

JUEGOS DE ROL Y JUEGOS DE ORDENADOR ADAPTADOS

A LOS DEPORTES DE AVENTURA Y AL ENTORNO ESCOLAR

Parra Boyero, Manuel

Universidad de Extremadura

Rovira Serna, Carlos Manuel

I.E.S. Virgen de Guadalupe

Pérez Sainz, Oscar

Universidad de Extremadura

López Sánchez, Marta

I.E.S. San José de Cortegana

RESUMEN

El profesional de la educación física, ha de promover constantemente actividades, espacios y materiales que inviten a aprender a los alumnos, en los que se puedan desarrollarse de forma global, en donde den curso a sus emociones y sentimientos, en los que pongan en juego su intelecto y su físico, en los que se reten con ellos mismos y con sus iguales, y en los que se interrelacionen. ¿Qué mejor entonces, que partir de los intereses de los alumnos, de lo que viven ellos como importante, de sus espacios de ocio, de comunicación?, ¿qué mejor que unir su pasión por los juegos de ordenador, con la posibilidad de vivirlos de forma real, (por medio de juegos de rol) en sus propios centros de enseñanza, propuestos por los profesores que les dan clase o sus compañeros?. ¿qué mejor que proponerles una aventura ficticia que les ayude a enfrentarse mejor a la aventura de la vida futura?.

PALABRAS CLAVE

Juegos de rol, videojuegos, aventura, globalidad.

1 INTRODUCCIÓN

“Muy bien, de acuerdo..., entonces póngame ese ordenador para la niña... ¡Eh un momento!, no le ponga juegos, el ordenador no es para jugar sino para trabajar, no quiero que pierdan el tiempo”. Podría ser la frase de cualquier padre/madre al comprar a su hijo/a un ordenador. Muchos adultos no comprenden la importancia del juego para los niños y jóvenes y mucho menos cuanto estos se desarrollan sentados, delante de una pantalla de ordenador. De igual manera los profesionales de la educación física, a veces, obsesionados por las necesidades motrices de las personas, no tenemos en cuenta, como afirma Gros, B. et al. (1999), que los videojuegos constituyen un material muy motivador para la mayoría de los alumnos, lo que ayuda a crear situaciones de aprendizaje altamente significativas.

En las últimas décadas el proceso técnico se ha precipitado y de la revolución industrial se pasa a la cibernética, del poder mecánico al poder electrónico y la sociedad, aún convulsa por el

atropello de la revolución industrial, se ve atropellada de nuevo por el poder de la informática (Racionero 1988, citado por Torres, J. 1999). Nuestra capacidad de asombro ante los progresos tecnológicos sin límites, casi han desaparecido, y los docentes, aún no hemos hecho nada más que comenzar a adaptarnos a los mismos, supone una renovación y formación constante, para estar a la altura de las circunstancias cada vez más rápidamente cambiantes, a la altura de las motivaciones e intereses de nuestros cada vez más jóvenes alumnos.

Con el desarrollo de la informática han aparecido los videojuegos, el éxito de los mismos comenzó por las video/consolas, que en poco tiempo, empezaron a formar parte de los juguetes más vendidos del mercado. Con la incorporación de los ordenadores en los hogares, los productos se han ido ampliando y, en la actualidad, la variación, producción y cambios de juegos para ordenadores es enorme. Los tipos de juegos han ido variando con el tiempo, adoptando una mayor diversificación; actualmente, existen juegos de mesa, de simulación, aventuras gráficas, juegos de rol, de estrategia, etc. También afirman Gros, B. et al. (1999), que los juegos de ordenador utilizados con una intención educativa, pueden convertirse en algo más que en un entretenimiento, ya que potencian funciones motrices, intelectuales, afectivas y sociales. De igual manera Rosenberg y Epstein (1990), citados por Arrollo, I. (1999), consideran que los estímulos audiovisuales en los sujetos no sólo no son negativos, sino que pueden resultar positivos, porque estimulan la imaginación en los niños.

Ya que hemos hablado de juegos de rol, la mayoría de los españoles, aún atónitos, recordamos cuando los medios de comunicación nos informaron que unos universitarios, que jugaban a un juego de rol, asesinaban a sangre fría a un pobre hombre, que esperaba en la parada de autobús. Parece que desde entonces se ha impregnado en nuestras mentes, que el juego de rol, es algo peligroso, y normalmente nos sugieren ideas sectarias y hacen que manen miedos viscerales por ponerse en juego temas ocultos, esotéricos, fantasiosos o futuristas.

