica y poderosa que convierte a los estudiantes en protagonistas de su propio aprendizaje, fomentando la motivación intrínseca y la interacción positiva para alcanzar objetivos complejos.



La combinación de narrativa, juegos y metodologías activas potencia el desarrollo de habilidades integrales en múltiples áreas tales como:

Cognitivas: Refuerzo de conocimientos a través de dinámicas interactivas.

Sociales: Fomento del trabajo colaborativo, la empatía y la convivencia.

Creativas: Estimulación de la imaginación y la originalidad en la resolución de problemas.

Emocionales: Incremento de la motivación y el sentido de logro.

Comunicativas: Mejora de la expresión verbal y escrita.

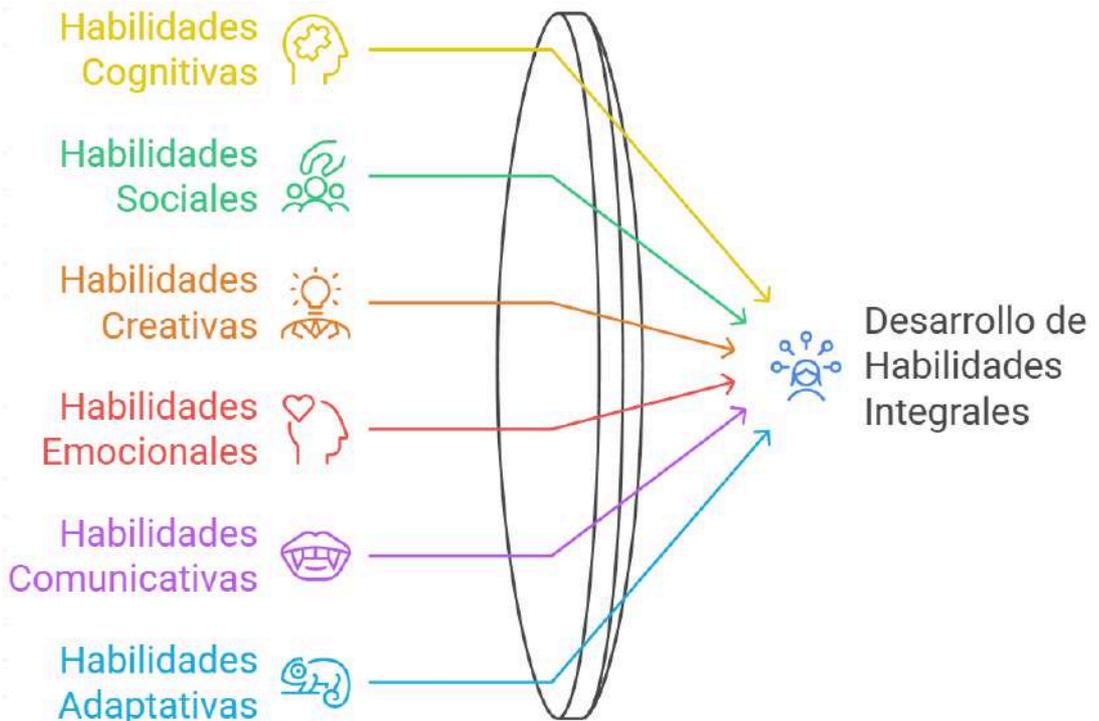
Adaptativas: Desarrollo de la capacidad para afrontar cambios y tomar decisiones ágiles.

Tecnológicas: Fomento del uso responsable y creativo de herramientas digitales.

Éticas: Promoción de valores como la justicia, el respeto y la honestidad.

Resolutivas: Fortalecimiento de la toma de decisiones efectivas bajo presión.

