

Artículo Original/ Original Article

Diferencias en el pensamiento divergente entre jugadores y no jugadores de *Dungeons & Dragons*

Divergent thinking differences between Dungeons & Dragons players and non-players

Marcia Araceli Villanueva Pereira



¹Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción, Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas. Asunción, Paraguay.

<https://orcid.org/0009-0004-4631-7692>

Autor correspondiente: psico.aranueva@gmail.com

Natalia Araceli Montiel Escobar



¹Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción, Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas. Asunción, Paraguay.

<https://orcid.org/0009-0006-5332-9645>

Carlos R. Matto Pérez



¹Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción, Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas. Asunción, Paraguay.

<https://orcid.org/0000-0001-5775-4047>

Para citar este artículo:

Villanueva Pereira, M. A., Montiel Escobar, N. A. y Matto Pérez, C. (2025). Diferencias en el pensamiento divergente entre jugadores y no jugadores de *Dungeons & Dragons*. *UCOM Scientia*, 3(2), 13-35.

Fecha de recepción: 02/06/2025

Fecha de aceptación: 19/07/2025

Resumen

El pensamiento divergente es la capacidad de un individuo de proponer nuevas soluciones y modificar planteamientos, siendo así un importante predictor del potencial creativo. Existe evidencia de que *Dungeons & Dragons* tiene un impacto en la creatividad de las personas. Por tanto, la presente investigación tiene como objetivo identificar diferencias en el Pensamiento Divergente entre personas que juegan *Dungeons & Dragons* en comparación a las personas que no juegan. La muestra incluyó a 95 personas, desde los 18 hasta más de 60 años de edad, habitantes, principalmente, de Asunción y sus alrededores. Fue clasificada en 2 grupos: Jugadores (50,53%) y No Jugadores (49,47%). Se encontró una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes de Pensamiento Divergente de Jugadores y No Jugadores de *Dungeons & Dragons* ($\text{sig.}=0,050 > p=0,002$) por lo que se rechazó la hipótesis nula. Por tanto, se concluye que los Jugadores tienen mayores niveles de Pensamiento Divergente. De esta manera, los hallazgos se suman a la evidencia del potencial de *Dungeons & Dragons* como herramienta para el desarrollo del Pensamiento Divergente. Entre las limitaciones se observan el diseño no experimental, que impide establecer causalidad y el muestreo, que no permite la generalización de los resultados.

Palabras clave: *Dungeons & Dragons*; pensamiento divergente; creatividad.

Abstract

Divergent Thinking is an individual's ability to propose new solutions and modify approaches, making it a key predictor of creative potential. There is evidence that Dungeons & Dragons has an impact on people's creativity. Therefore, this study aims to identify differences in Divergent Thinking between Dungeons & Dragons players and non-players. The sample included 95 participants, ranging in age from 18 to over 60, mainly residents of Asunción and its surrounding areas. They were divided into two groups: Players (50.53%) and Non-Players (49.47%). A statistically significant difference was found in Divergent Thinking scores between Dungeons & Dragons Players and Non-Players ($\text{sig.} = 0.050 > *p* = 0.002$), leading to the rejection of the null hypothesis. Thus, it is concluded that Players exhibit higher levels of Divergent Thinking. These findings contribute to the growing evidence of Dungeons & Dragons potential as a tool for developing Divergent Thinking. Among the study's limitations are its non-experimental design, from which causality can't be established, and its sampling method, which limits the generalizability of the results.

Keywords: Dungeons & Dragons; divergent thinking; creativity.

1. Introducción

La creatividad es una habilidad de suma importancia en el panorama actual. Es utilizada en el día a día, en diversos ámbitos de la vida y diversos campos de trabajo (Valiente Morales, 2017; Chacón Araya, 2005). Además, el desarrollo humano ha sido impulsado por la creatividad, en la búsqueda de soluciones y diversas formas de expresarse, la creatividad es fundamental tanto a la resolución de problemas, tanto como a nivel social y hasta para descubrimientos científicos (Valiente Morales, 2017). Sin embargo, debido a que este concepto ha sido ampliamente generalizado (Pittaluga Zerpa, 2012) y se ha divulgado de forma errónea (Valiente Morales, 2017), es que se decidió utilizar el constructor de Pensamiento Divergente, propuesto por Guilford (1967) como factor más notable de la creatividad (Aguilera-Luque, 2017; Ferrándiz et al., 2016).

Por otro lado, Dungeons & Dragons, debido a sus particularidades, tiene un impacto en la creatividad de las personas (Karwowski & Soszyński, 2008). Dungeons & Dragons (D&D o Calabozos y Dragones en español) es un juego de rol de fantasía, donde uno pretende ser un personaje ficticio que se embarca en aventuras junto a un equipo. Implica crear historias y personajes, así como resolver distintos problemas, como acertijos o batallas.

Así también, se ha visto que jugadores de rol tienen un mayor nivel de Pensamiento Divergente (Chung, 2013). Además, se han creado programas escolares que incluyen a este juego de rol como estrategia de aprendizaje, con el objetivo de fomentar el desarrollo del Pensamiento Divergente (Gutiérrez, 2020).

Si bien, en los últimos años este juego ha llamado la atención de varios expertos, que han investigado su influencia en diferentes campos (Sidhu, 2022), la evidencia con respecto al impacto que los juegos de rol pudieran tener en la creatividad no es muy amplia. A partir de

esto, surge la pregunta ¿Existe diferencia en el Pensamiento Divergente entre personas que juegan Calabozos y Dragones y personas que no lo juegan?

Juegos de Rol de Mesa (TTRPG)

Los Tabletop Role Playing Games (TTRPGs o juegos de rol de mesa en español) fueron creados en la década de 1970, inicialmente como juegos de guerra enmarcados en un contexto de fantasía, donde el jugador controla a un personaje (Fine, 1983; Mackay, 2001).

Es difícil representar en un texto la complejidad de la interacción que surge a partir de los TTRPG. Además de esto, son difíciles de categorizar, debido a su naturaleza dual: de narrativa y de juego (Cover, 2010). Sin embargo, Mackay (2001) define a estos juegos de rol como un sistema de creación participativo y episódico, enmarcado en un conjunto de reglas que determinarán cómo se resolverán las interacciones espontáneas entre el narrador y los jugadores.

En esta forma de juego se hace uso extensivo de materiales escritos como libros de reglas, hojas y descripciones de personajes (Hitchens & Drachen, 2008). También se requiere de una persona que hará de narrador. Este narrador, también llamado Game Master (GM), es el encargado de gestionar la jugabilidad. Deberá dar información a los jugadores sobre las situaciones y escenarios. Así también, tendrá que interpretar personajes no jugables (NPCs, por sus siglas en inglés) que se encontrarán. Estos NPCs pueden ser desde personajes inconsecuentes, hasta los más grandes villanos (Mackay, 2001).