Sin embargo Ortiz, J. (1999), considera que el juego de rol aporta importantes valores a quienes lo practican, que se trata de un elemento lúdico a disposición de los jóvenes, para satisfacer la necesidad de crear su propia identidad personal, favoreciendo la interacción entre los iguales, la colaboración, la creatividad, la imaginación, el diálogo y el pensamiento crítico entre otros valores. Los profesionales de la educación física no hemos hecho más que empezar a introducirlos en nuestras sesiones. Normalmente se utilizan para recrear ambientes de aprendizaje, cuentos motores (Conde), juegos de instinto (Pérez Villoslada et al. 1999), grandes juegos (Cotrina, L.J. et al. 1999), casi siempre relacionándolos con las actividades al aire libre.

Los juegos de rol se tratan de unas actividades lúdicas, en las que los personajes asumen un papel determinado, encarnando personajes a los que les dan vida mientras que dura la partida. Normalmente hay una ambientación previa que sirve para abrir boca e introducirnos mejor en el juego. Es un juego de dramatización, como dice Ortiz, J. (1999), en el que se pueden pasar horas enteras haciendo teatro sin necesidad de aprenderse el papel, disfrutar improvisando sobre las bases de un guión más o menos preestablecido, sin límites para la imaginación y la creatividad. Es por ello, que los jóvenes, que entran en contacto con este tipo de manifestación lúdica, se sienten seducidos, ya que en ellos encuentran respuestas a sus necesidades sociales, físicas, intelectuales y emocionales. El juego de rol posee además la peculiaridad de que es real como la vida misma. La interacción de los personajes entre sí, la imaginación y la creatividad, el conocimiento de la realidad histórica ficticia, de la historia que se está desarrollando, el azar, las normas del juego y el mismo argumento hacen del juego de rol un sistema en el que cada elemento interacciona sobre todos los demás. Surge así una aventura imaginaria, que nos permite huir de la monotonía, de sentirnos héroes y de descubrirnos a nosotros mismos.

Se podrían relacionar con las necesidades, sensaciones y emociones que buscan los practicantes de deportes de aventura, evasión, libertad, necesidad de huir como dice Funollet, F (1989) de lo cotidiano, de sentirse importante como individuo, ocupando el tiempo libre de una manera activa, creativa y con un cierto afán de aventura.

El profesional de la educación física, ha de promover constantemente actividades, espacios y materiales que inviten a aprender a los alumnos, en los que se puedan desarrollarse de forma global, en donde den curso a sus emociones y sentimientos, en los que pongan en juego su intelecto y su físico, en los que se reten con ellos mismos y con sus iguales, y en los que se interrelacionen. La enseñanza como afirma Devis, J. (1999) es una actividad comunicativa e intencional y en la que afloran y se transmiten sentimientos, las pasiones y todo tipo de afectos. ¿Qué mejor entonces, que partir de los intereses de los alumnos, de lo que viven ellos como importante, de sus espacios de ocio, de comunicación?, ¿qué mejor que unir su pasión por los juegos de ordenador, con la posibilidad de vivíros de forma real, (por medio de juegos de rol) en sus propios centros de enseñanza, propuestos por los profesores que les dan clase o sus compañeros?, ¿qué mejor que proponerles una aventura ficticia que les ayude a enfrentarse mejor a la aventura de la vida futura?.

Es por ello que partiendo del juego de ordenador: la Edad de los Imperios, (Age of Empires I y II de Microsoft), proponemos un juego de rol a los alumnos, que se desarrolla en el centro y alrededores, en el que los grupos de clase forman tribus (grupos) y han de “sobrevivir” ante las tribus enemigas consiguiendo una serie de objetivos, poniendo en juego aprendizajes ya adquiridos (nudos, construcciones básicas, interpretación de mapas, etc.) El juego puede durar desde 2 horas hasta días.

2 AMBIENTACIÓN

El escenario de todo este cúmulo de hechos vamos a situarlo en el Paleolítico superior, (se pretende que evoquen aspectos ancestrales de su cultura como hombres) hacia el final de la época glacial y dentro de la glaciación de Würm.

