

EL TORNEO JUEGO DE ROL

Eduardo Llinas Almadana ¹

Se presenta un trabajo realizado desde la perspectiva de un profesor de Educación Física. El planteamiento del trabajo es desarrollar distintas habilidades en el alumnado de una forma cooperativa. La actividad elegida son los juegos de rol, una mezcla de juego de tablero con representación teatral. En este artículo se describen las distintas fases de la actividad y las consecuencias educativas que conlleva la misma

Introducción

El mundo moderno nos invita a replantear muchas de las acciones que hemos llevado a cabo durante años, una de ellas es el actuar del docente de Educación Física ante la necesidad de formar un alumnado con capacidad de resolución de problemas, habilidades comunicativas, capacidades de autogestión y de sistematización de la información.

Este puede desarrollarse en forma individual o colaborativa, siendo la última lo ideal en el propósito de desarrollar habilidades sociales, comunicativas, creativas y en pro del crecimiento de la autoestima.

La búsqueda de responder al reto que obliga el juego impone actuaciones conjuntas permitiendo un sin número de experiencias que hacen del proceso de aprendizaje un proceso cuyo propósito es el de facilitar y potenciar todas estas variables.

En este proceso l@s alumn@s están viviendo juntos el alcance de sus logros -algunos individuales y otros colectivos- que les permiten la creación de una comunidad en donde se interactúa, se colabora, se respeta y se crece en un agradable juego del dar y recibir.

Trabajar en colaboración es mucho más que alumn@s trabajando en grupo. Hay que lograr el verdadero trabajo de equipo. La clave es la interdependencia, los miembros del equipo deben necesitarse los unos a los otros y confiar en el entendimiento y éxito de cada persona.

Algunas de ellas son :

1)Asignación de Roles, donde a cada quien se le da una responsabilidad para el cumplimiento de una tarea.

2)La Información en Conflicto, se le da a cada grupo un contexto completo, una situación que requiera la toma de decisiones. Se les hace entrega de una posición frente a la situación. Luego se

genera un espacio para el desarrollo de la actividad.

4)Responsabilidad Compartida, todos los integrantes son responsables del crecimiento y desarrollo del grupo.

Ahora bien, es muy importante comentar sobre los aspectos del papel del docente en este proceso. Su rol fundamental es el de cultivar la atmósfera de participación y colaboración. "El profesor

"La clave es la interdependencia, los miembros del equipo deben necesitarse los unos a los otros y confiar en el entendimiento y éxito de cada persona."

debe ser un motor del proceso; debe desplazarse de un equipo a otro, observando, escuchando, preguntando, respondiendo, ofreciendo sugerencias. El es un guía, un facilitador, y un recurso". Si bien el aprendizaje basado en proyectos colaborativos permite libertad a los alumnos, el docente es quien establece los límites, mantiene las expectativas y orienta.

Los juegos de rol

Los juegos de Rol son una mezcla entre un juego de tablero y una representación de teatro. Los jugadores "representan a los personajes" con los que juegan.

Un juego en el que cada uno de los jugadores representa un papel determinado. Estos juegos suelen tener como denominador común, la presencia de un director de juego. Este papel es el más importante ya que sobre él recae la responsabilidad del juego, ya que representa todo lo que interviene en una situación excepto los demás personajes, que son interpretados por el resto de jugadores.

Lo importante de la cuestión viene a explicar qué se hace además de representar un personaje. Bien, pues eso depende del juego.

Los juegos de Rol podemos clasificarlos según su temática en tres grandes bloques:

1. Los juegos medieval-fantásticos. Como es lógico el tema es una sociedad entre las prehistóricas y la época del renacimiento. Magia y espada.

2. Los juegos de ciencia-ficción y tecnología. Estos juegos se desarrollan en el futuro donde la tecnología es omnipresente.