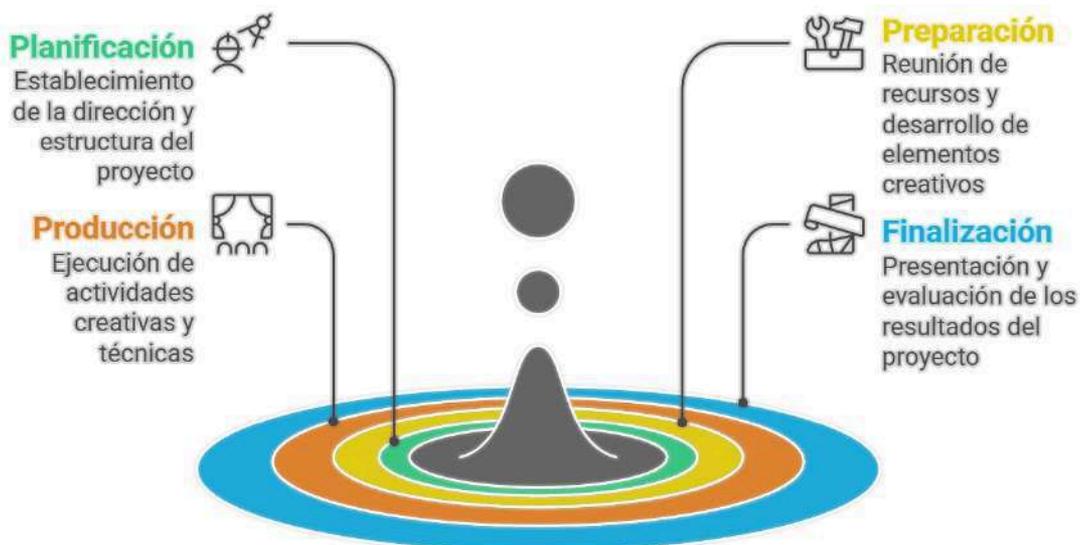
Metacognitivas: Estímulo de la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.



Algunos ejemplos de actividades basadas en metodologías de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se presentan de forma resumida en la siguiente imagen.



Como ejemplo de actividad basada en metodologías de gamificación se propone realizar un producto final consistente en la escenificación, grabación, edición y montaje de una película basada en los *Juegos de la Alquimia*.



Guía Rápida: Aprendizaje



Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

Es una estrategia que usa juegos como recurso central para adquirir conocimientos y habilidades.



Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

Narrativa: Limitada al marco del juego específico.

Objetivos: Centrados en aprendizajes concretos.

Mecánicas: Sencillas y vinculadas al juego.



Crea tus Propios

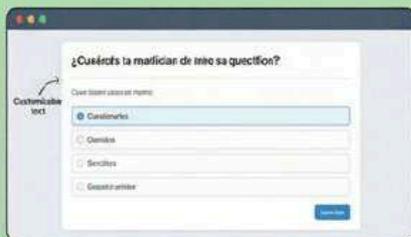


Plantillas de juegos listas para personalizar

Adapta fácilmente el contenido de diversos juegos para cualquier materia o nivel educativo.



Tipos de Juego



Questionarios



Sopas de Letras

Basado en Juegos (ABJ)

S

Gamification

Aplica elementos de juego a contextos no lúdicos.



Gamification

Narrativa: Extensa, desarrollada y profunda.

Objetivos: Ambiciosos y de mayor amplitud.

Mecánicas: Diversas, complejas y acumulativas.

Juegos Educativos



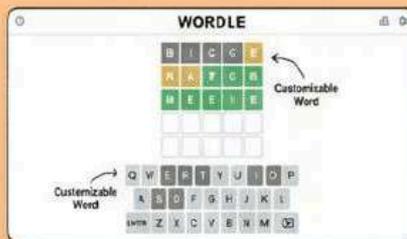
Fomenta la participación y la colaboración

Utiliza los juegos para competencias, trabajos en equipo y atención a la diversidad en el aula.

Juegos Disponibles



Ruleta de la Suerte



Lingo (Wordle)

Gamificación Educativa: Transfo

La gamificación aplica estrategias y elementos propios de los juegos en contextos educativos. Este enfoque convierte a los estudiantes en protagonistas activos de su aprendizaje.

Los 5 Pilares de la Gamificación



Objetivos

Definen las metas a alcanzar y guían las acciones de los participantes.



Narrativa

Creación de un contexto atractivo que conecta emocionalmente a los estudiantes con la actividad.



Elementos

Componentes concretos como avatares, insignias, mapas, misiones y recompensas.



Dinámicas

Reflejan las interacciones que surgen entre los jugadores, como la colaboración o la competencia.



Mecánicas

Son las reglas del juego que estructuran la actividad y definen cómo progresar.

Forma el Aprendizaje en Aventura

...tos no lúdicos, como la educación, para aumentar la motivación y el compromiso.
...aprendizaje a través de una narrativa inmersiva y el logro de objetivos claros.

Un Proyecto Gamificado en 4 Fases



1. Planificación y Organización

Se presentan los objetivos, se reparten roles y se crea un código de conducta.

2. Preparación Creativa y Logística

Se desarrollan guiones, vestuarios, decorados y se realizan pruebas piloto de los juegos.



3. Producción y Realización

Se graban las escenas, se implementan los juegos, se integran efectos y se edita el material.



4. Finalización y Presentación

Se diseña material promocional, se evalúa el proceso y se celebra un evento de lanzamiento.

