

Juegos de rol en el aula: de la teoría a la práctica

Luis R. Míguez García

Asociación lúdico-cultural Juego Sí

eljuegoescultura@gmail.com

Resumen

Me han pedido que explique en esta ponencia para la Universidad de Monterrey, México, cómo llevé a la práctica la idea, que todos compartimos, de que los juegos de rol son una eficaz herramienta educativa. Me propusieron utilizarlos en el ámbito de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura (LCyL).

Sabemos que no es posible jugar eficazmente una partida de rol en un aula con 16 o más alumnos. Y jamás cuando el profesor no ha jugado nunca una partida de rol.

Lo conseguí con la ayuda de personas que se comprometieron con la excelencia. Yo me ocupé de planificar todo el proyecto y coordinar la logística y a las personas implicadas.

Quiero hacer constar que llevé a cabo una EXPERIENCIA piloto y no un EXPERIMENTO piloto. Por ello, no se tomaron indicadores que midieran a priori y pudieran cuantificar a posteriori la mejora estudiantil obtenida.

Mi objetivo personal era demostrar la utilidad de los juegos de rol en el aula. En lo que respecta a los alumnos, mi objetivo era que se divirtieran, se implicaran, aprendieran y, como consecuencia de todo ello, mejoraran eficientemente su desempeño escolar.

Explicaré con un lenguaje sencillo la praxis de lo que en aquel momento no era más que una teoría; esta ponencia no versa sobre ningún trabajo de investigación, sino que explica la organización interna de un trabajo de campo.

Palabras clave: juegos de rol, aula, secundaria, Lengua Castellana y Literatura, narrativa

Línea de investigación: Literatura y narrativa

Introducción

Daré las claves de cómo llevé los juegos de rol a las aulas de 1º y 2º de Educación Secundaria (12 y 13 años) durante el curso 2015/2016 en un instituto español.

Investigando en La BSK [1], concluí que en España nadie había llevado los juegos de rol al aula como herramienta educativa a través de la Programación General Anual (PGA). Siendo pionero, no existía bibliografía a consultar. En aquellos días todo teorías sobre las virtudes de los juegos de rol en las aulas. Yo me propuse demostrarlas.

La experiencia se llevó a cabo en el instituto El Sueve, de Arriondas, en Asturias. Arriondas es una población rural y de servicios, de unos 3.000 habitantes, que se encuentra a una hora de viaje por carretera de la capital de Asturias, Oviedo. En Arriondas, ninguno de los alumnos objetivo había oído hablar de los juegos de rol. El profesorado nunca antes había jugado rol, pero confiaron en mí.

Pretendo que mi trabajo les sirva a ustedes para llevar los juegos de rol a las aulas de forma efectiva. De cómo superé los inconvenientes encontrados trataré mi ponencia.

Contenido

Tras una actuación exitosa en el instituto El Sueve con alumnos franceses de intercambio cultural que tenían el español como lengua extranjera (ELE), el jefe del departamento de LCyL, Agustín García, me ofreció ludificar su asignatura.

Le expliqué que ludificar el aula no es llevar juegos de mesa al aula; eso es convertir el aula en una sala de juegos. Ludificar es valerse de las mecánicas y estrategias de los juegos de mesa para alcanzar objetivos curriculares. Ludificar es una herramienta y no una finalidad; una herramienta que busca la implicación del alumno. Agustín decidió confiar en nuestra asociación lúdica Juego Sí.

Planifiqué la ludificación durante el verano, y me di cuenta de que íbamos a necesitar una pequeña cantidad económica, por lo que antes del comienzo del curso, Agustín incluyó la actividad en la PGA, consiguiendo dotarla de un presupuesto para lo que más adelante expondré. Por ende, la actividad sería oficial ante la Administración educativa, detalle que fue importante. Sin presupuesto no hubiera podido llevar los juegos de rol al aula.

Me propuse mejorar con juegos de rol la capacidad narrativa del alumnado, lo que es un objetivo curricular para estos cursos (Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria) [2]. Quede claro que me he movido siempre en la realidad que tenemos en España, en este caso la

realidad jurídica. Para esa mejora narrativa me valdría del cuento; la realidad es que el cuento no goza en España del reconocimiento del que disfruta en Hispanoamérica.