Los jugadores también adoptan un rol, crean e interpretan a sus propios personajes durante el juego (Chung, 2013; Petousi, et al., 2023). Para ello utilizan hojas de personaje, es esto lo que da lugar al término “de papel y lápiz” que se utiliza para hacer referencia a los TTRPGs. Esta hoja describe a los personajes en términos cuantitativos (Hitchens & Drachen, 2008), asignando un número, llamado puntuación de característica, a cada atributo. Por ejemplo, una persona con una alta puntuación en fuerza tiene facilidad para capacidades atléticas y poderío físico en general. Mientras que, por otro lado, quien tenga una alta puntuación en sabiduría tendrá una mayor capacidad de atención e intuición (Crawford et al., 2014). A esto, se suma una pequeña descripción de la historia y personalidad del personaje (Hitchens & Drachen, 2008).

El juego toma lugar en sesiones o episodios en la vida de los personajes. La duración y complejidad de estas son variables. Los episodios pueden durar múltiples sesiones o solo un par de horas. En ocasiones, los jugadores se reúnen para continuar con más aventuras con los mismos personajes, aun cuando se haya terminado el episodio. En este caso, el episodio pasa a formar parte de una narrativa más grande, llamada campaña, que podría seguir desplegándose a lo largo de varios años (Mackay, 2001).

La interpretación del personaje se hace describiendo las situaciones de forma verbal, antes que recrearlas de forma física (Hitchens & Drachen, 2008) y, por lo general, se utilizan dados (principalmente de 20 caras) para determinar el resultado de las acciones (Cover, 2010).

En esta clase de juegos, a diferencia de la mayoría, no existe una meta en concreto. Si bien puede haber algún objetivo al cual los personajes apuntan, como podría ser salvar al pueblo de la amenaza de un dragón, usualmente el juego continúa luego de haber conseguido este objetivo. Por lo tanto, el enfoque de los TTRPGs es la creación de una narrativa que involucra tanto a los personajes, como al mundo en el que se desarrollan los hechos (Flournoy, 2018). Esta categoría de juegos trajo consigo reglas que otorgaban un enfoque sistemático de co-creación y participación (Bergström, 2012).

Dungeons & Dragons

“El objetivo del juego de rol de Dungeons & Dragons (D&D) es contar historias en mundos de espada y brujería (...) el motor de D&D es la imaginación: visualizar el imponente castillo bajo el tormentoso cielo nocturno e imaginar cómo un aventurero de fantasía podría reaccionar a los desafíos que la escena le plantea” (Crawford et al., 2014, p. 9).

Dungeons & Dragons (D&D) es un juego de rol de mesa (TTRPG) cooperativo, en donde el narrador, específicamente llamado Dungeon Master (Flournoy, 2018), se encarga de relatar el juego y, al mismo tiempo, ser un árbitro del mismo (Gygax & Arneson, 1974) mientras que los jugadores buscan interpretar a un personaje ficticio, cada uno con una historia única (Funk, 2021).

El universo de D&D es similar al género de literatura fantástica (Ramos-Villagrasa y Sueiro, 2010). Cualquier cosa que uno se pueda imaginar puede ser posible en un juego de rol (Hughes, 1998). Según Kaylor (2017), este juego es comparable a una novela interactiva. Uno de sus grandes atractivos es que es un juego en el que puede pasar casi cualquier cosa, debido a que los que participan tienen total libertad para actuar (Pérez Sánchez, 2020).

Dentro de este mundo, los héroes se adentran en mazmorras y guaridas de criaturas, con el fin de derrotarlas, realizando grandiosas gestas mientras elevan el poder de sus personajes, ya sea aprendiendo habilidades o consiguiendo objetos mágicos (Ramos-Villagrasa y Sueiro, 2010). Si bien, como se ha mencionado, cualquier cosa imaginable es posible en un TTRPG, D&D posee su propia estructura para determinar cuáles serán las consecuencias de las acciones que tomen los jugadores (Wizards of the Coast, s.f.).

Los jugadores utilizarán los dados, por ejemplo, para saber si un ataque acierta o si logran esquivar uno. Son los estos los que hacen algunos resultados más probables que otros (Crawford

et al., 2014). Al jugar, el DM debe describir la situación, ante la cual los jugadores deberán decidir qué hacer (Wizards of the Coast, s.f.). Luego de que los jugadores deciden qué hacer, el DM puede solicitar a los jugadores tirar dados, lo cual determinará su éxito o fracaso. Finalmente, el DM describe el resultado de las acciones de los jugadores (Wizards of the Coast, s.f.)

Dungeons & Dragons posee una amplia flexibilidad, el Dungeon Master improvisa para responder ante cualquier cosa que los jugadores quieran hacer (Crawford et al., 2014). Ofrece al DM la oportunidad de elegir qué reglas utilizar en cada momento, también de alterarlas o modificar los resultados como considere mejor (Hitchens & Drachen, 2008).

A lo largo del juego se crea una historia colaborativa, influenciada por los personajes creados por cada uno de los jugadores.

Según las reglas, lo más básico que uno necesita para jugar es una ficha de personaje impresa, dados y la improvisación conjunta de todos los participantes (Henrich & Worthington, 2023).

Creatividad y Pensamiento Divergente

La creatividad es una cualidad de gran relevancia en el mundo actual, puesto que es una habilidad utilizada en múltiples ámbitos de la vida, desde el arte, la ciencia y la educación, hasta en la vida cotidiana (Valiente Morales, 2017). Esta noción no es nueva, puesto que, en sus tiempos, Platón ya definió a la creatividad como una inspiración superior. En aquel entonces, se tomaba la idea del “genio” para definir el potencial creativo (Flores-Miranda, 2017).

En términos generales, se concibe a la creatividad como la capacidad de crear un producto novedoso, que sea de valor para el individuo y/o el grupo social más amplio (Chung, 2013). Es decir, la creación no es solamente un patrimonio personal, sino que se relaciona fuertemente con la aceptación social de la iniciativa (Corbalán et al., 2003).

El concepto de la creatividad ha captado mucho interés y ha sido muy estudiado en el ámbito científico a lo largo de los últimos años (Valiente Morales, 2017). Sin embargo, debido a la enorme complejidad de este constructo, existen diversos problemas a la hora de conceptualizar y estudiar la creatividad (Corbalán et al., 2003). Su concepto está bastante generalizado (Pittaluga Zerpa, 2012), ha sido ampliamente utilizado en diversos campos, lo que ha ocasionado que se disperse y se termine divulgando de forma errónea (Valiente Morales, 2017).

