

EL USO DE LA GAMIFICACION EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: PROPUESTA DE UNA FICHA DE ANÁLISIS LUDOLÓGICO-NARRATOLÓGICO

Martí-Parreño, José¹, Méndez-Ibáñez, Ernesto², Giménez-Fita, Elisa¹, Queiro-Ameijeiras, Carmen¹

1: Departamento de Empresa
Facultad de Ciencias Sociales
Universidad Europea de Valencia
C/ General Elio, 8 46010 Valencia

e-mail: jose.marti@uem.es, web: <http://www.valencia.universidadeuropea.es>
e-mail: elisa.gimenez@uem.es, web: <http://www.valencia.universidadeuropea.es>
e-mail: carmenmaria.queiro@uem.es, web: <http://www.valencia.universidadeuropea.es>

2: Departamento de Traducción y Comunicación Intercultural
Facultad de Ciencias Sociales
Universidad Europea de Valencia
C/ General Elio, 8 46010 Valencia

e-mail: ernesto.mendez@uem.es, web: <http://www.valencia.universidadeuropea.es>

Resumen. *La gamificación de la enseñanza es una tendencia tanto en la educación superior como en otros ámbitos y entornos de formación. No obstante la inclusión de elementos de los juegos en contextos que no son juegos (gamificación), como los procesos de enseñanza-aprendizaje, es todavía un área emergente de investigación que carece de muchas de las herramientas básicas apropiadas para el avance en una mejor comprensión de esta prometedora área de estudio. Una de estas herramientas es aquella que permita comprender mejor cómo se produce la incorporación de los elementos de los juegos a los materiales utilizados en procesos de enseñanza-aprendizaje mediante gamificación. El objetivo fundamental de este trabajo es el desarrollo de una de estas herramientas, una ficha de análisis ludológico-narratológico, cuya utilización permita a los investigadores comprender mejor qué características (tanto ludológicas como narratológicas) presentan los materiales educativos gamificados mediante videojuegos. Esta herramienta no sólo permitirá a los investigadores analizar cómo se ha producido la incorporación de los distintos elementos de los juegos (como las reglas, los controles de juego o las recompensas) sino también los elementos narrativos utilizados para vehicular el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante gamificación.*

Palabras clave: gamificación, videojuegos, serious games, ludología, narratología, metodología

1. INTRODUCCIÓN

El potencial de los videojuegos como herramienta educativa fue puesto de manifiesto hace más de una década por el visionario y tecnólogo Marc Prensky (Prensky, 2001). Desde entonces se ha producido un paulatino incremento del uso de los videojuegos y de las mecánicas de los juegos en el contexto de la enseñanza tanto a nivel de educación

primaria y secundaria como en el contexto de la educación superior. Este uso de los videojuegos se produce en un contexto más general de ludificación de la cultura (Raessens, 2006). Los *serious games*, los juegos de realidad alternativa, los juegos de realidad aumentada o los *serious toys*, son algunos ejemplos de la gamificación de áreas como la publicidad, los negocios, la enseñanza o el entretenimiento. Concretamente en el área de la educación y la formación se han desarrollado en los últimos años numerosas propuestas basadas en gamificación: desde casos como *Virtoonomics* (quizás uno de los simuladores de gestión empresarial más completos y complejos que se pueda encontrar en el mercado) hasta plataformas como *Scratch*, que permiten a los estudiantes desarrollar sus propios videojuegos educativos. No obstante, a pesar del creciente interés en la gamificación de la enseñanza existen todavía pocas herramientas de análisis que ayuden a entender cómo se produce la incorporación de los distintos elementos de los juegos (como las reglas, los controles de juego o las recompensas) así como el uso de elementos narrativos utilizados para vehicular el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante gamificación. El objetivo fundamental de este trabajo es el desarrollo de una de estas herramientas, una ficha de análisis ludológico-narratológico, cuya utilización permita a los investigadores comprender mejor qué características (tanto ludológicas como narratológicas) presentan los materiales educativos gamificados mediante videojuegos. Para ello, en primer lugar se ofrece una aproximación al concepto de gamificación proporcionando una definición de trabajo. A continuación se señala la necesidad de abordar el análisis de los videojuegos, incluidos los videojuegos educativos, desde una doble aproximación ludológico-narratológica. Posteriormente se presenta el desarrollo de la ficha de análisis describiendo cada uno de los elementos que la componen. Finalmente, se presentan las conclusiones y futuras líneas de investigación.

2. GAMIFICACIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y DEFINICIÓN

El concepto de gamificación es un concepto reciente, documentado por primera vez en 2008 (Paharia, 2010), que se solapa con otros conceptos relacionados como los de *serious games* o *game-based learning*. Si bien el concepto de *game-based learning* cuenta con una larga tradición y se circunscribe claramente al ámbito de la educación (Huang, Huang, & Tschopp, 2010) como su propio nombre indica (aprendizaje basado en juegos), tanto el concepto de *serious games* como el de gamificación resultan términos más ambiguos que pueden ser encontrados tanto en la literatura académica como en la práctica comercial vinculados a áreas que no son estrictamente la educativa. Así los *serious games* se han vinculado tanto al ámbito de la educación (Illanas-Vila, Calvo-Ferrer, Gallego-Durán, & Llorens-Largo, 2013) y la formación en gestión empresarial (Faria, Hutchinson, Wellington, & Gold, 2009) como al ámbito militar (Halter, 2006) e incluso al ámbito del marketing y la publicidad (Martorell & Rom, 2011). Así los *serious games* han sido definidos como “cualquier tipo de juego de ordenador interactivo, para uno o múltiples jugadores, para ser utilizado en cualquier plataforma y que ha sido desarrollado con la intención de ser más que un entretenimiento” (Ritterfeld, Cody, & Vorderer, 2009, p. 6). De esta definición merecen destacarse dos cosas: se considera que los *serious games* son videojuegos y que son utilizados no sólo como forma de entretenimiento. Por otra parte, la gamificación ha sido definida como “el uso de los elementos del diseño de juegos en contextos que no son juegos” (Deterding et. al., 2011, p. 9). Esta definición comprende un ámbito más general considerando no sólo los videojuegos sino los elementos del diseño de juegos en

general, entendiéndose también que sus objetivos no son estrictamente de entretenimiento. A pesar de que se han señalado estas diferencias conceptuales entre gamificación y *serious games* no es menos cierto que también se ha señalado que todavía queda mucho espacio para el debate (Deterding et al, 2011). En todo caso, la literatura parece sugerir que el concepto de gamificación es un concepto más general (contemplando el uso de juegos y videojuegos en contextos no estrictamente de entretenimiento) mientras que los *serious games* parecen circunscribirse al ámbito de los videojuegos. Finalmente el *game-based learning* se circunscribe únicamente al área de la enseñanza (mientras que tanto la gamificación como los *serious games* pueden ser aplicados a otras áreas como los negocios, la publicidad o la salud). En este trabajo se asume la definición de gamificación de Deterding et al (2011) aplicada a un contexto educativo, siendo ésta definida como “el uso de los elementos de los juegos en un contexto de aprendizaje” (Simões, Díaz-Redondo, & Fernández-Vilas, 2012, p. 3).