Como parte de esa realidad española también tuve en cuenta la leyenda negra que pesa sobre los juegos de rol. En España hubo unos asesinatos vinculados con juegos de rol [3]. En Madrid, en 1994, dos jóvenes de 21 y 17 años asesinaron de madrugada a un empleado de limpieza de 52 años que aguardaba el transporte urbano para ir a trabajar. En Murcia, el conocido como “asesino de la katana”, con 16 años, mató a sus padres y a su hermana de 9 años en 2000. Y otras dos chicas de 17 y 18 años mataron ese mismo año a una amiga de 16 años en Cádiz. Esta realidad creó una alarma social.

El señor Tom Hanks contribuyó a esta leyenda protagonizando el telefilme *Mazes and Monsters* (1982). En España se filmó *El corazón del guerrero* (2000), donde los juegos de rol aparecen como la puerta de entrada en la locura y el crimen para los adolescentes.

Esta leyenda negra ha pesado siempre sobre la comunidad rolera española. Conocedor de estos antecedentes, tuve que dar mente a cómo tratar el asunto. La propuesta podría ser frenada en el Consejo Escolar (C.E.) por temores infundados, y no entrar en la PGA y, por tanto, no contar con el pequeño presupuesto que nos era necesario.

Para que Agustín se enfrentara a las reticencias del C.E., pues no me competía estar presente, renombré los juegos de rol como “juegos de expresión y comunicación verbal”. Y le armé de una página colgada en la ingente web del Ministerio de Educación español [4]. Esta página pondera el uso de los juegos de rol en las aulas pero no explica cómo.

A Agustín se “le fue la pinza” y habló directamente de juegos de rol: nadie en el C.E. aludió a la leyenda negra. Con el tiempo ha ido desapareciendo del imaginario colectivo.

Antes de acudir al aula con juegos de rol, quise conocer al alumnado *in situ*, trabajar con ellos, irlos preparando, puesto que “juegos de rol”, al que más, le sonaba a videojuegos.

Para introducir la ludificación decidí valerme del juego narrativo “Érase una vez...” (EUV). Dado el número de alumnos por clase y las cartas que incorpora el juego original, necesitaba una expansión: elegí “Juegos de piratas”. Agustín cargó personalmente con este gasto pues quería hacerse con el juego. Pasaré rápidamente sobre esta parte del proyecto, aunque me parece tan importante como la que atañe a los juegos de rol.

EUV es un juego narrativo basado en los cuentos tradicionales; utilizando sus cartas debe construirse una historia, ganando el juego quien se deshace de su mano y coloca con acierto una de sus dos cartas de final. Pero recuerden que ludificar no es jugar... Así que utilicé las cartas para que los alumnos crearan una historia y luego la narraran.

Diseñé dos actividades con EUV. La primera [5] la organicé por grupos de cinco alumnos, que es cómo a la postre jugarían a rol, y consistió en construir una historia conjunta con las cartas que le habían correspondido al grupo. Luego, cada cual escribiría en su casa la fábula acordada en común; posteriormente las leerían en clase eligiendo entre ellos la mejor del grupo. Utilizamos algunas herramientas escolares de que dispone el instituto El Sueve, como la radio escolar, para motivar al alumnado. Los profesores constataron una mayor implicación de todos los alumnos, incluso de los que (en estas edades complicadas) no son dados a participar en clase, aquellos que el profesorado llama en voz baja “los disruptores” (buena parte suelen ser repetidores), alumnos que con su actitud rompen el ambiente de estudio de la clase.

Tienen más información sobre las actividades con EUV en mi artículo *Juegos de rol, escuela de escritores* [6]. Pero quiero resaltar la importancia que tuvo debutar en el aula con algo “más tangible” que los juegos de rol. Los alumnos cumplieron con los objetivos literarios fijados. Me encontré con que a todos les gusta “saber contar historias”.

En la segunda [7], modifiqué la dinámica. Distribuí los alumnos por parejas para que, utilizando las mismas cartas, cada uno creara una historia sin que el compañero supiera de qué iba. Luego, en clase, las intercambiaron. Los alumnos se estaban habituando a la exigencia escolar de tener que narrar un cuento. Sabemos lo poco que les gusta escribir, y menos como tarea doméstica, pero nos dijeron que estas actividades les gustaban.

Así que estábamos en el buen camino; y llegó el día de jugar a rol en clase. Para debutar elegí la fiesta de Halloween, que se ha hecho popular en España. En un ambiente festivo, con los alumnos disfrazados para participar en los universos de rol propuestos, me meto en el busilis de esta ponencia: los juegos de rol como herramienta educativa en el aula.