3. Los juegos de otros temas. En realidad hay juegos de rol de casi todos los temas.

En la mayoría de estos juegos tratas de representar un héroe y como tal, realizar grandes hazañas. Esto sólo lo consigues llevar a cabo por medio de salir airoso de una serie de situaciones en las que se mete un personaje el sólo y de cómo describe el Director del juego (Master, a partir de ahora) esas situaciones.

En estos juegos, sin embargo, también existe un nivel de azar, ya que en casi todos ellos hay incluidos una serie de dados que se usan para determinar ciertas situaciones, en especial el combate, que es una parte importante de todo juego.

Una vez conocido esto lo único importante que queda por saber es que en estos juegos el "tablero" está en la imaginación de los que juegan. En la mayoría de los casos unos pocos mapas y un par de dibujos rápidos trazados por el Master. El juego se define en realidad en la mente de los jugadores.

Ambientación del juego

El juego se desarrolla en un vasto territorio con zonas inexploradas, enor-

tantea

mes bosques, caudalosos ríos y altas montañas. Es un mundo oscuro y tenebroso. Varias tribus de humanos sobreviven. Su supervivencia depende de la capacidad de adaptación al medio, de la resolución inteligente de los conflictos y de la utilización de una adecuada estrategia.

Una sociedad donde perviven todavía situaciones de magia y la lucha con la espada. Ritos ancestrales y culto a milenarios dioses.

Las tribus se articulan en estructuras sencillas. Son reducidas y organizadas en jerarquías asociadas a las actividades más funcionales como son la recolección, la defensa, la jefatura y la brujería.

La fabricación de útiles, el manejo de armas, las habilidades para la construcción y la búsqueda de recursos dotan de contenido los roles participantes en el juego.

Los conflictos son generados por la expansión natural de las culturas y por

factores como la búsqueda o colonización de nuevas tierras.

El juego

Se desarrolla en un espacio delimitado (zona escolar) donde estarán ubicados las tres tribus. En un cuarto espacio se ubicará la gruta de los dragones y en un quinto espacio estará el mercado.

Es una combinación entre supervivencia y expansión natural en un territorio y la capacidad de generar recursos.

Una vez finalizado el tiempo estipulado se contará los puntos acumulados por cada tribu declarándose vencedora aquella tribu que, no habiéndose extinguido, mayor puntuación posea.

Normas

I. De los personajes:

a. Cada personaje llevará dos credenciales. Una indicará el personaje que

"El profesor debe ser un motor del proceso; debe desplazarse de un equipo a otro, observando, escuchando, preguntando, respondiendo, ofreciendo sugerencias"



recolector/a



Arquer@

representa y la otra será la vida.

b. Las credenciales de personaje se podrán cambiar entre los miembros de una misma tribu o cogiendo los depositados en la aldea, asumiendo con ello el nuevo rol.

c. Los recolectores podrán encontrar en el territorio:

- i. Vales de comida
- ii. Topónimos del mapa
- iii. Dinero
- iv. Palabras de augurio

d. Los mercaderes tendrán para comerciar

- i. Vales de vida
- ii. Vales de comida
- iii. Material de construcción
- iv. Palabras de augurio
- v. Topónimos del mapa
- vi. El Mapa del territorio

No podrán ser robados ni atacados por los miembros de los clanes.

2. Del territorio:

a. La generación de recursos será mediante la recolección, intercambio con otras tribus, compra en el mercado o el robo.

b. En el territorio estarán escondidos una serie de vales que les permitirán ir desarrollándose a las diferentes tribus.

c. Se podrán adquirir vales mediante su compra en el mercado.

3. De las tribus:

a. Cada tribu recibirá al comienzo de cada juego:

- i. Tres vales de vida suplementarios
- ii. Cinco Euros
- iii. Cinco vales de comida
- iv. Dos credenciales de mas de arquer@s
- v. Dos credenciales de mas recolector@s.

b. La extinción de la tribu puede

sobvenir por:

i. La pérdida de todos los vales de alimentos.

ii. La muerte de tod@s sus miembros.