El clima es frío debido a la influencia de la glaciación. A finales del periodo Magdaleniense, el clima se vuelve algo más templado con el que aparecen nuevas especies de mamíferos como los primeros felinos (en el juego han de defenderse y cazar un león). Las tierras emergidas conservan en su práctica totalidad un aspecto virgen debido a la escasa demografía. La población ha sido capaz de generar una industria lítica de relevancia, con útiles cada vez más pequeños y operativos; la economía se basa en la depredación en todas sus variantes: caza, recolección y pesca (en el juego han de recolectar códigos de balizas de orientación).

Los grupos se articulan en estructuras sencillas sin llegar a ligar el concepto de sociedad. Son reducidos, organizados en jerarquías asociadas a las actividades más funcionales como la caza y la defensa. No podemos hablar de una especialización en las funciones, aunque la fabricación de útiles, el manejo de las armas o las habilidades para el acondicionamiento de cuevas y abrigos naturales (se propone la construcción de edificios) dotan de rol a los individuos (se sugiere una estructura tribal, formada por un jefe, 8 recolectores y un arquero especializado en defensa).

Los conflictos protobélicos son generados por la expansión natural de las culturas o por factores como la búsqueda y colonización de nuevas tierras (se proponen dos espacios de juego, uno de ellos desconocido, que han de repoblar) ocupadas por grupos de menor nivel tecnológico e industrial (se da la opción que las tribus avancen tecnológicamente consiguiendo mapas más precisos del centro en el que aparecen todo tipo de detalles, y especializando a los arqueros con más armas, a cambio de comida e imaginación).

La ambientación de los participantes en el juego, sería muy significativa si previamente en sus casas o en la sala de informática del Centro, los alumnos accediesen al videojuego Age of Empires de Microsoft, ya fuera de forma individual (en un primer contacto) o enfrentándose a sus compañeros en red.

3 ACCIÓN PRINCIPAL DEL JUEGO

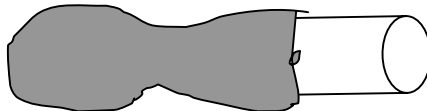
Combinación entre supervivencia y expansión natural de la dominación de un territorio y sus recursos a través de procesos de conquista de territorios y tecnologías. Ganará la tribu que antes consiga los siguientes objetivos:

- Cazar un león.
- Entrenar un recolector o aldeano para convertirlo en arquero
- Construir una casa o cueva, en la que vivan bajo techo todos los miembros de la tribu y representen escenas de la vida cotidiana.

3.1 Acciones específicas

3.1.1 *Lucha*

especializada (arqueros, por medio de uno o dos balones de gomaespuma) y no especializada (recolectores o aldeanos, por medio de lanzamientos de proyectiles, bolitas de papel, con un artilugio o ballesta formado por un globo de 5 pesetas y un rulo del pelo, que se les entrega a cada recolector al comienzo del juego). La lucha está a su vez determinada por los recursos necesarios como armas, número, puntería y suerte de los contendientes, posiciones de ventaja, etc.



3.1.2 *Generación de recursos.*

Recolección de todo aquello que se pueda recolectar. En ocasiones la generación de recursos se produce por la apropiación a la fuerza, robo, intercambios, etc. (Se esconden multitud de pistas o minibalizas de orientación en el centro y alrededores, en cada pista está escrito el número de la misma y un código. (2 por 1 cm.).

Compra de materiales para las construcciones. Se compran a la organización en un lugar designado por la misma (normalmente cerca de los almacenes de material). Todos los materiales que se encuentren en el gimnasio o centro son susceptibles de ser comprados Normalmente por regateo.

3.1.3 *Caza*

Actividades depredatorias en el medio natural, los depredadores pueden ser animales que ataquen a los humanos y viceversa. Los leones son participantes que asumen ese rol. Si un león ataca a un/a jugador/a (con pegatinas ralladas con rotulador rojo) y le hiere (pega) en una zona vital del cuerpo muere. Los miembros de una tribu han de reducir por la fuerza a un león y trasladarlo hasta un lugar determinado (casa, cueva o zonas de tregua).

3.1.4 *Construcción de edificios*

con materiales que se compran a cambio de códigos de pistas. En las zonas de construcción hay tregua, no se puede atacar, sirven también como zonas de descanso.