Recuerden que he dicho al comienzo que a un profesor no le es posible jugar una partida de rol en un aula con 16, 20 ó 24 alumnos sin caer en el tedio. Y nunca si el profesor no ha visto jamás una partida de rol en marcha.

Contacté durante el verano con la asociación lúdica Pegasus Oviedo [8]. Conocía a los directores de juego, y sabía que cada uno acumulaba cientos de partidas jugadas y dirigidas. Acogieron la idea con entusiasmo. Pero tendrían que pedir el día libre en sus respectivas empresas. Hasta la semana anterior no supe con quiénes contaba: a diferentes árbitros, diferente universo rolero, por lo que no podía hacer nada hasta saber quiénes vendrían. Una alternativa hubiera sido mover la fecha y no hacerlo en Halloween; pero yo no quería perder ese factor lúdico-festivo de la fecha elegida.

El presupuesto de que se dotó a la actividad a través de la PGA se destinó a costear el viaje de los árbitros a Arriondas y a un tentempié matinal, pues arbitaban a primera hora, luego dispondrían de hora y media libre para, a continuación, arbitrar en tres clases más.

Tuvieron libertad para elegir el juego de rol y la partida a arbitrar; sólo les di dos consignas: [a] la partida debía ser resuelta en los 50 minutos que dura una clase (como expertos que son, todos controlaron el factor tiempo). Y [b] el contenido de las partidas debía ajustarse a las edades objetivo y a la realidad social en la que los alumnos vivían.

Para que ninguno se retrasara en el diseño de su partida (la temida procrastinación), en cuanto supe quiénes acudirían les pedí que me enviaran las hojas de personajes de sus partidas, más el objetivo de la misión y el trasfondo del universo en el que jugarían.

Durante la semana previa, en el instituto se iba fotocopiando por cuadruplicado la información que nos llegaba (dos cursos de 1º y dos de 2º). Los juegos de rol utilizados fueron: [a] Star Wars, [b] Vampiro: La Mascarada, [c] Hombres Lobo, [d] Pathfinder, [e] Triumphant y [f] Fragmentos. Pathfinder, en su versión de *mazmorreo*, no es más que un *tiradados*, pero me sirvió igual de bien para alcanzar el objetivo curricular. Triumphant es un juego de superhéroes y Fragmentos se juega por el sistema de hitos.

La fiesta escolar de Halloween era el viernes; el lunes aparecí en las aulas con el material fotocopiado. Entregué a cada alumno la hoja de la misión y la de trasfondo. Había pedido a los árbitros que me facilitaran al menos ocho personajes, de manera que cada grupo (de 4 ó 5 jugadores) pudiera elegir en función de sus preferencias y de la misión (para resolver la misión de Star Wars quizá fuera ventajoso un androide como PJ...).

En cada hoja de personaje aparecía una semblanza del PJ (personaje jugador). Les expliqué que habrían de tratar con PNJ (personajes no jugadores) dirigidos por el árbitro,

y que dependiendo de la actitud de sus personajes, el PNJ reaccionaría de una manera u otra. Salvo hostilidad manifiesta debían tratar con respeto a los PNJ que se encontraran.

Estaban ansiosos, nerviosos, no sabían cómo iban a poder jugar sin conocer las reglas, sin tableros y sin pantallas. Expliqué que nadie ha encontrado problemas en su primera partida de rol, que estuvieran atentos a la narración del árbitro, que el rol se basa en una toma de decisiones constante y en unas tiradas de dados (de los poliedros que utilizamos en rol sólo conocían los hexaedros que se usan para el parchís y para el Trivial Pursuit).

Como ya supondrán ustedes, jugaron rol sin problemas [9]. Los árbitros llegaron y se sentaron a jugar. No perdimos tiempo con la asignación de personajes.

Los profesores estaban encantados con el nivel de implicación obtenido. Ya he dicho que no se trata de jugar en el aula... ¡tenían tarea para casa!: narrar la aventura vivida en la partida de rol desde el punto de vista de su personaje. En una actividad con EUV, les había costado narrar en primera persona, pues se identificaban ellos mismos con el personaje narrador: tenían reparos a que “les ocurriera” algo desagradable. Tras la partida de rol todos narraron sin problema la aventura en primera persona. Alguno se llevó un flechazo de un compañero, víctima de una picia... No tuvieron inconveniente en narrar en primera persona las calamidades sufridas por el personaje que condujeron.