Gamificación vs. Aprendizaje Basado

Tanto la Gamificación como el ABJ usan elementos lúdicos por mecánicas en contextos no lúdicos para motivar, mientras que

Gamificación

Aplica estrategias de juego en contextos no lúdicos.

Convierte a los estudiantes en protagonistas de una narrativa para motivarlos intrínsecamente.



Experiencia inmersiva con narrativa profunda y objetivos amplios.

Usa elementos como avatares, insignias y misiones para enriquecer la experiencia.



Ejemplo: Recrear "El Gran Torneo de Magia" como un proyecto cinematográfico completo.

Los alumnos planifican, actúan y producen, desarrollando múltiples competencias transversales.

Resumen de Diferencias



Narrativa

Extensa y profunda
(todo un universo)



Objetivos

Ambiciosos y generales
(desarrollo social)



Mecánicas

Diversas y complejas
(retos, misiones)



Elementos

Amplios
(vestuario, decorados, atrezzo)

en Juegos (ABJ): Claves para el Aula

Para educar, pero de formas distintas. La gamificación integra
y el ABJ utiliza juegos completos como herramienta central.

Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

Utiliza juegos como el recurso central del aprendizaje.

Facilita la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades específicas.

Referencias Clave

Características



Limitada y funcional (la trama del juego)

Objetivos



Específicos y acotados (aprender un concepto)

Mecánicas



Sencillas (reglas de un juego concreto)

Recursos



Limitados (recursos necesarios para el juego)



Objetivos concretos con una narrativa limitada al propio juego.

Sus dinámicas y mecánicas son más sencillas y están vinculadas a metas pedagógicas directas.



Ejemplo: Usar juegos como "Duelo de Magos", "Sopa de Letras" o "Lingo".

Se usan para reforzar conceptos, evaluar competencias o practicar un tema concreto.



5.6 Epílogo

Este capítulo ha mostrado cómo los *Juegos de la Alquimia* constituyen una propuesta didáctica sólida para la aplicación de metodologías activas basadas en el juego, la narrativa y la gamificación. A través de experiencias estructuradas y adaptables, se ha puesto de manifiesto el potencial de estas estrategias para favorecer la motivación, la implicación del alumnado y el desarrollo de competencias clave.

La integración de juegos didácticos, recursos digitales y una narrativa coherente permite transformar el aula en un entorno de aprendizaje significativo, flexible y centrado en el alumnado. Asimismo, los materiales complementarios presentados facilitan la personalización de las actividades y su adaptación a distintos niveles educativos y contextos formativos.

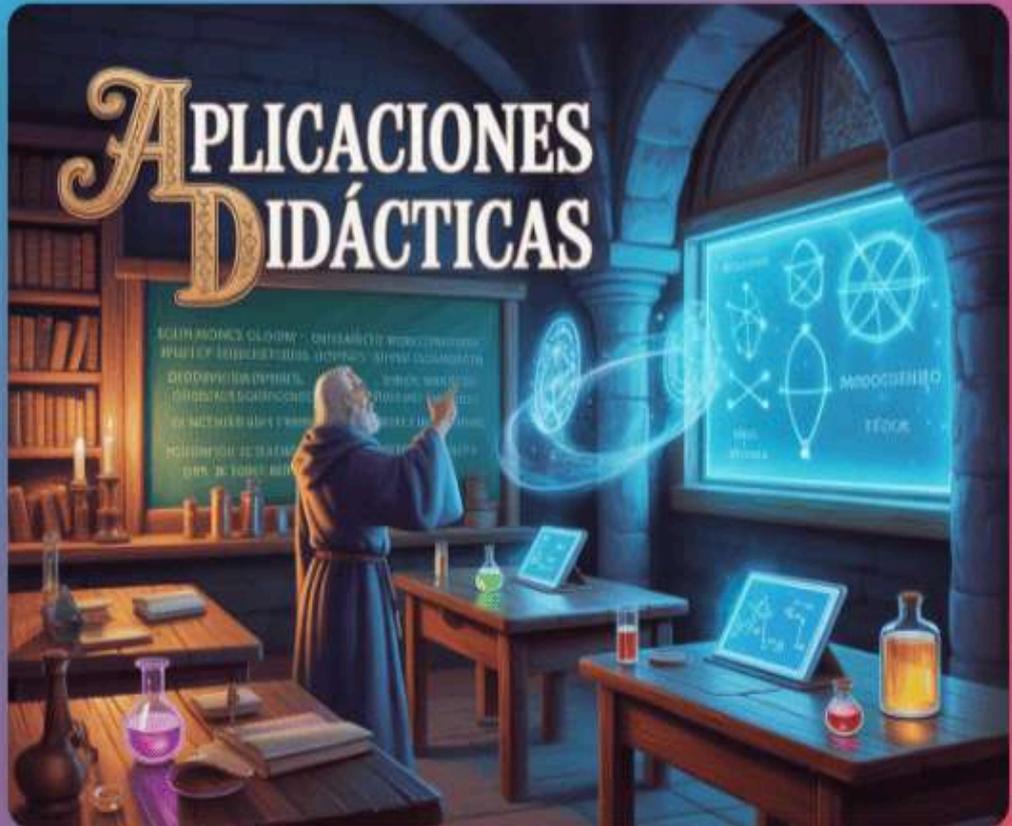
Desde una perspectiva metodológica, la propuesta pone de relieve la importancia de la planificación, la coherencia entre objetivos, contenidos y evaluación, así como el papel del docente como diseñador de experiencias de aprendizaje. Lejos de limitarse a la aplicación puntual de dinámicas lúdicas, el enfoque planteado invita a una reflexión profunda sobre la práctica educativa y sobre las posibilidades de innovación sostenida en el aula.