Los personajes

• L@s dragon@s:

o Se desplazan libremente por todo el territorio.

o Intentarán matar a todos los componentes de las tribus con su lengua de fuego.

o Cada vez que sean heridos por un arquero deberán volver a su guarida a restañar la herida durante cinco minutos.

o Serán heridos si reciben dos flechas seguidas en zona vital (el tronco).

o Pueden morir si reciben cuatro flechas seguidas en zona vital sin que logren regresar a su guarida.



mercader

tantea

o Al morir podrán ser transportados por los recolectores del clan hasta su aldea convirtiéndose, por obra del brujo, en recolector.

o Matarán a un recolector si le da una vez con la lengua de fuego y dos si son jef@s o arquero@s.

• **L@s arquero@s:**

o Puede ser arquero (con una flecha (pelota pequeña de espuma)) o arquero mayor (con una flecha de mayor tamaño (balón de espuma)).

o Su misión consiste en defender al resto de los miembros de su tribu del ataque de otros arqueros y de los dragones. Vigilar las fronteras y velar por la seguridad de la aldea.

o Pueden atacar a los miembros de las otras tribus disparándoles sus flechas. En este caso mataría a los recolectores con una flecha en zona vital y a un arquero con dos seguidas en zona vital.

o Nadie puede cogerle sus armas.

o No podrán recolectar ningún recurso. Podrán, en su defecto, avisar a los recolectores de su tribu para que éstos lo recojan.

o Podrán recoger las acreditaciones de vida cuando maten a algún miembro de otro clan.

o Cuando sean muertos por un dragón o arquero de otra tribu deberán volver a su aldea para revivir de nuevo

• **L@s recolector@s:**

o Su misión consiste en encontrar los vales de comida, augurio, topónimos y dinero buscándolos por el territorio.

o También serán los encargados de comerciar, negociar e incluso robar.

o Realizarán las construcciones en la aldea.

o Cuando sean muertos por un dragón o arquero de otra tribu deberán volver a su aldea para revivir de nuevo.

• **L@s bruj@s:**

o Se encargarán de revivir a los miembros

de su tribu.

o No pueden matar ni ser muertos.

o Convierten a los dragones muertos y capturados en recolector@s para su tribu.

o Tendrá un hechizo capaz de alejar a los dragones de la aldea.

o No están necesariamente sometidos a las órdenes del Jefe aunque intentarán someterse a su opinión.

• **Jef@ de la tribu o clan:**

o Dirigirá las acciones de su clan.

o Velará por la supervivencia y desarrollo de su tribu.

o Será el dirigente en las negociaciones, robos y batallas.

o Si muere, un arquero o recolector podrá ocupar su puesto.

o Intentará dejarse aconsejar por las opiniones del Bruj@.