- Vivienda. Construcción de un refugio en el que quepa toda la tribu y en la que se represente la vida diaria. Con materiales comprados a la organización. Si la construcción es mala los agentes meteorológicos podrán destruirlas (los organizadores del juego ponen a la venta los materiales a las otras tribus a precio de ganga)
- Arquería. Es el lugar donde se puede convertir o entrenar al recolector para que llegue a ser un arquero. Se construye un circuito/aventura (tirolina, puente mono, tablas colgantes, etc.), una vez construido el grupo ha de sugerir en un folio 5 tareas diferentes (un juego de presentación, un juego de confianza, uno de redescubrimiento sensorial, otro de persecución y otro de resolución de problemas). Si al organizador/a del juego, le parecen bien la construcción y las tareas propuestas, convierte a un/a recolector/a, en arquero/a, dándole un distintivo que consiste en cinta para el pelo y un balón de goma espuma. Si al organizador/a le parece la propuesta muy buena, le da al arquero dos balones en vez de uno.

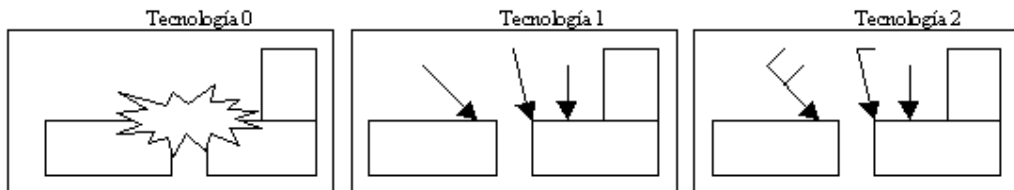
3.1.5 *Asentamiento y defensa.*

Estabilización de una posición para generar recursos o generar estrategias de conquista o defensa. Del mismo modo puede procederse al almacenamiento de comida y útiles, en previsión de un aumento de la población del clan. Se establecen como zonas de tregua las destinadas a la construcción y en la que se encuentran los organizadores del juego; en ellas las tribus pueden organizarse. El almacenamiento de comida se simula con una hoja de control, que posee cada jefe de una tribu, en la que aparecen los números de las pistas o balizas y donde se deben insertar los códigos que aportan los recolectores de su búsqueda de postas. Cuando los jefes compran algo, los organizadores comprueban la veracidad de los códigos y los tachan para que no puedan volver a ser utilizados.

								0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	tc.	tc.	tc.

3.1.6 Tecnología.

Los grupos pueden invertir en tecnología, a cambio de comida y buen hacer. Al principio del juego, a cada tribu se le da un plano del centro, en el que aparecen los elementos más característicos y las zonas por las que hay más pistas escondidas (pintadas con rotulador indeleble o con pegatinas). Si quieren prosperar y tras pagar ciertas unidades de comida o códigos, pueden comprar un plano en el que aparece el lugar exacto en donde se encuentra la pista. Si quieren progresar más se les entrega otro plano en el que aparece la altura a la que se encuentran. (una raya por cada ½ mts). De igual forma se pueden destinar unidades de comida para la compra de mapas de zonas desconocidas, normalmente repletas de pistas.



3.2 Roles

3.2.1 De los leones

- Ha de haber al menos uno por cada tribu que entre en juego.
- Si los jugadores no son expertos, sobretodo en los primeros compases del juegos, más que de matar, han de asustar, herir y crear incertidumbre.
- Se desplazan libremente por el espacio. (sólo vale una zona prefijada) Intentando no ser cazados por ninguna tribu.
- Su distintivo es la peluca, que no deben quitarse en ningún momento.(pelucas de carnaval de 300 pts.).
- Intentan matar a los diferentes aldeanos que invaden su territorio. Para matarlos o herirlos llevan unas pegatinas ralladas de rojo que han de intentar pegar el cuerpo de los aldeanos. Si la pegan en una zona vital del cuerpo (tronco, cabeza), éste estará muerto. Si la pega en una zona no vital, extremidades, etc. el aldeano estará herido y tendrá durante un minuto el miembro inutilizado.
- Los leones pueden ser atacados por los aldeanos (dos golpes de ballesta) en la cabeza o las manos, en tal caso el león debe desistir del ataque al grupo durante 2 minutos. Pueden ser atacados también por los arqueros, que al golpear con una de sus flechas al león debe desistir del ataque al grupo durante 5 minutos.
- Mueren cuando son llevados a la fuerza hasta la zona de la Tregua o lugares prefijados. Cuando les ataquen pueden defenderse haciendo fuerza, corriendo o pegando pegatinas.