En definitiva, *los Juegos de la Alquimia* se presentan como un marco abierto y evolutivo que fomenta la creatividad, la colaboración y el compromiso con el aprendizaje. La verdadera transformación educativa surge cuando el juego se integra de forma consciente y rigurosa en el proceso formativo, generando experiencias significativas que trascienden el aula y contribuyen al desarrollo personal y académico del alumnado.

Se incluyen materiales complementarios, entre los que se encuentran juegos didácticos, cuestionarios, infografías y presentaciones.



Cuestionario sobre Aplicaciones didácticas



Comenzar



Sopa de Letras: Aplicaciones didácticas

🔍 Encuentra palabras de este capítulo . 🔍

Palabras encontradas: 0 de 10 . Intentos fallidos: 0

N	Z	E	S	O	C	I	A	L	S	S	L
U	Ó	G	Y	Y	U	X	W	A	W	K	A
E	B	I	P	Q	K	R	C	Y	R	Z	V
A	B	B	C	J	L	I	D	E	S	M	I
G	B	T	W	A	M	C	Y	O	G	E	T
E	X	R	S	Á	C	A	V	O	P	C	A
M	R	Ñ	N	F	L	I	E	Z	I	Á	R
A	D	I	O	P	T	Z	F	Ñ	W	N	R
E	D	S	R	E	Ñ	O	J	I	G	I	A
T	I	F	J	U	A	V	Q	H	M	C	N
S	P	B	T	B	F	P	G	W	Y	A	Ñ
X	O	H	J	H	N	N	C	Q	U	S	G

STEAM
SOCIAL
PLAYER
ABJ
GAMIFICACIÓN
NARRATIVA
OBJETIVOS
MECÁNICAS
DINÁMICAS
ELEMENTOS

Reiniciar

Solución



LINGO

Pista: Papeles

ENTER

LIMPIAR

INSTRUCCIONES

REINICIAR

NUEVA PALABRA

Alquimia e Transforma el Aprendizaje

Esta guía presenta las aplicaciones de 'la Alquimia', que utiliza una narrativa para transformar el aula y desarrollar...



Tres Niveles de Profundidad Metodológica

Adapta la estrategia a tus objetivos, desde un juego casual hasta una inmersión total.

1. Juego como Entretenimiento
Para divertir o introducir un tema con un aprendizaje implícito.



2. Aprendizaje Rasado en Juegos (ARI)
Usa juegos para reforzar o evaluar conocimientos curriculares específicos.



3. Gamificación
Despliega la narrativa completa del Mundo Mágico para una inmersión profunda y prolongada.

El Retorno de la Inversión (ROI) del Tiempo

Contras: Preparación que consume tiempo, evaluación compleja



Pros: Alumno preparación, los beneficios en motivación y aprendizaje superan el esfuerzo.



en el Aula: ♀ ♀ izaje con Gamificación

didácticas del proyecto 'Los Juegos de
tiva inmersiva en un mundo mágico
rollar aprendizajes significativos.



Los 5 Pilares de la Gamificación

Componentes
esenciales que
estructuran y guían
una experiencia de
gamificación
exitosa.



Narrativa
El hilo conductor
que de contexto
emocional.



Elementos
Avatares, insignias,
clasificaciones.



Mecánicas
Reglas que definen
el progreso.



Dinámicas
Interacciones como
la colaboración y
competencia.

Objetivos
Metas claras
y medibles.