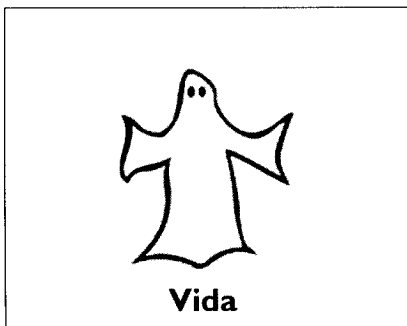
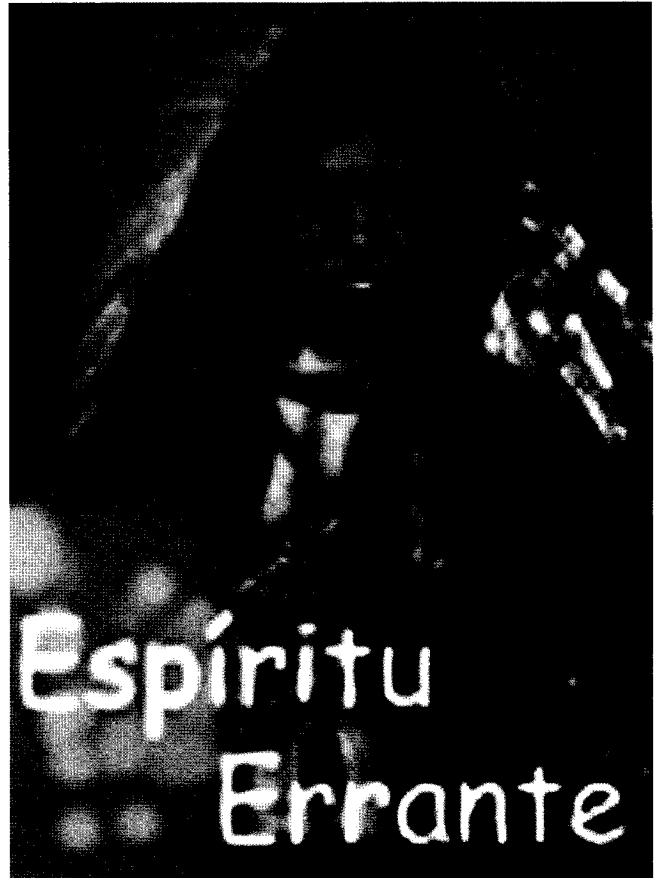
o Morirá con dos heridas en zona vital.