3. LUDOLOGÍA Y NARRATOLOGÍA

Una de las mayores dificultades que encontramos a la hora de analizar los videojuegos en general, y los videojuegos educativos en particular, es la patente división académica existente en estos momentos entre narratólogos y ludólogos a la hora de conceptualizar y definir metodologías de análisis de los videojuegos (para profundizar en esta polémica ver: Simons 2007). Por una parte, los narratólogos han señalado los puntos de conexión entre los videojuegos y las estructuras utilizadas por las narrativas clásicas. Así, se han examinado las similitudes entre los videojuegos y el cine (Wolf 2001); entre los videojuegos y la dramaturgia (Laurel 1993); o entre los videojuegos y diversas teorías literarias como el postestructuralismo (Landow 1992). Por otra parte, los ludólogos reclaman un campo de estudio propio para los videojuegos argumentando que las teorías y metodologías de otras disciplinas apenas captan una parte de la experiencia de juego y, por tanto, no pueden explicar el fenómeno en su totalidad. Para autores como Frasca (2003) a los videojuegos los diferencia su capacidad para estructurar la simulación frente a la capacidad de la narrativa para estructurar la representación. En este sentido la ludología se ha definido como una disciplina formalista que debe centrar su atención en los videojuegos en relación con “la comprensión de su estructura y elementos (particularmente sus reglas) así como en crear tipologías y modelos que expliquen las mecánicas de los videojuegos” (Frasca 2003:222). En la misma línea, Aarseth (2003) destaca las reglas (incluidas las reglas de simulación) como la característica de análisis más importante de los videojuegos. Además la simulación y las reglas que ordenan y configuran esa simulación están íntimamente relacionadas con la capacidad de interacción del jugador con el videojuego. Desde una perspectiva ludológica se enfatiza por tanto el proceso de juego como otra de las características fundamentales que aleja a los videojuegos de las narrativas (Eskelinen 2001). Esta conceptualización subyace en la consideración de los videojuegos como procesos y no como objetos (Aarseth 2003). Junto a la aproximación narratológica y ludológica, una tercera vía (Jenkins 2003; Nielsen, Smith, & Tosca 2008, Martí, 2011) trata de conciliar estas dos posturas enfrentadas superando un modelo estructuralista de la narración y asumiendo como marco de trabajo el de la ficción. Desde este marco teórico (Tosca, 2010) se han propuesto análisis de los paratextos; de los elementos audiovisuales del videojuego (como por

ejemplo los sonidos de la banda sonora); o de las escenas cinemáticas como forma de capturar el mundo de ficción presentado por el videojuego. En este trabajo partimos de esta *tercera vía*, a través de la aproximación mixta ludológico-narratológica propuesta por Martí (2011).

4. DESARROLLO DE LA HERRAMIENTA

La herramienta de análisis propuesta se compone de tres partes principales: a) datos relativos a la identificación del investigador conductor del análisis y del videojuego educativo analizado; b) análisis ludológico y c) análisis narratológico.

a) Datos relativos a la identificación del investigador conductor del análisis y del videojuego educativo analizado

En este apartado se recogen el nombre del investigador y la fecha de análisis. Asimismo se deben registrar también el nombre del videojuego, el organismo responsable, el tipo de organismo (universidad, organismo gubernamental, fundación, asociación, empresa u otro), el desarrollador del videojuego, el año de publicación, la modalidad de juego (online, descargable, offline o ambas: online/offline), la url (en caso de estar accesible online) el área, objetivos y subobjetivos de aprendizaje, las competencias implicadas, el público al que se dirige el videojuego, los requisitos previos (por ejemplo nivel de idiomas) y una breve descripción del videojuego. El investigador deberá incorporar también en este apartado un par de capturas de pantalla del videojuego así como información adicional relacionada con la existencia de manual de juego, recursos extra como ejercicios, etc.

b) Análisis ludológico

En el análisis ludológico del videojuego se debe identificar el género y subgénero del videojuego, la modalidad de juego (único jugador o multijugador), los objetivos del juego (p.e., completar un determinado número de niveles) y se debe facilitar una breve descripción de las reglas de juego (entre las que se debe especificar si el juego se desarrolla por turnos, si existen límites de tiempo, recompensas y penalizaciones así como si existe un número limitado de “vidas” para el jugador). Junto a estas variables el investigador debe especificar el número de niveles (si existen) y la dificultad del videojuego (Baja, Media, Alta, Creciente) así como si el jugador puede determinar el nivel de dificultad o no. El control del tiempo debe analizarse en torno a estos factores: a) el videojuego se desarrolla en tiempo real, b) la partida puede grabarse y c) la partida puede pausarse. Se debe analizar también la dificultad de los controles de juego y la modalidad de representación (2D/3D) indicándose también la existencia o no de una geografía virtual del terreno de juego que contenga mapas y el estilo gráfico del videojuego (realista o no realista). Debe indicarse si el jugador es representado en el videojuego por un avatar (y de qué tipo) y el punto de vista que adopta en el mismo (p.e., visión subjetiva o cenital). El rol del jugador debe especificarse en torno a la siguiente tipología: a) socialización, b) caza/captura, c) competición y d) exploración. Asimismo debe especificarse la existencia de objetos (y de un inventario) y el tipo de interacción que se le permite al jugador (estructurada o libre). Finalmente debe analizarse la existencia de sonidos de retroalimentación vinculadas a las acciones del jugador y otros elementos del videojuego.