Competencias Clave Desarrolladas



Fomento de la Lectura Inmersiva

La combinación de narrativa,
interactividad y diseño multisensorial
convierte la lectura en una aventura.



Catalizador de la Creatividad

El Mundo Mágico inspira a los estudiantes
a expandir el universo con sus propias
historias, arte y diseños.



Forjando Competencias para el Futuro

Integra de forma natural tecnología,
pensamiento computacional y un
enfoque STEAM para resolver desafíos.

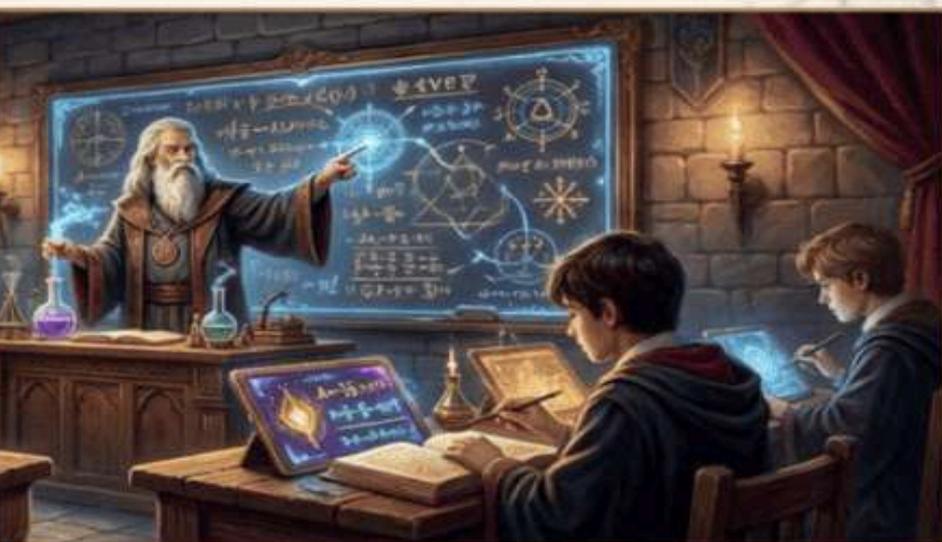
Aplicaciones Didácticas de la Alquimia

Una guía para transformar el aprendizaje

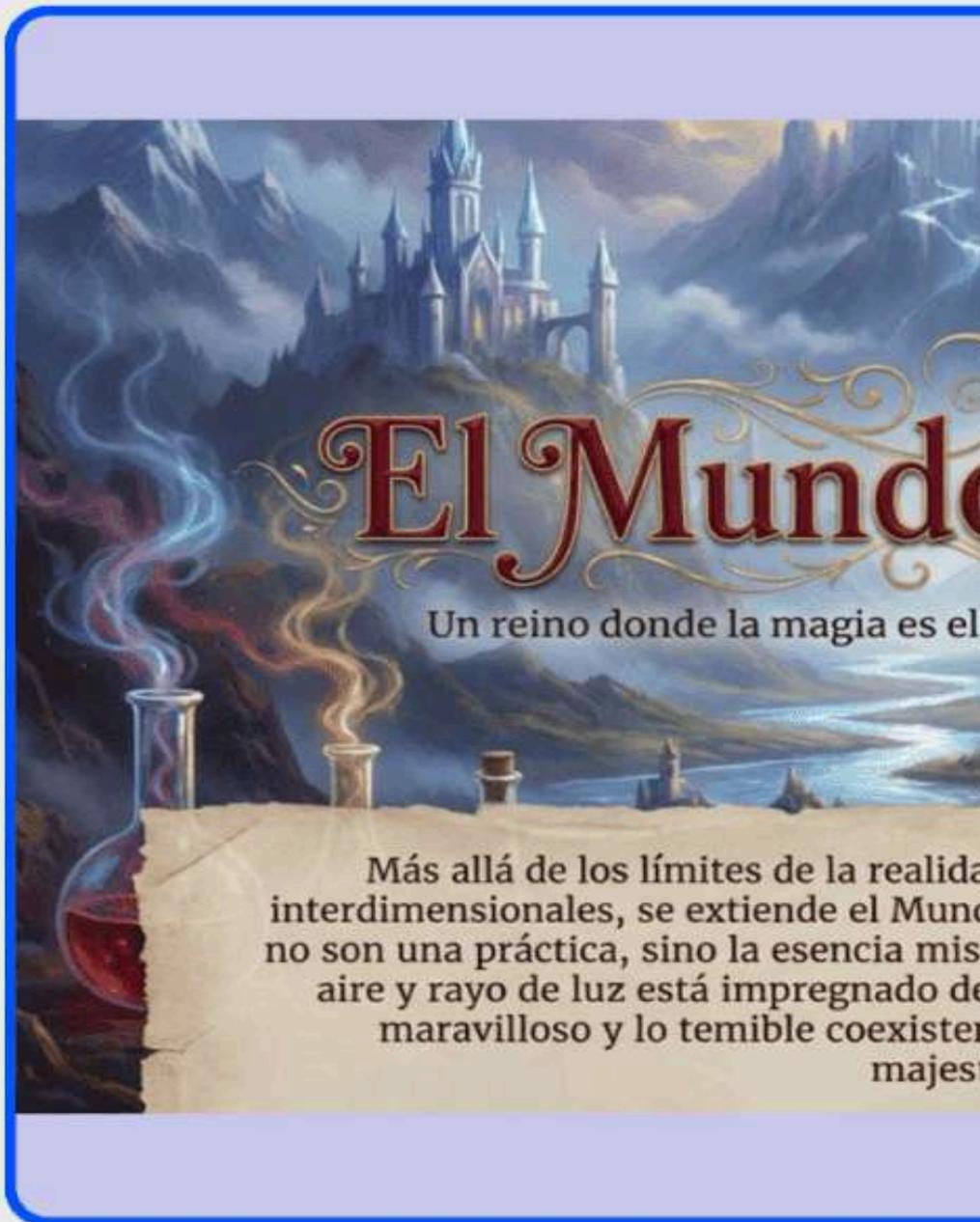


dácticas: El Arte ia en el Aula

dizaje en una aventura inolvidable.



1/15



El Mundo

Un reino donde la magia es el

Más allá de los límites de la realidad interdimensionales, se extiende el Mundo no son una práctica, sino la esencia misma. El aire y rayo de luz está impregnado de maravilloso y lo temible coexisten majes





o Mágico

principio de toda existencia.

ad conocida, tras antiguos portales
do Mágico. Aquí, la magia y la Alquimia
ma de la vida. Cada piedra, corriente de
e energía arcana. Es un lugar donde lo
n en un equilibrio tan frágil como
tuoso.



1/15



La Escuela de

El viaje hacia

Has sido elegido





de Alquimia

la superación

lo. Bienvenido.



1/15



A la Caza de los Sec

El valor de l



Una aventura didáctica en la Escuela de Magia y aprendices resuelven sus disputas.

“Un Gran Maestro debe tener conocimiento y poder, pero también debe tener humanidad.”