o Llevará una flecha (bolón de espu-

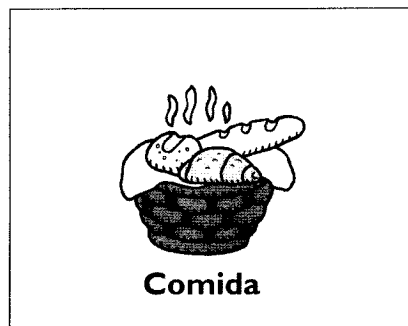




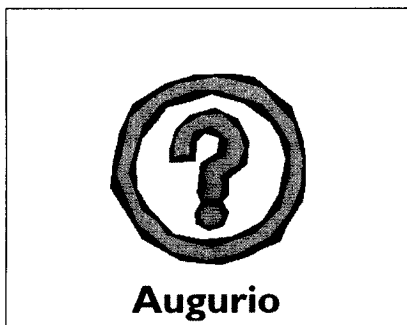
Dragón



Vida



Comida

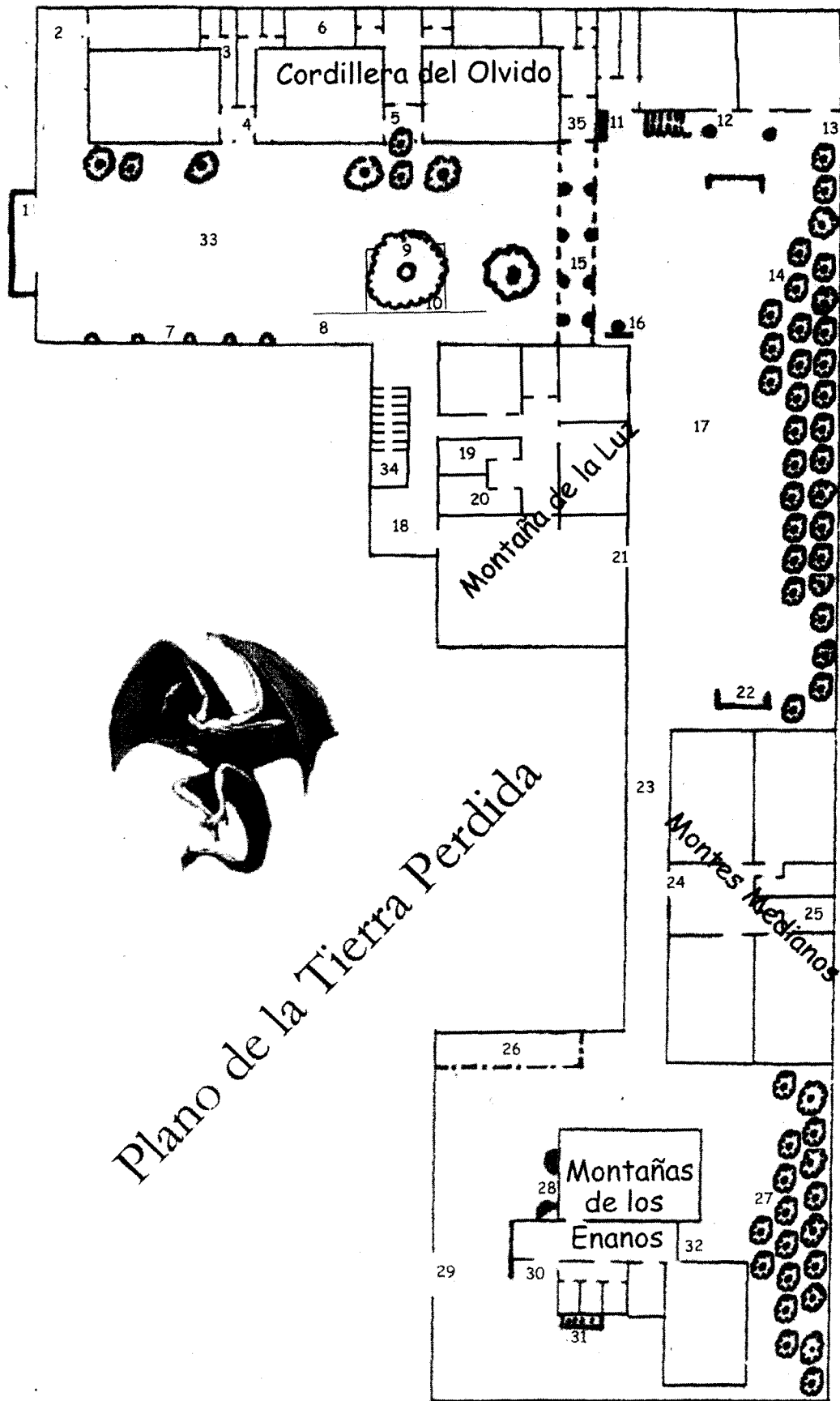


Augurio



Euro

tantea



Vales	Precios
De vida	2 Euros
De comida	1 Euro
De augurio	1 Euro
El plano	3 Euros
Material de construcción	1 Euro
Topónimos	0,5 Euros

Puntuación

Positivos	
Descubrimiento del augurio	12 puntos
Construcción de 4 piezas	4 puntos
Construcción de 7 piezas	7 puntos
Construcción de 10 piezas	10 puntos
Por cada Dragón eliminado	3 puntos
Por cada topónimo	0,5 puntos
Por cada 10 topónimos	3 puntos
Por cada miembro del clan superviviente	1 punto

Negativos	
Por cada vale de comida menos que miembros	1 punto
Por cada miembro del clan descalificado	3 puntos

El cuadrante:

Augurio	1 Y	2 de	3 ella	4 nacerá
5 un	6 niño	7 que	8 gobernará	9 la
10 Tierra	11 Perdida			

tantea

ma) para su defensa.

o Una vez muerto tendrá obligatoriamente que cambiar de personaje, cediendo la jefatura a otro miembro del clan.

• L@s mercaderes

o Son viajeros provenientes de un lejano país.

o Traen sus mercancías con el único propósito de comerciar.

o Todos los clanes los respetan pues suponen una fuente importante para el desarrollo de la tribu.

• El Espíritu errante.

o Estará encarnado por el profesor@ organizador del juego.

o Velará por el cumplimiento de la presente normativa.

o Resolverá cualquier situación o duda que se presente durante el desarrollo del juego.

o Irá introduciendo paulatinamente los diferentes vales del juego.