Quiero informar de una nota negativa de la que, empero, extraje una conclusión que juzgo interesante a este auditorio. Durante una partida de Vampiro, a uno de los alumnos “se le fue la canica”, como decimos por aquí. Reventó la partida y se dedicó a matar PNJ, disfrutando con ello. Al terminar, el máster me advirtió de lo ocurrido. Lo primero que pasó por mi mente fue la leyenda negra que tan presente había tenido en la etapa de planificación. He de reconocer que no había previsto un escenario así: en la siguiente actuación, los árbitros, ante una situación similar, advertirían al alumno al menos dos veces, la segunda delante del profesor, antes de expulsarlo del juego. La conclusión que saqué es que los gabinetes de orientación psicológica, presentes en todo instituto, quizá podrían valerse de los juegos de rol para detectar pulsiones larvadas en los alumnos.

Organizamos una segunda actividad con juegos de rol en la fiesta escolar de Carnaval [10]. Los alumnos nos esperaban con gana de jugar y de escribir su aventura (¡deberes en casa!): narrar el cuento vivido en la mente de cada uno (imaginación y visualización):

escribir al fin y al cabo. Repetimos los universos (que no las partidas) de Pathfinder, Star Wars y Vampiro: La Mascarada, y se jugó Ryuutama y La Leyenda de los Cinco Anillos.

Animamos a los alumnos a rolear con un personaje de sexo contrario al propio, y bastantes aceptaron el reto. El profesorado aumentó la exigencia narrativa. Me hicieron saber que varios alumnos no-lectores habían comenzado a leer por gusto. Y en el grupo de lectores hubo evolución: ahora leían fijándose en las técnicas narrativas estudiadas.

En mi artículo *Juegos de rol, escuela de escritores* [6], encontrarán más detalles sobre las partidas; desde ahí se enlaza el blog de la asociación que presido (Juego Sí); tienen fotos de estas actividades, llevadas a cabo en el instituto El Sueve, de Arriondas (Asturias).

Ya he dicho que no se tomaron indicadores para cuantificar las mejoras escolares porque se trató de una experiencia y no de un experimento. Pero estaré encantado de colaborar con quien se proponga diseñar un protocolo experimental a fin de medir las mejoras académicas, la participación y la implicación, y las bondades de la ludificación del aula, entendida como herramienta para alcanzar objetivos establecidos en el currículo escolar.

Tras esta experiencia me propuse diseñar un juego de rol simple donde los alumnos más decididos dirigieran a sus compañeros partidas sencillas. Mi proyecto se basa en utilizar dados *fudge* para partidas ucrónicas en el mundo real de los alumnos, al estilo de Fanhunter [11], donde todos partirán de un imaginario común (las localizaciones y la intrahistoria). A día de hoy este proyecto está parado. Ofrezco mi colaboración a quien desee afinar esta herramienta para que el profesor no dependa de agentes externos.

Desde Pegasus Oviedo y Juego Sí intentamos institucionalizar nuestro logro; darle una dimensión regional y contactar con profesores interesados en crear un grupo de trabajo sobre juegos de rol para el aula. Acudimos a la Consejería de Educación del Gobierno de Asturias. Allí nos derivaron a una persona que hablaba mucho y muy bien de sí misma, y de lo bien que lo hacía todo. Nos hizo perder varias mañanas... hasta que creyó saber cómo lo hicimos. A partir de aquel día su silencio fue harto elocuente. Luego supimos que había contactado con otra asociación. Y ahí quedó enterrado nuestro esfuerzo.

Quiero agradecer a los profesores Agustín García y Giusy Di Estefano (que han dejado de formar parte de la plantilla del instituto El Sueve) la oportunidad que me dieron de demostrar que los juegos de rol son útiles en el aula. Y a los directores de juego Cristian

Farpón, Jaime García, Jesús Blas, Melania López, Daniel Pérez y Sara Cid su implicación en el proyecto. Sin ellos, nada de lo aquí expuesto habría sido posible.

Resultados

El objetivo de toda ludificación es que los alumnos se impliquen; lo logramos, y como consecuencia de esta buena predisposición, mejoraron en su desempeño escolar. Los estudiantes reaccionaron positivamente al estímulo lúdico y creativo al que fueron expuestos. El profesorado fue celoso custodio de los trabajos presentados por los alumnos y no tuve acceso a ninguno... Tampoco me competía evaluar las narraciones.