c) Análisis narratológico

El análisis narratológico debe iniciarse con el análisis de los paratextos, esto es, elementos no pertenecientes al terreno de juego que pueden encontrarse en el perímetro del mismo (p.e., publicidad, enlaces a sitios web, etc.). Lo siguiente en analizarse son las técnicas narrativas utilizadas (p.e., la existencia de montaje o de escenas cinemáticas). Asimismo debe analizarse la existencia de elipsis y el género narrativo empleado (vinculado a temáticas como la comedia o el thriller). En cuanto al apartado sonoro, debe especificarse la existencia o no de una banda sonora y la inclusión de elementos diegéticos. Debe analizarse también la existencia de diálogos y cómo se producen (p.e., hablados o escritos) y la existencia o no de un narrador. Debe analizarse el género, raza y nombre de los personajes del juego así como el rol que desempeña cada personaje (personaje protagonista o principal, secundario, etc.). Finalmente deben analizarse los perfiles psicológicos y psicográficos de los personajes.

5. CONCLUSIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Mediante la propuesta de esta ficha de análisis ludológico-narratológico creemos que estamos facilitando una herramienta útil a los investigadores para comprender mejor qué características (tanto ludológicas como narratológicas) presentan los materiales educativos gamificados mediante videojuegos. Esta herramienta pone de manifiesto la necesidad de una aproximación doble ludológico-narratológica para permitir a los investigadores analizar no sólo cómo se ha producido la incorporación de los distintos elementos de los juegos (como las reglas, los controles de juego o las recompensas) sino también los elementos narrativos utilizados para vehicular el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante gamificación. Futuras investigaciones deberían testar empíricamente la utilidad de la herramienta aquí propuesta utilizándola como herramienta de análisis de casos concretos de videojuegos educativos.

6. REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Digital Arts and Culture Conference, Melbourne.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM.
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies* 1 (1) <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>> (recuperado: 12/03/04)
- Faria, A. J., Hutchinson, D., Wellington, W. J., & Gold, S. (2009). Developments in Business Gaming: A Review of the Past 40 Years. *Simulation & Gaming*, 40(4), 464-487.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative. En Wolf, M. J. P. & Perron, B. (eds.). *The Video Game Theory Reader*. Nueva York: Routledge, 221-235.
- Halter, E. (2006). *From Sun Tzu to Xbox: War and Videogames*. Nueva York:

Thunder's Mouth Press.

Huang, W. H., Huang, W. Y., & Tschopp, J. (2010). Sustaining iterative game playing processes in DGBL: The relationship between motivational processing and outcome processing. *Computers & Education*, 55(2), 789-797.

Illanas-Vila, A., Calvo-Ferrer, J. R., Gallego-Durán, F., & Llorens-Largo, F. (2013). Predicting student performance in foreign languages with a serious game, paper presented at the 7th International Technology, Education, and Development Conference (INTED), Valencia, Spain from 4-6 March 2013 (pp. 0052-0059).

Jenkins, H. (2003). *Game Design as Narrative Architecture*. En Harrigan, P. y Wardrip-Fruin, N. (eds.). *First Person de Cambridge*: The MIT Press.

Landow, G. P. (1992). *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Laurel, B. (1993). *Computers as Theatres*, Reading (MA): Addison-Wesley.

Martí, J. (2011). Aproximación metodológica al análisis de videojuegos publicitarios (advergames): un caso de estudio. En Caro, A. & Scolari, C (eds.). *Estrategias Globales: semiocapitalismo, marca y publicidad*. Buenos Aires: DeSignis – Federación Latinoamericana de Semiótica.

Martorell, C. & Rom, J. (2011). La cara oculta de los advergames. La explotación crítica de un nuevo recurso de la publicidad. *Questiones publicitarias: revista internacional de comunicación y publicidad*, 1 (16), 24-39.