Debido a esto, a partir de la década del '60 se empezó a integrar el concepto de Pensamiento Divergente (Álvarez, 2010; García, 2021) como la capacidad de un individuo de proponer nuevas soluciones y modificar planteamientos, renovando antiguos esquemas o pautas (Álvarez, 2010).

Riascos (2007) lo equipara con la reformulación de un problema. Al trabajar un problema, en primer lugar, se deben formular alternativas. Este concepto se definió como aquel pensamiento relacionado a la originalidad y flexibilidad. A través del mismo se pueden encontrar soluciones desde diversos puntos de vista, así como descubrir técnicas u objetos. Intenta observar las situaciones desde distintos ángulos, llegando así a numerosas soluciones (Álvarez, 2010).

Guilford (1967), considerado padre del estudio científico de la creatividad, resalta que el Pensamiento Divergente, es decir, pensar de forma diferente y novedosa, es el factor más notable de la creatividad (Aguilera, 2017; Ferrándiz et al., 2016). Su mayor aporte en este contexto es delimitar el concepto de creatividad, con el de la “producción divergente”, definiéndola como una búsqueda de alternativas lógicas, una producción de información, en donde el énfasis recae en la variedad y cantidad de producción (Guilford, 1967).

Guilford (1967), utilizando el análisis factorial, logró presentar un listado de atributos presentes en el Pensamiento Divergente. En él, estarían presentes los siguientes factores:

- La fluidez, es decir, poder crear varias ideas distintas;
- La flexibilidad, refiriéndose a generar ideas de distintas categorías;
- La originalidad, hace referencia a aquello fuera de lo común;
- La elaboración, o sea, enriquecer la idea aportando detalles (Aguilera, 2017; Flores-Miranda, 2017; Guilford, 1967).

Sin embargo, el Pensamiento Divergente y el pensamiento creativo no son lo mismo. Si bien, está relacionado a la originalidad, la cual es una característica elemental de la creatividad, existe la posibilidad de que una persona que nunca actúe de manera creativa obtenga un buen desempeño en una prueba de Pensamiento Divergente (Runco & Acar, 2012).

Lo que se debe tener en cuenta es que el Pensamiento Divergente es un indicador del talento creativo. Esto quiere decir que este elemento es utilizado para hacer una predicción, lo cual siempre trae consigo cierta incertidumbre. Aunque un predictor sea confiable y preciso, nunca será totalmente certero (Runco & Acar, 2012).

En la investigación psicométrica se ha visto que las pruebas de Pensamiento Divergente han sido útiles para indicar el potencial del pensamiento creativo (Runco & Acar, 2012). Es así que este constructo es un aspecto utilizado a la hora de evaluar la creatividad, ya que es un predictor importante de la misma (Chung, 2013).

Se han identificado diversas formas de medir la creatividad, pero en las últimas décadas, las más resaltantes han sido las pruebas de Pensamiento Divergente (Hocevar, 1981, citado en Runco &

Acar, 2012). Sin embargo, esto ha ocasionado problemas cuando se las ha considerado pruebas de creatividad. Como se ha mencionado anteriormente, esta perspectiva no es sostenible, ya que las pruebas de Pensamiento Divergente son una estimación del potencial que tienen las personas para resolver problemas de manera creativa (Runco & Acar, 2012).

Para esta investigación se tomó la definición de Guilford (1967), en la cual se entiende al Pensamiento Divergente, en síntesis, como la capacidad de producir respuestas variadas.

Dungeons & Dragons y el Pensamiento Divergente

Debido a la gran popularidad que D&D ha ganado en los últimos años, muchos han afirmado que tiene beneficios psicológicos (Henrich & Worthington, 2023). La creatividad ha sido asociada a Dungeons & Dragons (Karwowski & Soszynski, 2008), así como el Pensamiento Divergente (Chung, 2013). Es más, se ha visto que los Tabletop Role Playing Games ayudan a ejercitar diversas competencias cognitivas, sociales y emocionales (Hill, 2023).

El juego de roles ha demostrado ser beneficioso en terapia (Henrich & Worthington, 2023) y como estrategia de teatro para promover el desarrollo socioemocional (Peña y Gómez, 2023) o el Pensamiento Divergente (Moreno, 2023). De la misma manera, los juegos de rol involucran a la mente y la imaginación, empujando a los jugadores a utilizar habilidades cognitivas de resolución de problemas, para así cumplir con los objetivos de sus personajes. El role-playing permite a las personas practicar estas habilidades, enriqueciendo su creatividad (Dyson et al., 2016).

Asimismo, Averill (1999), citado en Dyson et al., (2016) enunció que la actuación podría aumentar la creatividad emocional. En base a esto, Dyson et al. (2016) señalan que los juegos de rol de mesa son una herramienta que podrá utilizarse para entrenar la creatividad. A la hora de cultivar la creatividad, la emoción que generan los TTRPG dan como resultado una mayor inmersión. La confianza que se genera en los jugadores permite explorar ideas y experiencias que la vida cotidiana no permite. Además, el deseo que tienen los jugadores de volver permite un abordaje mucho más profundo (Hill, 2023).

La creatividad no aparece de la nada, sino que crece en un “terreno abonado” (Riascos, 2007). De hecho, existen programas de desarrollo de creatividad que utilizan los TTRPG como herramienta. En este sentido, la gamificación es un enfoque ampliamente utilizado en muchos campos, la misma consiste en aplicar elementos y técnicas de diseños de juego en contextos diferentes a los de un juego. Se ha visto que la gamificación mejoró el Pensamiento Divergente de los estudiantes, fomentando la participación, el compromiso y empujando a los estudiantes a traer ideas novedosas sin miedo a equivocarse (Kumnuanta, 2021).

En esta clase de programas, que utilizan a los TTRPGs como herramienta, se realizan ejercicios grupales que apuntan a aumentar el potencial creativo de los participantes. Se busca fomentar habilidades creativas (entre ellas, Pensamiento Divergente, imaginación, etc.) y al mismo tiempo facilitar actitudes creativas. El Entrenamiento en Creatividad de Juego de Rol (RPTC, por sus siglas en inglés), como su nombre lo indica, es un programa que ha utilizado los juegos de rol (como D&D o similares) para el desarrollo de este tipo de habilidades. El mismo ha demostrado una alta efectividad, especialmente en aspectos de fluidez y originalidad (Karwowski & Soszynki, 2008).

Por otra parte, Hergenrader (2011), creó un programa llamado “Gaming, World Building and Narrative” en el cual incorporó el uso de TTRPG digitales para fomentar la redacción creativa. Esta metodología motivó y entusiasmó a los estudiantes, quienes expresaron preferir el uso de los TTRPG antes que una clase normal, mencionando que se logró una mejor comprensión de los personajes, permitiendo una mayor conexión con la historia. Así también, se vio gran participación por parte del alumnado, incluso aquellos quienes generalmente dudan a la hora de compartir. Al mismo tiempo, se pudo observar que los juegos de rol de mesa fomentan el sentido de comunidad y ayudan a construir un espacio de apoyo.