- Los leones no pueden atacar en la zona de Tregua, en la zona de organización, ni en la de Arquería.

- Si Mueren los leones, van hacia el cementerio (zona de organización) y pueden ser convertidos en aldeanos por la tribu que primero pague por ellos.

3.2.2 *De los arqueros*

- Llevan una cinta de color en el pelo. Estas cintas son diferentes para cada clan.

- Pueden atacar a las otras tribus y defender a su tribu del ataque de otras.

- Pueden atacar a los leones.

- Pueden junto con los aldeanos realizar el ataque final hacia un león.

- Pueden tener dos categorías: arquero/a normal (sólo lleva un arco o pelota), arquero/a especialista (lleva dos arcos o pelotas). La categoría se consigue en el momento de la formación en la arquería. (ver arquería)

- Nadie puede tocar el arco o pelota del arquero/a, ya que morirá automáticamente.

- Para que un arquero/a muera han de atacarle a zonas vitales (cabeza y manos) dos aldeanos (en el transcurso de un minuto), o que un león le pegue a la vez dos pegatinas en zonas vitales (cabeza y tronco). Para que un león hiera a un arquero/a ha de pegarle dos pegatinas en el mismo miembro en menos de un minuto, en tal caso el arquero/a queda inutilizado durante 2 minutos.

- Cuando golpee con su flecha o pelota a un aldeano/a (en cualquier parte de su cuerpo) este morirá.

3.2.3 *De los aldeanos o recolectores*

- Llevar en el pecho una pegatina distintiva de la tribu a la que pertenezca.

- Recolectar comida, por medio de la búsqueda de pistas. Informando al jefe/a de la tribu de la letra de control.

- Construir las casas y formar parte de los elementos decorativos de las mismas hasta que el organizador/a de el visto bueno de la construcción. Si la casa es mala, los materiales de construcción podrán ser empleados por otras tribus.

- Construir la arquería y pensar las actividades para entrenar a los arqueros (especializarlos)

- Atacar a los leones para llevarlos a la zona de la Tregua o lugar predeterminado.

- Defenderse, atacar o huir de los arqueros y los aldeanos de otras tribus, y de los leones.

- Cuando son heridos, no utilizar el miembro herido hasta que no pase el tiempo fijado (un minuto).

- Cuando mueren, reconocer que están muertos y desplazarse hasta el cementerio (donde se encuentre la organización) y no moverse de ahí hasta que el jefe del grupo pague por ellos para revivirlos.

- Para matar a un aldeano/a de otra tribu han de disparar a la cabeza o manos del mismo/a.

- Para inutilizar a un arquero/a han de golpearle dos veces en zonas vitales en menos de un minuto.

- Para inutilizar a un león han de golpearle dos veces en zonas vitales.

- Cuando el último/a aldeano/a de una tribu muere, toda o parte de la tribu puede ser adquirida por la primera familia que tenga unidades de comida para comprarla.

- Uno/a de los aldeanos puede ser convertido/a en arquero/a, entrenando previamente en la arquería.

3.3 Zonas principales de juego.

1. ARQUERÍA. Zona de árboles.
2. ALDEAS. Cerca del almacén de material o gimnasio.
3. CEMENTERIO. En donde se encuentre la organización
4. ZONAS DE RECOLECCIÓN. Alrededores del centro y una zona desconocida al principio del juego.
5. ZONA DE TREGUA. Lugares de construcción, donde esté la organización.
6. ZONA DE COMPRA:
 - Aldeanos, materiales de construcción de las casas y mapas de nuevas tecnologías y de zonas desconocidas, cerca del almacén de material o gimnasio
 - Materiales de construcción de las arquerías. Cerca de los árboles.

3.4 Precios

- Recuperar un/a Aldeano/a: 5 pistas.
- Compra de mapas: Nuevas tecnologías: 15 pistas
Zona desconocida: 25 pistas
- Materiales de construcción: según mercado.