Nielsen, S.E. Smith, J. H., & Tosca, S. (2008). *Understanding Videogames*. Londres: Routledge.

Paharia, R. (2010). Who coined the term “gamification”? Quora. Recuperado 11 de abril de 2014 de: <http://goo.gl/CvcMs>.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.

Raessens, J. (2006). Playful Identities, or the Ludification of Culture. *Games and Culture* 1(1), 52-57.

Ritterfeld, U., Cody, M., & Vorderer, P. (2009). *Serious Games: Mechanisms and Effects*. Londres: Routledge.

Simões, J., Díaz-Redondo, R. D., & Fernández-Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345-353.

Simons, J. (2007). Narrative, Games, and Theory”, *Game Studies* 7 (1), <<http://gamestudies.org/0701/articles/simons>> (recuperado: 10/02/10)

Tosca, S. (2010). ¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos. *Comunicación* 7 (1), 80-93.

Wolf, M. J. P. (2001). *The Medium of the Video Game*. Texas: University of Texas Press

Anexo I. Ficha de análisis ludológico-narratológico propuesta.

DATOS DEL INVESTIGADOR					
Nombre del investigador:			Fecha de análisis:		
DATOS DE CLASIFICACIÓN DEL VIDEOJUEGO					
Nombre del videojuego:					
Organismo responsable:					
Tipo de organismo:					
<input type="checkbox"/> Universidad	<input type="checkbox"/> Organismo gube.	<input type="checkbox"/> Fundación	<input type="checkbox"/> Asociación	<input type="checkbox"/> Empresa	<input type="checkbox"/> Otro
Productora:					
Año de publicación:					
Modalidad de juego:					
<input type="checkbox"/> Online	<input type="checkbox"/> Descargable	<input type="checkbox"/> Offline (i.e., USB)	<input type="checkbox"/> Online/offline		
URL:					
Área de aprendizaje :					
Objetivos de aprendizaje:			Subobjetivos de aprendizaje:		
Competencias implicadas:					
Público al que se dirige:					
Requisitos previos:					
Breve descripción del juego:					
<capturas de pantalla>					
Información adicional:					
ANÁLISIS LUDOLÓGICO					
Género:					
<input type="checkbox"/> Arcade	<input type="checkbox"/> Estratégico/Narrativo		<input type="checkbox"/> Aventura de acción		
Subgénero:					
<input type="checkbox"/> Adaptaciones	<input type="checkbox"/> Beat´em´up	<input type="checkbox"/> Deportivos	<input type="checkbox"/> First-Person-Shooters	<input type="checkbox"/> Laberintos	<input type="checkbox"/> Lucha/combate
<input type="checkbox"/> Paddles	<input type="checkbox"/> Plataformas	<input type="checkbox"/> Puzzles de acción	<input type="checkbox"/> Shoot´em´up	<input type="checkbox"/> Simuladores	<input type="checkbox"/> Aventura gráfica
					<input type="checkbox"/> God games
					<input type="checkbox"/> MMORPG
					<input type="checkbox"/> Película interactiva
					<input type="checkbox"/> RPG (juegos de Rol)
					<input type="checkbox"/> RTS (Estrategia en tiempo real)
					<input type="checkbox"/> Simuladores sociales
					<input type="checkbox"/> Historia
					<input type="checkbox"/> Misterio
					<input type="checkbox"/> Policía/militares
					<input type="checkbox"/> Survival horror
					<input type="checkbox"/> Otro_____
Modalidad de juego:					
<input type="checkbox"/> Un solo jugador			<input type="checkbox"/> Multijugador		
Objetivos del juego (p.e., completar 10 niveles; alcanzar 1000 puntos, etc.):					
Reglas del juego (breve descripción):					
<input type="checkbox"/> Turnos de juego	<input type="checkbox"/> Límite de tiempo	<input type="checkbox"/> Recompensas	<input type="checkbox"/> Penalizaciones	<input type="checkbox"/> Vidas	
Número de niveles:					
Dificultad del videojuego:					
<input type="checkbox"/> El jugador no puede elegir			<input type="checkbox"/> El jugador puede elegir		
<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta	<input type="checkbox"/> Dificultad creciente	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media
				<input type="checkbox"/> Alta	
Control del tiempo:					
<input type="checkbox"/> Tiempo real	<input type="checkbox"/> La partida puede grabarse		<input type="checkbox"/> La partida puede pausarse		