Se ha visto que Dungeons & Dragons influencia rasgos como mayor nivel de estrategia, el desarrollo de la imaginación y de amistades, entre otros (Wilson, 2007). Además, jugar TTRPGs aumenta el potencial de creatividad (Dyson et al., 2016). Este juego ofrece un entorno colaborativo y espontáneo, con reglas flexibles que facilitan la agencia de sus jugadores. Esto ofrece a los jugadores oportunidades de utilizar su creatividad (Sidhu, 2022).

2. Materiales y métodos

El presente estudio tiene un diseño comparativo, correlacional, descriptivo, de tipo cuantitativo y corte transversal. Se tomó como población a las personas a partir de los 18 años de edad, clasificadas en dos grupos según el criterio de ser Jugador o No Jugador de Dungeons & Dragons.

Primeramente, se utilizó el programa de análisis epidemiológico Epidat 4.2 para calcular el tamaño muestral a partir de un estudio similar realizado por Chung (2013), el cual buscó identificar las diferencias en el Pensamiento Divergente en tres grupos: Jugadores, No Jugadores de TTRPG (Juegos de rol de mesa, por sus siglas en inglés) y Jugadores de TTRPG en modalidad Online. Para ello, se empleó la función de cálculo muestral para contraste de hipótesis - comparación de medias independientes, utilizando un nivel de confianza del 95%. De esta manera se obtuvo un tamaño de muestra de 88 participantes, divididos en 2 grupos de 44 personas.

Seguidamente, se elaboró un cuestionario sociodemográfico. Además, se seleccionó el instrumento CREA, Inteligencia Creativa (Corbalán et al., 2003) para medir el Pensamiento Divergente. Este instrumento toma como premisa la definición de Pensamiento Divergente de Guilford (1967).

El mismo posee un coeficiente de confiabilidad de 0,837 y ha demostrado validez para medir el Pensamiento Divergente. Consta de 3 formas (A, B Y C), cada una de las cuales propone una imagen estímulo. A partir de ellas, los participantes deben elaborar la mayor cantidad de preguntas posibles, teniendo un límite de tiempo de 4 minutos. Para la presente investigación, se seleccionó la forma A.

Posteriormente, se realizó una prueba piloto con el objetivo de comprobar la comprensión de las consignas y directrices de los instrumentos por parte de los participantes. Se tuvo 10 participantes, con 5 personas en cada grupo, los cuales completaron el cuestionario sociodemográfico y el Test CREA. En base a la retroalimentación de los sujetos, se modificó el cuestionario sociodemográfico y el consentimiento informado.

Una vez finalizada la prueba piloto, se procedió con el levantamiento de datos. Con un muestreo no probabilístico, se recolectó una muestra de 95 personas, de los cuales 58,95% pertenece al sexo masculino y 41,05% al sexo femenino; de entre 18 años a 60 años de edad, distribuidos de la siguiente manera: 10 tienen entre 18 a 20 años (10,53%), 58 personas tienen entre 21 a 30 años (61,05%), 18 personas tienen entre 31 a 40 años (18,95%), 6 tienen entre 41 a 50 años (6,32%), no participó a ninguna persona que tenga entre 51 a 60 años, y por último, solo 3 personas tienen 61 años o más (3,16%).

A dichos participantes se les aplicó el cuestionario de datos sociodemográficos y el Test CREA, Inteligencia Creativa de manera presencial o sincrónica por una plataforma de reuniones virtuales (Google Meet). Entre los criterios de inclusión, se encontraban: tener como mínimo 18 años de edad, residir en Paraguay y estar cursando o haber culminado los estudios terciarios, por tanto, fueron excluidos de esta investigación quienes no cumplían con estas características. Luego, se corrigieron las respuestas, la información obtenida fue ordenada y clasificada de tal manera a obtener comparaciones relevantes. En relación a los criterios éticos, se presentó a los participantes un consentimiento informado, además los datos de cada participante son confidenciales y los resultados son utilizados con fines académicos.

3. Resultados

Tabla 1. Cantidad de Jugadores y No Jugadores de Dungeons & Dragons

Grupo	F(i)	F%
Jugador de D&D	48	50,53%
No Jugador de D&D	47	49,47%
Total	95	100%

Se observa que 48 personas pertenecen al grupo de Jugadores de D&D (50,53%), mientras que 47 personas pertenecen al grupo de No Jugadores (49,47%).

Tabla 2. Modalidad de juego en la que se participó

Modalidad	Participó		No Participó	
	F(i)	F%	F(i)	F%
Presencial	33	68,75%	15	31,25%
Virtual	17	35,41%	31	64,59%
Híbrido	19	39,58%	29	60,42%

Nota: Aquí se presentan las modalidades que los Jugadores han utilizado por campaña. Los participantes podían seleccionar más de una respuesta.

Se puede constatar que, en el grupo de Jugadores, 33 personas han jugado a D&D en la modalidad presencial (68,73%), siendo 15 los que nunca lo han hecho (31,25%); 17 en la modalidad virtual (35,41%), siendo 31 quienes no han jugado de esta manera (64,59%); 19 en modalidad híbrida (39,58%), siendo 29 aquellos que no lo han hecho (60,42%).

Cabe mencionar que es probable que uno juegue una campaña en modalidad presencial y otra virtual, pero al ser dos juegos distintos, esto no significa que se utilizó la modalidad híbrida. Incluso, es posible jugar en las 3 modalidades a la vez en diferentes campañas.

Tabla 3. Rango aproximado de horas jugadas en total

Rango de horas	F(i)	F%
3 horas o menos	6	12,5%
4 - 10 horas	4	8,33%
10 - 15 horas	1	2,08%
15 - 20 horas	5	10,41%
20+ horas	32	66,66%
Total	48	100%

En este apartado se tomó en cuenta la cantidad de horas jugadas desde la primera vez hasta el momento de la aplicación del cuestionario. Se obtuvo que una mayoría de personas han jugado a D&D por más de 20 horas, siendo un total de 32 personas (66,6%). 6 personas jugaron 3 horas o menos (12,5%), 4 jugaron entre 4 a 10 horas (8,33%), 1 persona jugó entre 10 a 15 horas (2,08%) y, por último, 5 personas jugaron entre 15 a 20 horas (10,41%).