Secretos de la Alquimia

los secretos

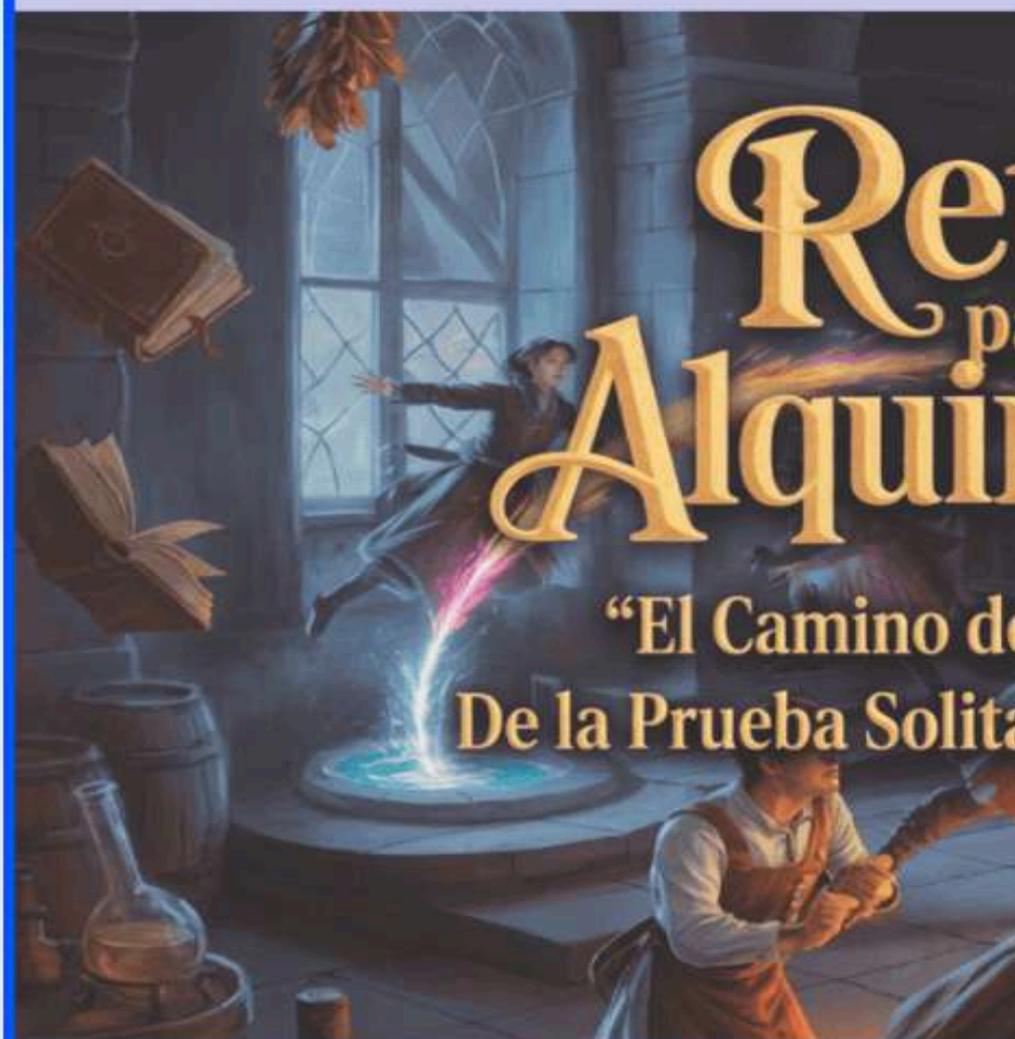


de Alquimia, donde Grandes Maestros
s a través de un torneo legendario.

imiento y sabiduría, pero sobre todo
l." - Amo del Calabozo



1/15



tos ara mistas

el Aprendiz:
"aria a la Maestría"



1/13

Los Juegos de Forjando el Co Través de

Un ecosistema pedag
transformar e



de la Alquimia: Conocimiento a de la Magia

gógico inmersivo para
el aprendizaje.



1/15

Referencias

Hemos elaborado una relación temática de referencias relacionadas con esta obra, la cual presentamos a continuación:

Libros sobre Gamificación en el marco del Proyecto Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula (AJDA):

"Juegos didácticos. Proyecto AJDA" [1].

"Gamificando con Juegos AJDA" [2].

"El Gran Torneo de Magia y Hechicería" [3].

Recursos relacionados con el Proyecto AJDA y la Red Descartes:

Proyecto AJDA [4].

Red Educativa Digital Descartes [5].

Herramienta de autor Descartes JS [6].

Libros sobre Inteligencias Artificiales Generativas:

Selección de algunos títulos [7]-[9].

Referencias de aplicación de juegos digitales en educación:

Selección de algunas referencias [10]-[26].

Proyectos Fin de Grado asociados al Proyecto de Investigación Gamifica con el que colabora el Proyecto AJDA:

Trabajos realizados en el Departamento de Ingeniería Telemática de la Universidad de Sevilla [27]-[35].

En la creación de esta obra se han utilizado Inteligencias Artificiales Generativas de distinta naturaleza, incluyendo chatbots, generadores de imágenes, videos y sonidos, herramientas para presentaciones, aplicaciones, avatares parlantes, herramientas de edición, efectos creativos...

- [1] Jesús M. Muñoz Calle. "Juegos didácticos. Proyecto AJDA". *iCartesiLibri*. 2024.
- [2] Jesús M. Muñoz Calle. "Gamificando con juegos AJDA". *iCartesiLibri*. 2024.
- [3] Jesús M. Muñoz Calle. "El Gran Torneo de Magia y Hechicería". *iCartesiLibri*. 2026.
- [4] Proyecto AJDA. Aplicación de juegos didácticos en el aula. <https://proyectodescartes.org/newton/juegosdidacticos/index.php>. (s. f.).
- [5] Proyecto Descartes. RED EDUCATIVA DIGITAL DESCARTES. <https://proyectodescartes.org/descartescms/>. (s. f.).
- [6] Herramienta DescartesJS. <https://descartes.matem.unam.mx/> .(s. f.).
- [7] Juan Guillermo Rivera Berrío. "Inteligencias Artificiales Generativas 2024". *iCartesiLibri*. 2024.
- [8] Juan Guillermo Rivera Berrío y Jesús M. Muñoz Calle. "Diseño de contenidos digitales con inteligencia artificial". *iCartesiLibri*. 2024.
- [9] Juan Guillermo Rivera Berrío y Jesús M. Muñoz Calle. "Plantillas para libros con inteligencia artificial". *iCartesiLibri*. 2024.
- [10] Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>. (s. f.).
- [11] Félix García, Óscar Pedreira, Mario Plattini. "Gamificación y su aplicación a la ingeniería del software". *RA-MA*. 2021.
- [12] Javier Espinosa Gallardo. "Gamificación educativa. El Juego aplicado al aprendizaje". *Santillana*. 2021.