La experiencia fue [a] válida para el profesorado, que vio a sus alumnos motivados e interesados en aprender a narrar (cualquier docente conoce la aversión de la mayoría del alumnado a escribir, y más a escribir como deberes); [b] provechosa para los alumnos, que se interesaron por la lectura lúdica y por las técnicas narrativas; [y c] satisfactoria para los árbitros de rol, que se vieron formando parte del grupo que llevó a la práctica aquello de lo que tanto se había hablado en charlas y reuniones roleras.

En la comunidad del rol en Asturias no se habló de otra cosa: por fin los juegos de rol habían servido como herramienta educativa, pero nos topamos con una persona en la Administración escolar a la que no fuimos capaces de hacerle ver la importancia del éxito de la experiencia piloto que habíamos llevado a cabo en Arriondas. Quizá a día de hoy Asturias estuviera encabezando un apartado en innovación académica en España.

Conclusiones

El esquema que seguí ha demostrado ser una línea válida para que la ludificación sea una eficaz herramienta educativa, pero no digo que sea la única. Resumiré ese esquema:

Primero: fijar un objetivo curricular (la mejora de las técnicas narrativas). Por supuesto el profesorado impartió el temario. Segundo: seleccionar los juegos a utilizar en el aula: (EUV y juegos de rol). Tercero: diseñar actividades escolares con los juegos escogidos. Cuarto: contar con una asociación de rol para arbitrar partidas de 4 ó 5 alumnos.

Quiero alertar de un error común entre profesores “jugones” que se animan a ludificar sus aulas: primero eligen el juego (por gusto personal) y luego fuerzan sus aplicaciones didácticas, que no objetivos curriculares, y acaban convirtiendo el aula en sala de juegos.

Referencias

- (1) La BSK [el foro de juegos en español]:
<http://www.labsk.net/>
- (2) Boletín Oficial del Estado (España). *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato* (ver páginas 357 y ss. del boletín enlazado):
<https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>
- (3) A) Crimen del rol [Wikipedia]: https://es.wikipedia.org/wiki/Crimen_del_rol
[El País] https://elpais.com/politica/2017/08/10/actualidad/1502363464_232239.html
B) Crimen de la katana [Wikipedia]: https://es.wikipedia.org/wiki/Crimen_de_la_catana
[La Opinión de Murcia]: <https://www.laopiniondemurcia.es/comunidad/2017/11/22/rabadan-rompe-silencio/877147.html>
C) Las jóvenes que mataron a su amiga se escribían con el parricida de Murcia [La Voz de Galicia]: https://www.lavozdegalicia.es/noticia/espana/2000/05/29/jovenes-mataron-amiga-escribian-parricida-murcia/0003_51354.htm
- (4) Ministerio de Cultura de España. *Recursos - La web del estudiante*:
http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/estudiantes/ocio/op_03.htm
- (5) Asociación Juego Sí (23.09.2015). *Primera actividad con el juego narrativo Érase una vez...* [weblog]:
<http://juegosi.elespectador.eu/2015/09/en-la-clase-de-lengua-y-literatura/>
- (6) Luis R. Míguez (21.03.2019). *Juegos de rol, escuela de escritores* [weblog]:
<http://miscuentos.elespectador.eu/2019/03/juegos-de-rol-escuela-de-escritores/>
- (7) Asociación Juego Sí (09.10.2015). *Segunda actividad con el juego narrativo Érase una vez...* [weblog]:
<http://juegosi.elespectador.eu/2015/10/volvemos-al-aula-de-lengua-y-literatura/>
- (8) Asociación Pegasus Oviedo [Facebook]:
<https://www.facebook.com/pegasusoviedo/>
- (9) Asociación Juego Sí (30.10.2015). *Primera sesión con juegos de rol en el aula* [weblog]:
<http://juegosi.elespectador.eu/2015/10/volvemos-al-aula-de-lengua-y-literatura/>
- (10) Asociación Juego Sí (19.02.2016). *Segunda sesión con juegos de rol en el aula* [weblog]:
<http://juegosi.elespectador.eu/2016/02/rol-en-el-aula-carnaval-2016/>
- (11) Fanhunter, el juego de rol epicodecadente [Wikipedia]:
https://es.wikipedia.org/wiki/Fanhunter,_el_juego_de_rol_épicodecadente