Pensamiento Divergente

Tabla 4. Potencial de Pensamiento Divergente de los participantes

Potencial	F	F%
Bajo	10	10,53%
Medio	57	60%
Alto	28	29,47%
Total	95	100

Se puede observar que 10 personas se encuentran en el rango de potencial bajo (10,53%). Mientras que la mayor parte, es decir, 57 personas están en el rango de potencial medio (60%), esto significa que son personas moderadamente capaces para la creación e innovación. Si bien este tipo de personas no destacan en habilidades creativas, pueden demostrar capacidad para la innovación y la búsqueda de soluciones alternativas en entornos favorables. Mantiene una actitud de cuestionar las situaciones que se le presentan, además de la posibilidad de entrar en contacto con su potencial para así desarrollar sus habilidades creativas (Corbalán et al., 2003).

Por último 28 personas están en el rango alto de potencial para Pensamiento Divergente (29,47%).

Como se ha mencionado, esta prueba mide el potencial, no la habilidad en sí. Se debe tener en cuenta que, al medir el Pensamiento Divergente, se hace una predicción (Runco & Acar, 2012). Al interpretar los resultados, se debe tener presente que esta no es una medida estática (Torrance, s.f., citado en Flores-Miranda, 2017). Esto significa que, quienes se encuentren ubicados en el área de potencial baja, pueden desarrollar sus habilidades.

Análisis de Diferencias

En primer lugar, se realizaron las pruebas de media, mediana y desvío estándar (DS), además, también se presentaron los puntajes mínimo y máximo de la prueba CREA, Inteligencia creativa. Los mismos se presentan en la Tabla 12.

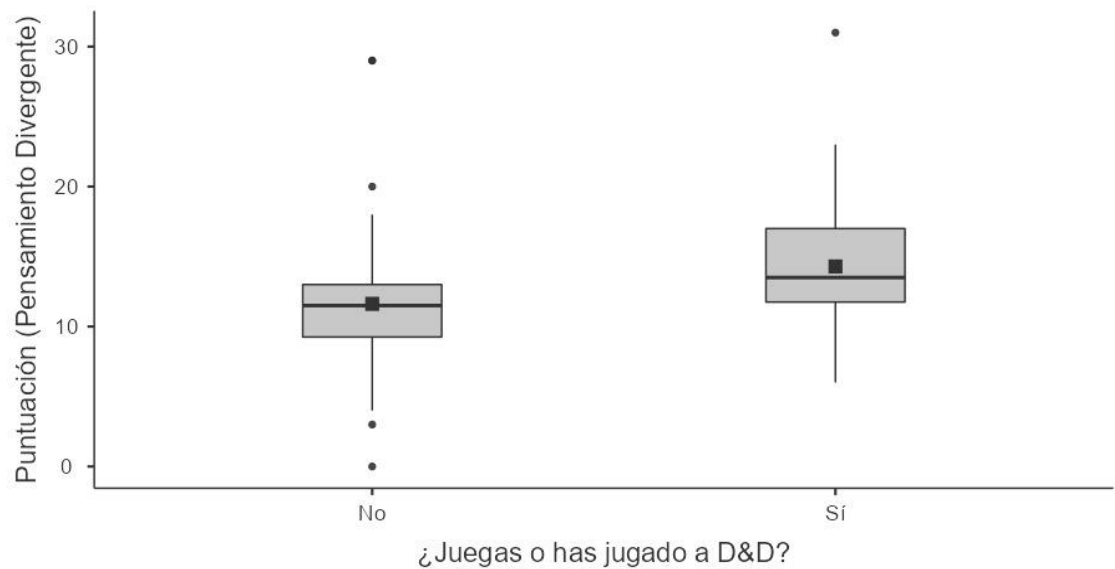
Tabla 5. Descriptivos para puntajes de Pensamiento Divergente

Grupo	Media	Mediana	DS	Min	Max
Jugadores	14,3	13,5	4,68	6	31
No jugadores	11,9	12	5,00	3	29
General	13,1	12	4,96	3	31

Con respecto al grupo de Jugadores, se puede observar que la media de puntuaciones es 14,3, la mediana es 13,5, mientras que el desvío estándar es de 4,68 puntos. Asimismo, el puntaje mínimo obtenido por un participante es de 6 y el máximo es de 31.

Seguidamente, en lo que corresponde al grupo de No Jugadores, se obtuvo una media de 14,3, una mediana de 13,5 y un desvío estándar de 5 puntos. Así también, el puntaje mínimo es de 3 y el máximo es de 29.

Figura 1. Distribución de puntajes de Pensamiento Divergente



De la misma manera, se presentan los análisis descriptivos de la muestra completa (General). Se puede observar que la media es de 13,1, la mediana es de 12 y el desvío estándar es de 4,96. Asimismo, el puntaje mínimo es de 3 y el máximo de 31.

Ya desde aquí se pueden constatar las diferencias de puntajes entre ambos grupos, siendo el grupo de Jugadores el que obtuvo mayores puntuaciones en Pensamiento Divergente.

Tabla 6. Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov

	CREA Puntuación directa
Estadístico de prueba	,151
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Los resultados arrojan que la muestra tiene una distribución no paramétrica ($p=0,050 > \text{sig.}=0,000$).

Tabla 7. Comparación del Pensamiento Divergente según grupos

Prueba	Valor	p	Mayor en	r	Tamaño de Efecto
U de Mani Whitney	721	,002	Jugadores	0,361	Pequeño/moderado

Se observa que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes obtenidos por los participantes en la escala CREA Inteligencia Creativa, según si juegan D&D o no ($\text{sig.}=0,050 > p=0,002$) por lo que se acepta la hipótesis de investigación, que establece una discrepancia entre las medias, siendo ésta mayor en el grupo de Jugadores. Por otra parte, se obtuvo que el tamaño de efecto es pequeño a moderado ($r = 0,361$).

Tabla 8. Correlaciones de Spearman entre Pensamiento Divergente y variables de estudio

Casos analizados	Variable	Pensamiento Divergente	
		r	p
Jugadores	Horas de juego	,113	,443

En la tabla se muestra que no existe correlación significativa ($\text{sig.}=0,050 < p=0,443$), lo cual indica que no existe un patrón entre la cantidad de horas jugadas a D&D y la puntuación en Pensamiento Divergente. Sin embargo, cabe destacar que la variabilidad de respuesta para el tiempo de juego, probablemente por la manera en que fue registrada (opción máxima de más de 20 horas).

4. Discusión

Los jugadores de Dungeons & Dragons han mostrado mayores puntuaciones en Pensamiento Divergente. Esto quiere decir que poseen una mayor posibilidad de desempeñarse de forma óptima en tareas que requieren innovación y producción creativa, así como de buscar soluciones alternativas ante las situaciones que se les presenten (Corbalán et al., 2003).