- [13] Esteban Vázquez Cano y otros. "Juegos y gamificación. Evidencias científicas para su integración en educación". *Síntesis*. 2022.
- [14] Manu Sánchez Montero. "En clase sí se juega". *Paidós Educación*. 2021.
- [15] M^a Luisa Sevillano y Esteban Vázquez. "Gamificación en el aula". *Mcgraw-Hill / Interamericana de España*. 2021.
- [16] Pablo Usán y Carlos Salavera. "Gamificación educativa: Innovación en el aula para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje". *Pregunta Ediciones*. 2020.
- [17] Christian Negre. "Hacker Mate. Una experiencia de gamificación basada en Lesson Plans: El aprendizaje basado en juegos y las TIC en el aula". *Paidós Educación*. 2020.
- [18] Melina Furman. "Enseñar distinto: Guía para innovar sin perderse en el camino". *Siglo XXI*. 2022.
- [19] Rapahel Koster. "Diseño de videojuegos". *Parramon*. 2022.
- [20] Jaime Ángel Pardos. "Guía de los juegos de mesa en el aula". *Nexo*. 2019.
- [21] Juan Antonio Moreno Murcia. "Aprendizaje a través del juego". *Aljibe*. 2002.
- [22] Verónica Marín Díaz. "Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos". *Síntesis*. 2013.
- [23] Margarita Monsell. "Desafío en el aula: Manual práctico para llevar los juegos de escape educativos a clase". *Académica Española*. 2019.
- [24] Verónica Martín Díaz. "Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos". *Parramon*. 2013.

- [25] Ligia Elena Castillo Endara, Franklin Armando Chavez Manrique, Sixto Alexander Maldonado Noboa y Darwin Javier Erazo Vaca. "La Integración de Herramientas Tecnológicas y Gamificación para Fomentar el Aprendizaje Activo en Estudiantes de Bachillerato". *Polo del Conocimiento*. Edición núm. 88, Vol. 8, No 12, Diciembre 2023, pp. 1205-1225.
- [26] "[Juegos educativos para ordenador](#)". *Centro de Comunicación y Pedagogía*. (s.f.).
- [27] Pedro García Frutos. "Integración de herramientas de gamificación en plataformas de Enseñanza Virtual". *Trabajo Fin de Grado. Universidad de Sevilla*. 2018.
- [28] Carlos Ramos León. "Aplicación web para la creación y modificación de ficheros de juegos para la Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula (AJDA)". *Trabajo Fin de Grado. Universidad de Sevilla*. 2018.
- [29] Alberto Jiménez Vázquez. "Aplicación Web multiusuario para la gamificación en el aula basada en Websocket". *Trabajo Fin de Grado. Universidad de Sevilla*. 2019.
- [30] Ana María Lobón Roldán. "Aplicación de gestión de juegos para la educación con framework Spring y Primefaces". *Trabajo Fin de Grado. Universidad de Sevilla*. 2020.
- [31] Guillermo Mejías Climent. "Aplicación web para la educación mediante gamificación sobre el proyecto AJDA (Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula) con funcionalidades de gestión de ficheros de preguntas. 2021.
- [32] José Manuel Candilejo Egea. "Estado del arte del aprendizaje basado en juegos educativos digitales y diseño e implementación de métodos estadísticos de validación aplicado a GBL". *Trabajo Fin de Grado. Universidad de Sevilla*. 2024.

- [33] José Manuel Martínez Delgado. "Aplicación web para la educación mediante gamificación: Integración modular y Mejoras funcionales de los módulos de Administración y Comunicaciones". *Trabajo Fin de Grado. Universidad de Sevilla*. 2024.
- [34] Álvaro Santiago Cuenca. "Integración de herramientas de gamificación multijugador en plataformas de Enseñanza Virtual". *Trabajo Fin de Grado. Universidad de Sevilla*. 2024.
- [35] Francisco José Arenilla Ojeda. "Aplicación web para la educación mediante gamificación: Mejoras funcionales del módulo de Generación de ficheros de preguntas". *Trabajo Fin de Grado. Universidad de Sevilla*. 2025.





LOS JUEGOS DE LA ALQUIMIA