Acciones de l@s miembros del clan:

• La recolección. Será efectuada por los recolectores. Deberán buscar en el territorio los diferentes vales que le permitirán el desarrollo de su clan.

• La lucha: Ataque o defensa de la aldea o miembros del clan.

• El robo: A otros clanes.

• La negociación: Para concretar acuerdos con otros clanes.

• La construcción: Para la construcción de estructuras.

• Descubrimiento del augurio: Mediante el desciframiento de los códigos.

• Intercambio de vales o materiales: A los demás clanes.

• La compra: A los mercaderes o a los demás clanes.

• Descubrimiento del territorio: Mediante la búsqueda o compra de los topónimos.

La aldea

Será la zona donde se realizarán las construcciones, se almacenarán las pertenencias de la tribu y donde se revivirán l@s muert@s.

Estará ubicado en un sitio fijo pudiendo ser modificado y podrá ser atacado por los miembros de otra tribu por lo que deberá estar debidamente defendida.

Los vales.

Podrán ser encontrados en el territorio o comprados a los mercaderes.

• De vida: El poseedor desarrollará el rol encomendado. De carecer de ella deberá permanecer en su aldea hasta con-

seguir una.

• De comida: Será necesario para la supervivencia de l@s miembros del clan. Al finalizar el juego, deberá haber un vale por cada miembro del clan.

• De augurio: Cada vale lleva impreso un código. Servirá para descubrir el augurio.

• De topónimos: Permitirá conocer el territorio.

• De euro: Permiten la compra en el mercado o a los demás clanes.

• De construcción: Permitirá adquirir una pieza de construcción en el mercado.

Topónimos del Plano:

1. Puerta del Destino
2. Asentamiento sin Luz
3. Gruta Oscura
4. Puerta del Brujo
5. Altos del Guerrero
6. Cementerio de los Caminantes
7. Muro Infranqueable
8. Cuesta de la Muerte
9. Encina Milenaria
10. Foso de Arenas Movedizas
11. Cascadas de las Hadas
12. Columnas de Hércules
13. Puerta sin fin
14. Bosque de la Frontera
15. Portada Real
16. Pináculo sin Nombre
17. Desierto de Arena
18. Guarida de los Dragones
19. Hogar del Ermitaño
20. Gruta de las Almas
21. Altos de la Venganza
22. Puente de Plata
23. Calzada Pretoriana
24. Entrada al Hades
25. Sala de los Muertos
26. Ciénaga Pestilente
27. Bosque de los Elfos
28. Descansadero real
29. Puerta del Olvido
30. Entrada al Mundo de los Enanos
31. Cascadas de las sirenas
32. Abrigo de los brujos guerreros
33. Llanuras del Tránsito
34. Subida de la Gruta de los Dinosaurios
35. Estancia de los trolls

Observaciones

• La supervivencia no implica imperiosamente lucha. Existen otros cauces que permiten la superación de las diferentes situaciones mediante el comercio o la negociación.

• Los lazos que unen a los miembros de la tribu se basan en la ayuda mutua para sobrevivir y la defensa en un medio

hostil. En las acciones deben someterse a una organización basados en los liderazgos.

Bibliografía

• Proyecto ENLACES (Chile), "Aprendizaje Basado en Proyectos", documento de trabajo del proyecto ENLACES, Chile. Traducido y Adaptado de la revista "Educational Leadership" por Mónica Campos, Instituto de Informática Educativa Universidad de la Frontera, Temuco - Chile 1996.

• Parra Boyero, M y mas. Actas del Tercer Congreso Internacional de Educación Física. Educación Física, Ocio y Recreación. Jerez. Fete-Ugt Cádiz. Junio 2002.

• Pinos Quilez, Martín. Juegos de aventura. Ed: Paidotribo. Barcelona 2001.



Comida



Vida



Augurio



Euro