Resultados similares han sido obtenidos anteriormente. Dyson et al. (2016) compararon a un grupo de No Jugadores, con uno de Jugadores, quienes realizaron sesiones de TTRPG a lo largo de 4 semanas. Pasado este tiempo, observaron que los Jugadores obtuvieron puntuaciones significativamente mayores al grupo de control, es decir, el de No Jugadores. Por otro lado, encontraron que el tamaño del efecto era moderado.

Asimismo, Chung (2013) también observó que los Jugadores de TTRPGs obtienen puntuaciones más altas en Pensamiento Divergente. Todos estos resultados concuerdan también con Spinelli (2018), cuya investigación obtuvo que los Jugadores puntuaban significativamente más alto.

Ahora bien, esta investigación por sí misma, debido a su metodología no experimental, no permite identificar una causalidad entre el jugar Dungeons & Dragons y el desarrollo del Pensamiento Divergente. Pero otras investigaciones sugieren que podría ser así. Karwowski y Soszynski (2008) también observaron que se pueden utilizar a los TTRPGs para desarrollar el Pensamiento Divergente. Luego de realizar 4 encuentros de 2 horas, los participantes lograron puntuaciones mayores. De la misma manera, Kaylor observó en 2017 que los TTRPGs ayudan a desarrollar las habilidades creativas.

A pesar de que el tamaño del efecto es pequeño a moderado, este estudio aporta al cuerpo de conocimiento de los juegos y la creatividad. Dungeons & Dragons es una herramienta que podría tener un potencial para el desarrollo del potencial creativo. Sería interesante seguir estudiando esta relación, ya que la investigación al respecto es todavía escasa. ¿Realmente D&D ayuda a desarrollar esta habilidad? O, por otro lado, ¿son las personas con mayores niveles de Pensamiento Divergente quienes se sienten atraídas por este juego?

También cabe resaltar que la relación entre el puntaje en Pensamiento Divergente y la cantidad de horas jugadas queda todavía por explorar. No se pudo establecer correlación entre dichas variables. Sin embargo, el levantamiento de este dato en la presente investigación no fue exacto, al pedir a los participantes que respondan en rangos de horas, y establecer como máximo 20hs.

Al igual que Chung (2013), el presente estudio no permite identificar hasta qué punto D&D podría tener efecto en la creatividad de las personas. Es decir, no se pudo identificar con exactitud a partir de cuántas horas de juego se podría producir un efecto o si existe un efecto a largo plazo.

Otro elemento relevante es la experiencia subjetiva de los jugadores. Existen investigaciones a partir de las cuales se han visto que los jugadores identificaron que la creatividad es un factor que motiva a las personas a jugar Dungeons & Dragons (Sidhu, 2022), además, los mismos jugadores identifican que D&D los ayudó a desarrollar el pensamiento creativo (Sidhu, 2021). Aunque Bergström (2012) observó opiniones divididas con respecto a Dungeons & Dragons y la creatividad: algunos señalaron que la creatividad y las reglas de D&D estaban muy conectadas, mientras que otros afirmaron que las reglas obstaculizaron su capacidad creativa. La exploración de la experiencia subjetiva de los jugadores está fuera del alcance de la presente investigación, pero es, sin duda, un tema que requiere un análisis en mayor profundidad.

En resumen, los Jugadores de D&D obtienen mayores puntuaciones en Pensamiento Divergente que los No Jugadores. Además, la literatura anterior apunta a que este juego de rol ayuda a desarrollar esta habilidad. Al ser un juego dinámico y flexible, en el cual los jugadores se enfrentan constantemente a diversas situaciones que deben resolver, desde combate hasta puzzles, no es extraño que la creatividad se ponga en juego. Cuando uno juega D&D abre un espacio de creación conjunta, no solo el Dungeon Master debe responder a las acciones de los jugadores, sino que estos también van aportando a la narrativa con sus ideas y decisiones.

5. Conclusiones

El presente estudio se propuso como objetivo general identificar diferencias en el Pensamiento Divergente entre personas que juegan Dungeons & Dragons en comparación a las personas que no juegan.

Con respecto al grupo de Jugadores y su modalidad de juego, se observó que una gran parte lo hizo en forma presencial (68,73%). Las otras modalidades fueron utilizadas en menor medida por los encuestados, 39,58% jugó en modalidad híbrida y 35,41% lo hizo en modalidad virtual. Se debe resaltar que existe la posibilidad de jugar varias campañas a la vez, por lo que uno puede estar jugando una en forma presencial y otra en virtual, pero siendo estos dos juegos distintos, no significa que se utilizó la modalidad híbrida.

Además, se encontró que la mayor parte de los Jugadores se han dedicado a D&D por más de 20 horas (66,6%). Seguidamente, se observó que la mayoría (56,2%) no se encontraba jugando ninguna campaña al momento de participar de esta investigación. Por otro lado, 43,7% señaló estar jugando por lo menos una campaña.

A continuación, se buscó identificar el nivel de Pensamiento Divergente de la muestra. El mismo es un importante predictor de la creatividad (Chung, 2013). Se encontró que la mayor parte de la muestra se encuentra en el rango de potencial medio (60%). Esto significa que aunque estos participantes no destacan en habilidades creativas, si el entorno es favorable pueden presentar capacidad para la innovación y la búsqueda de alternativas (Corbalán et al., 2003). De la misma manera, se encontró que 29,47% se encuentra en el rango de potencial alto, mientras que una menor proporción se encuentra en el rango de potencial bajo (10,53%).

Conectado a esto, se procedió a comparar a ambos grupos de la muestra con respecto a la variable de Pensamiento Divergente. Los resultados arrojaron que existe una diferencia

estadísticamente significativa en las puntuaciones de Pensamiento Divergente obtenidas por los participantes ($\text{sig.}=0,050 > p=0,002$). Se observó que los niveles de Pensamiento Divergente son mayor entre los Jugadores. Por esta razón, se acepta la hipótesis de investigación, la cual marca una diferencia entre las medias. Sin embargo, también se obtuvo que el tamaño de efecto es pequeño a moderado ($r = 0,361$).

Por otro lado, se obtuvo que no existe correlación significativa ($\text{sig.}=0,050 < p=0,443$) entre la puntuación en Pensamiento Divergente y la cantidad de horas jugadas en el grupo de Jugadores de D&D.

Observando los resultados de la presente investigación y teniendo en cuenta a estudios anteriores, se puede identificar que los Jugadores de D&D poseen mayores niveles de Pensamiento Divergente, a pesar de que el tamaño de efecto es pequeño a moderado. Si se tiene en cuenta que la mayoría de los Jugadores no se encuentra jugando activamente y que no se observaron correlaciones entre la cantidad de horas jugadas y la puntuación en Pensamiento Divergente, es difícil determinar si es este juego de rol el que está provocando estos resultados y cuál es el efecto de jugar de manera continua o a largo plazo.