4 ALGUNAS PRECISIONES ACTITUDINALES

- La supervivencia no implica necesariamente rivalidad insana, no estamos compitiendo por una victoria sino simplemente por seguir viviendo.
- Del mismo modo, tampoco hemos de sentir nada especial en acciones de eliminación o similares: el mundo nos es hostil y nuestras acciones están justificadas.
- La imaginación y la creatividad llevan al desarrollo tecnológico, y este a la mejora de las condiciones de vida. El secreto está en las soluciones para almacenar alimentos, evitar ser aniquilado, burlar los peligros de las alimañas, etc.
- Las posturas exclusivamente defensivas o conservadoras llevan al atraso: la asunción de riesgos de forma consensuada posiblemente lleve al progreso.
- Los planes. Si el grupo funciona en torno a objetivos sencillos hará fuerte su clan de manera que lo convierta en hegemónico sobre los otros.
- Además de las normas funcionales del juego como tal, existen otras que son las del comportamiento natural de los seres vivos desde el comienzo de los tiempos (en cualquier caso nunca hagas daño a los demás ni te pongas tú en situaciones de peligro). Si el león te devora o un aldeano de otra comunidad te aniquila, no te quejes, no hay árbitro, no es el reglamento el que falla... es tu instinto, tu poca capacidad para sobrevivir.
- A finales del Neolítico el hombre comienza a darse cuenta de que la mejora de sus patéticas condiciones de vida no radica ya en lo que encuentra, sino en lo que consigue y es capaz de aprovechar y retener.

- No seas perezoso/a, las tareas encomendadas responden a leyes no escritas, según las cuales, si quieres conseguir algo, algo tienes que dar, hacer, pensar, cambiar.
- Las tribus no pueden sobrevivir sin que haya diferentes miembros de ambos sexos, cuidaos para no sucumbir como especie.
- Reflexionar al final del proceso.

5 CONCEPCIÓN DEL YO

Eres miembro de un clan con organización y jerarquización relativas. Generalmente tu inteligencia cede terreno a tu instinto e imaginación. Los lazos que te unen a los demás se basan en la ayuda mutua para sobrevivir, la procreación y la solidaridad para defenderse del medio hostil. En las acciones te sometes a una mínima organización debido a ciertos liderazgos.

6 CONCEPCIÓN DEL CLAN

El grupo sobrevive y consigue estabilización gracias a objetivos sencillos basados en la supervivencia y la expansión. Existe la especialización en función de acciones valiosas como la lucha. Genera necesidades como la alimentación y la defensa. Su cohesión depende de los éxitos, pero también de la fortaleza ante las dificultades.

7 BIBLIOGRAFÍA.

- Arrollo, I. (1999) Cine, TV y videojuegos en la mente del niño. *Cuadernos de Pedagogía*. Nº 278. Marzo. Pp 80-85.
- Cotrina, L.J., Parra, M, Pérez, M.A., (1999). El paso del estrecho. Un juego de roles para educar en la tolerancia a través de las actividades en la naturaleza. En Delgado, M.A., López, P.A., Medina, J. Y Viciana, J. *Investigaciones en la práctica de la enseñanza de la educación física*. Universidad de Granada. Granada.
- Devis, J. (1999) Emoción, educación física escolar e innovación: la revisión de un estudio de casos, en Martín, M.L. y Narganes, J.C. *Actas del Primer congreso internacional de educación física en el siglo XXI*. Pp 43-62. Fondo editorial de enseñanza (FEDE). Jerez. Cádiz.
- Gros, B., Bernat, A., Cárdenas, J., Aguayos, J., Almazán, L., Camas, M., Campos, F., Viñella, X. (1999) Ciencias sociales y juegos de ordenador, jugando con Carmen Sandiego. *Cuadernos de Pedagogía*. Nº 283. Setiembre. Pp 24-27.
- Microsoft Videojuego Age of Empires I y II.
- Ortiz, J. (1999). Juegos de rol e identidades inventadas. *Cuadernos de Pedagogía*. Nº 285. Noviembre. Pp 61-66.
- Pérez Villoslada, M.A., Parra, M, Cotrina, L.J., (1999).Juegos de instinto. Una forma de educar integralmente la aventura. En Delgado, M.A., López, P.A., Medina, J. Y

Viciano, J. *Investigaciones en la práctica de la enseñanza de la educación física*. Universidad de Granada. Granada.

- Torres, J. (1999) Recreativas a la educación para la ocupación constructiva del ocio, en Martín, M.L. y Narganes, J.C. *Actas del Primer congreso internacional de educación física en el siglo XXI*. Pp 43-62. Fondo editorial de enseñanza (FEDE). Jerez. Cádiz.