Complejidad de los controles de juego:				
<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta		
Modalidad de representación:				
<input type="checkbox"/> 3D		<input type="checkbox"/> 2D		
Propiedades espaciales:				
<input type="checkbox"/> Geografía virtual y mapas		<input type="checkbox"/> Sin geografía		
Estilo audiovisual (gráficos):				
<input type="checkbox"/> Realista		<input type="checkbox"/> No-realista		
Representación del jugador:				
<input type="checkbox"/> Avatar (estándar)	<input type="checkbox"/> Avatar (customizado)	<input type="checkbox"/> Avatar (fantasía)	<input type="checkbox"/> Sin Avatar (personaje)	<input type="checkbox"/> Sin representación
Punto de vista del jugador:				
<input type="checkbox"/> Cenital		<input type="checkbox"/> Subjetivo (primera-persona)	<input type="checkbox"/> Ambos	
Rol del jugador:				
<input type="checkbox"/> Socialización	<input type="checkbox"/> Caza/captura	<input type="checkbox"/> Competición	<input type="checkbox"/> Exploración	
Objetos:				
<input type="checkbox"/> Sí		<input type="checkbox"/> No		
Inventario:				
<input type="checkbox"/> Sí		<input type="checkbox"/> No		
Modo de Interacción:				
<input type="checkbox"/> Estructurada (combinación pre-determinada de acciones, comunicación, etc.)		<input type="checkbox"/> No estructurada (el jugador puede inventar frases, acciones, etc.)		
Sonido:				
<input type="checkbox"/> Sincronizado con objetos/acciones		<input type="checkbox"/> No sincronizado con objetos/acciones		
ANÁLISIS NARRATOLÓGICO				
Análisis de los paratextos (p.e., marcas patrocinadoras):				
Técnicas narrativas:				
<input type="checkbox"/> Montaje	<input type="checkbox"/> Cut-scenes	<input type="checkbox"/> Flashbacks	<input type="checkbox"/> Flash forwards	<input type="checkbox"/> Otras
Representación del tiempo (p.e., uso de elipsis):				
Género narrativo:				
<input type="checkbox"/> Comedia	<input type="checkbox"/> Thriller	<input type="checkbox"/> Drama	<input type="checkbox"/> Histórico	<input type="checkbox"/> Otro
Banda sonora:				
<input type="checkbox"/> Sí		<input type="checkbox"/> No		
Elementos diegéticos:				
<input type="checkbox"/> Sí		<input type="checkbox"/> No		
Diálogos:				
<input type="checkbox"/> Sí, hablados	<input type="checkbox"/> Sí, escritos	<input type="checkbox"/> Sí, hablados y escritos	<input type="checkbox"/> Sin diálogos	
Narrador:				
<input type="checkbox"/> No		<input type="checkbox"/> Sí (omnisciente)	<input type="checkbox"/> Sí (primera persona)	
Nombre del personaje:				
Género del personaje:				
<input type="checkbox"/> Hombre		<input type="checkbox"/> Mujer	<input type="checkbox"/> Otro	
Edad del personaje:				
Raza del personaje:				
<input type="checkbox"/> Blanco	<input type="checkbox"/> Negro	<input type="checkbox"/> Hispano	<input type="checkbox"/> Asiático	<input type="checkbox"/> Otro
Rol del personaje:				
<input type="checkbox"/> Protagonista		<input type="checkbox"/> Secundario	<input type="checkbox"/> Celebridad	<input type="checkbox"/> Otro
Perfil psicológico:				
<input type="checkbox"/> Héroe		<input type="checkbox"/> Villano	<input type="checkbox"/> Neutro	
Perfil psicográfico:				
<input type="checkbox"/> Deportista	<input type="checkbox"/> Activista (especificar)	<input type="checkbox"/> Innovador/asume riesgos	<input type="checkbox"/> Otro	