Por otro lado, investigaciones anteriores apuntan a que Dungeons & Dragons podría ser una herramienta prometedora para el desarrollo del Pensamiento Divergente. Propone un entorno distendido, en donde los jugadores pueden explorar diversas situaciones que los desafían a pensar fuera de lo convencional. Muchas de las situaciones planteadas requieren que los jugadores busquen múltiples alternativas. Las reglas, por lo general, son sugerencias que se pueden modificar dependiendo de cómo el grupo, o el Dungeon Master, lo vean mejor.

Sumergirse en el mundo de fantasía que propone este juego de rol podría permitir ejercitar las habilidades creativas. Los jugadores deben crear personajes y embarcarse en aventuras, improvisando respuestas y soluciones, todo esto podría requerir el despliegue del Pensamiento Divergente en los jugadores. Así, Dungeons & Dragons no solamente es una actividad de entretenimiento, sino una actividad que podría tener potencial para cultivar el potencial creativo de los individuos en un entorno lúdico y social.

Desde la psicología, es importante entender a Dungeons & Dragons como una herramienta que permite explorar posibilidades, acciones y pensamientos que no son posibles en el día a día. Todo esto, desde un entorno seguro que acepta e incluso refuerza esta exploración. Esto no solo podría permitir al individuo ejercitar la creatividad y el Pensamiento Divergente, sino que también podría fomentar la creación de lazos sociales y sentido de comunidad, donde la colaboración es una importante virtud tanto dentro del juego como fuera de él.

A partir del juego uno no solo se divierte y se relaja, sino que a través de él se abre un canal de expresión de pensamientos y emociones, sin grandes represalias y con mayor libertad. Y eso no es solo necesario para los niños, es una necesidad presente en todas las edades. A partir del juego uno puede conocerse mejor, explorar diversas posibilidades, personales, artísticas, incluso lógico-matemáticas. Finalmente, es eso lo que permite el Pensamiento Divergente, la exploración de múltiples posibilidades y Dungeons & Dragons es un canal que lo facilita.

Con respecto a las limitaciones, en primer lugar, se identifica el diseño, que impide establecer una relación de causalidad. Por otro lado, el tipo de muestreo, no basado en métodos aleatorios es una barrera a la hora de generalizar los resultados a poblaciones más amplias. Sumado a esto, existe una restricción geográfica en la muestra, debido a que la gran mayoría era de Asunción y Gran Asunción.

También, como se mencionó anteriormente, se dieron limitaciones con respecto a la variable de horas jugadas puesto que la misma se realizó en rangos aproximados, y la mayoría de los jugadores en la muestra se encontraron en el rango más alto (20 horas o más). En este sentido se sugiere para futuras investigaciones utilizar rangos más altos, e incluir otras métricas como frecuencia de juego, los años de experiencia, y rol desempeñado.

Finalmente, se puede concluir que los Jugadores de Dungeons & Dragons presentan mayores niveles de Pensamiento Divergente que los No Jugadores. Esta investigación resalta la utilidad de actividades lúdicas, como D&D, en relación a habilidades como el Pensamiento Divergente y la creatividad. La misma, se presenta como un antecedente a nivel nacional y un precedente para futuras investigaciones, que podrían tomar en cuenta factores como la experiencia subjetiva y percepciones de los Jugadores o la cantidad de horas precisas que los sujetos han dedicado a jugar D&D.

6. Declaración de financiamiento

La presente investigación se llevó a cabo con financiación propia.

7. Declaración de conflictos de intereses

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

8. Declaración de autores

Los autores aprueban la versión final del artículo.

9. Declaración éticas

La participación en este estudio fue plenamente voluntaria, las personas a las que se aplicó el instrumento recibieron un consentimiento informado y podían optar por no participar o retirarse sin finalizar la prueba si así lo deseaban.

El consentimiento informado, se presenta manteniendo la confidencialidad de los datos recibidos a través del mismo e informa que los mismos serán utilizados con el solo propósito de proporcionar información para la investigación a realizarse. Dando así conocimiento a los participantes sobre el objetivo de la investigación, siendo éstos meramente académicos.

La investigación citó toda fuente de información consultada según los estándares internacionales; también basa sus conclusiones en los datos adquiridos.

Las implicancias éticas son guiadas por el “Código de ética para el ejercicio profesional de la psicología en Paraguay” (Sociedad Paraguaya de Psicología, 2004).

10. Contribución de los autores

Autor	Contribución
Marcia Araceli Villanueva Pereira	Elección de tema, introducción, recopilación teórica, diseño de la metodología, recolección de datos, elaboración del análisis, discusión de resultados y conclusión.
Natalia Araceli Montiel Escobar	Supervisión y tutoría en el diseño y desarrollo de la investigación.
Carlos R. Matto Pérez	Supervisión y tutoría en el área estadística.

11. Referencias Bibliográficas

- Aguilera-Luque, A. M. (2017). *Pensamiento Divergente: ¿Qué papel juega en la creatividad?*. Figshare. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.5212429.v1>
- Álvarez, E. (2010). *Creatividad y Pensamiento Divergente: desafío de la mente o desafío del ambiente*. http://www.interac.es/adjuntos/crea_pensa_diver.pdf
- Averill, J. R. (1999). Individual Differences in Emotional Creativity: Structure and Correlates. *Journal of Personality*, 67(2), 331-371. <https://doi.org/10.1111/1467-6494.00058>
- Bergström, K. (2012). Creativity rules: How rules impact player creativity in three tabletop role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, 3, 4-17. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi3.221>

- Chacón Araya, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 5(1),0. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44750106>
- Chung, T. S. (2013). Table-top role playing game and creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 56-71. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2012.06.002>
- Corbalán Berná, F.J., Martínez Zaragoza, F., Donolo, D. S., Alonso Monreal, C., Tejerina Arreal, M., y Limiñana Gras, R. M. (2003). *CREA Inteligencia Creativa: una medida cognitiva de la creatividad*. (3ra ed.). TEA Ediciones.
- Cover, J. G. (2010). *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. McFarland.
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. Osborne/McGraw-Hill.
- Crawford, J., Thompson, R., Lee, P., & Wyatt, J. (2014). *Player's handbook: Dungeons & dragons*. Renton, WA, Wizards of the Coast.
- De la Torre, S. (1999). Creatividad en la Reforma Española. *Revista de Educación*, 319. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/1999/re319/re319-09.html>
- Dyson, S. B., Chang, Y. L., Chen, H. C., Hsiung, H. Y., Tseng, C. C., & Chang, J. H. (2016). The effect of tabletop role-playing games on the creative potential and emotional creativity of Taiwanese college students. *Thinking Skills and Creativity*, 19, 88-96. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2015.10.004>
- Ferrándiz García, C., Ferrando, M., Soto, G., Sainz, M., & Prieto, M. D. (2016). Runing ahead: Pensamiento Divergente y sus dimensiones: ¿De qué hablamos y qué evaluamos?. *Anales de Psicología*, 33(1), 40-47. <https://doi.org/10.6018/analesps.33.1.224371>
- Fideli, R. (1998). *La comparazione*. Agneli.
- Fine, G. (1983). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*. University of Chicago Press.
- Flores Miranda, M. (2017). Propuesta para la Categorización de los Factores Relacionados con la Creatividad, desde Guilford hasta nuestros días. *Systems & Design: From Theory to Product*, 1-16. <https://doi.org/10.4995/SD2017.2017.7065>
- Flournoy, B. L. (2018). *Tabletop role-playing games, narrative, and individual development*. [Tesis de grado]. Universidad Gardner-Webb. <https://digitalcommons.gardner-webb.edu/undergrad-honors/26>
- Funk M. A., S. (2021). *Examining The Implications Of Tabletop Roleplaying Games For Use In Leadership Development: An Integrative Review*. [Tesis de grado]. Universidad de Southern

- Maine. <https://digitalcommons.usm.maine.edu/etd/413/>
- García, G., y Torrijos, E. (2002). *Juegos de mesa: las más populares historias y reglas*. Quarzo.
- García, J. E. (2021). La creatividad en las teorías psicológicas y el rol de la historia. *Revista Científica de la Facultad de Filosofía*, 13(2).
<https://revistascientificas.una.py/index.php/rcff/article/view/2729>
- Guilford, J.P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Gutiérrez Adánez, M. (2020). *Tell-us mater: un juego de rol para la enseñanza-aprendizaje de física y química en ESO*. [Tesis de Maestría]. Universidad de granada.
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/62769>
- Gygax, G., & Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons*. Tactical Studies Rules.
- Henrich, S., & Worthington, R. (2023). Let Your Clients Fight Dragons: A rapid evidence assessment regarding the therapeutic utility of ‘Dungeons & Dragons.’ *Journal of Creativity in Mental Health*, 18(3), 383–401. <https://doi.org/10.1080/15401383.2021.1987367>
- Hergenrader, T. (2011). *Gaming, world building, and narrative: Using role-playing games to teach fiction writing*. The 7th international conference on Games Learning Society Conference.
<https://dl.acm.org/doi/10.5555/2206376.2206389>
- Hill, R. A. (2023). *Exploring the Use of Tabletop Role-Playing Games (TRPGs) to Highlight and Develop Creativity Competencies*. Creativity and Change Leadership Graduate Student Master’s Projects. <https://digitalcommons.buffalostate.edu/creativeprojects/370/>
- Hitchens, M., & Drachen, A. (2008). The many faces of role-playing games. *International journal of role-playing*, (1), 3-21. http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html
- Hughes, J. (1988). *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order*.
http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html
- Karwowski, M., & Soszynski, M. (2008). How to develop creative imagination?: Assumptions, aims and effectiveness of Role Play Training in Creativity (RPTC). *Thinking Skills and Creativity*, 3(2), 163-171. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2008.07.001>
- Kaylor, S. (2017). *Dungeons & Dragons and literacy: The role tabletop role-playing games can play in developing teenagers' literacy skills and reading interests*. *Graduate Research Papers*.
<https://scholarworks.uni.edu/grp/215>
- Kumnuanta, J. (2021). Participatory Design of a Gamification Enhanced Divergent Thinking Application: A Case Study in Mae Hong Son Province Thailand. *Scholar: Human Sciences*,

- 13(2), 145-165.
<http://www.assumptionjournal.au.edu/index.php/Scholar/article/view/5604>
- Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A new performing art*. McFarland & Company.
- Moreno Parra, Y. G. (2023). *Las técnicas teatrales en el desarrollo del Pensamiento Divergente de los estudiantes*. [Tesis de postgrado]. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Peña Bejarano, S. M., y Gómez Jiménez, A. E. (2023). *Fortalecimiento de las competencias socioemocionales a través del juego de roles en los niños de grado primero de la Escuela Rural Pablo VI*. [Tesis de grado]. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/55907>
- Pérez Sánchez, S. (2020). *Calabozos y Dragones comenzó con una traición: La historia del juego más famoso del mundo*. Univisión. <https://www.univision.com/entretenimiento/cultura-pop/calabozos-y-dragones-comenzo-con-una-traicion-la-historia-del-juego-mas-famoso-del-mundo>
- Petousi, D., Katifori, A., Roussou, M., Ioannidis, Y., & Sakellariadis, P. (2023). *Historical reality vs anachronistic fantasy: The history educators' perspective on tabletop RPGs*. The 18th International Conference on the Foundations of Digital Games. Lisboa, Portugal.
<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3582437.3587197>
- Pittaluga Zerpa, C. (2012). La Creatividad Como Producto: Invención e Innovación. *Debates IESA*, 17(1), 24-27. <http://virtual.iesa.edu.ve/servicios/wordpress/wp-content/uploads/2013/10/01-12pittaluga.pdf>
- Ramos-Villagrasa, P. J. y Sueiro, M. J. (2010). Personalidad y elección de personaje en los juegos de rol: dime quién eres y te diré quién prefieres ser. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11 (3), 8-26.
<https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093002.pdf>
- Riascos, J. C. (2007). Análisis introductorio al mercado dual de trabajo. *Tendencias*, 8 (2), 67-78.
<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rtend/article/view/640>
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent thinking as an indicator of creative potential. *Creativity research journal*, 24(1), 66-75. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.652929>
- Sidhu, P. (2022). *Why Do You Play Dungeons & Dragons [D&D]?: Investigating motivations for play in non-digital games*. Digma Digital Library. <https://doi.org/10.26503/dl.v2022i1.1400>
- Spinelli, L. (2018). *Tabletop role-playing games and social skills in young adults*. [Tesis de grado]. Universidad Pace. https://digitalcommons.pace.edu/honorscollege_theses/192/

- Valiente Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Arquitectura y Urbanismo*, 38 (2), 53 - 62. <https://www.redalyc.org/pdf/3768/376852683005.pdf>
- Wilson, D. L. (2007). *An exploratory study on the players of Dungeons & Dragons*. [Tesis de posgrado]. Institute of Transpersonal Psychology. https://www.academia.edu/7162220/AN_EXPLORATORY_STUDY_ON_THE_PLAYERS_OF_DUNGEONS_AND_DRAGONS
- Wizards of the Coast LLC. (s.f). *Introducción a las Reglas. Recursos para el juego de rol de mesa*. Dungeons & Dragons Wizards of the Coast. <https://dnd.wizards.com/es/what-is-dnd/rules-introduction>
- Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). *Definitions of role-playing games*. Routledge. 19-51.