

TRABAJO DE FIN DE GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
PRIMARIA

D&D, una herramienta versátil para educar en múltiples aspectos

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Autor: Agustín Pedro González Plasencia
Tutor: José Manuel Cruz Rodríguez

CURSO ACADÉMICO 2017/2018

CONVOCATORIA: JULIO

Resumen

Este TFG pretende impulsar una nueva herramienta como estrategia de enseñanza, la cual se lleve a cabo de manera interdisciplinar, contextualizada con la situación actual del alumnado y la resolución de sus conflictos. Tras haber analizado diferentes propuestas educativas se ha llegado a la conclusión de la importancia de relacionar las enseñanzas con la vida de los alumnos, pues de esta manera el alumnado se interesará más por ellas. Además, se pretende hacer hincapié en la resolución de problemas entre alumnos y alumnas, y la aceptación de sus compañeros dentro de una sociedad donde todos somos iguales y nadie debe ser discriminado.

Palabras claves: proyecto, rol, emociones, compañeros, juego,

Abstract

This Final Degree Project aims to promote a new tool as teaching strategies which will be done interdisciplinary and contextualized in the current situation and environment in which students are involved. After analyzing different educational proposals, it has come to the conclusion about the importance of relating our teaching with the students life, as this way they will become more engaged with them. Furthermore, it is intended to emphasize in conflict resolution between students and the acceptance of partners inside a society where everybody is equal and nobody deserves to be discriminated no matter the reason.

Key words: *project, role, emotions, partners, game,*

ÍNDICE

Introducción.....	3
1. Contextualización.....	4
2. Justificación.....	6
3. Objetivos.....	7
4. Metodología y desarrollo.....	8
• 4.1. Observaciones.....	8
• 4.2. Temporización.....	9
• 4.3. Recursos.....	10
• 4.4. Planificación.....	11
• 4.5. Desarrollo.....	12
• 4.6. Seguimiento y evaluación.....	16
• 4.7. Formación del profesorado.....	17
Conclusiones y valoración personal.....	19
Referencias bibliográficas.....	21
Anexos	23
• Anexo 1: Set completo de dados de rol	23
• Anexo 2: Ejemplos de ruedas de emociones.....	24

Introducción

Dragones y mazmorras, abreviado como D&D por su nombre original ‘*Dungeons and Dragons*’, es un juego de rol de fantasía heroica publicado actualmente por la editorial estadounidense Wizards of the Coast .

Lanzado a la venta originalmente en 1974, el juego se ha popularizado a través de todo el globo, siendo traducido a más de una decena de idiomas y vendido de manera oficial en más de cincuenta países. El juego nos provee de unas reglas para crear y manejar héroes en un mundo de fantasía lleno de todo tipo de criaturas. Uno de los jugadores asumirá el rol de maestro de juego, mientras que el resto participará a modo de jugadores. Juntos crearán un mundo interactivo en el cual la historia se va contando a medida que los jugadores interactúen con el mundo y este cambie a raíz de ello.

Estando actualmente vigente su quinta edición, es el momento ideal para aprovechar su último *boom* de popularidad gracias a su aparición en diversas series de prestigio. Este proyecto de innovación propone una serie de recursos y actividades a realizar de manera interdisciplinar que involucra al alumnado en una apasionada historia escrita por el tutor y adaptada a las condiciones y necesidades del grupo clase para aprender a resolver conflictos y problemas planteados dentro del mundo, pero que sirvan para resolver estos mismos conflictos y problemas en nuestra vida cotidiana de manera que hayamos aprendido sin darnos cuenta.

1. Contextualización

Durante la década de 1980, D&D sufrió un asalto y acoso continuado por parte de grupos fundamentalistas religiosos que temían de este ser un juego a través del cual iniciar a niños en sectas e influir en sus jóvenes mentes. A raíz de la desaparición de un alumno prodigio de la Universidad de Michigan en 1979, un investigador privado achacó la culpa de su desaparición a este juego, a pesar de poseer aparentemente pocos conocimientos previos sobre D&D. Esto llevó a los activistas religiosos a realizar una campaña en contra del juego a través de los medios que se extendió a otros países e implantó un miedo en la mente de muchos padres acerca de las actividades que realizaban sus hijos.

Posteriormente, en 1990 el escritor de ciencia ficción y fantasía Michael Stackpole, tras años expresando abiertamente sus opiniones a favor del juego y en contra de esta campaña de persecución, publicó un reportaje en el cual demostraba los numerosos errores documentados en esta campaña, acusando a sus rivales de malinterpretar los datos y sus credenciales como expertos. Luego de este reportaje, numerosas instituciones sanitarias realizaron estudios y ninguna encontró un vínculo claro entre el uso de D&D y el suicidio, entre otras enfermedades mentales.

Sin embargo, no fue hasta finales de la década del 2000 cuando se normalizará ante los medios. A partir de entonces, ha empezado a obtener la fama contraria a la cual venía acumulando, con muchos famosos anunciando su afición por este juego como pueden ser Vin Diesel o Joe Manganiello.

Debido al extenso uso de la imaginación necesaria para este juego y el grado de interacción social que requiere, muchos profesores y educadores de otros ámbitos han comenzado a llevar D&D a las aulas y centros de estudio con el fin de observar los beneficios que traen, siendo satisfactorios por todo lo que se logra trabajar con el alumnado a través de la historia que se va contando.

Cabe destacar el caso de Marc Schubert, un maestro de primaria canadiense que ha logrado no solo llevar de manera satisfactoria el juego a su colegio, sino realizar una campaña de recolección de fondos para ayudar al colegio y a los niños a adquirir material para poder seguir

realizando la historia como actividad extraescolar; y comprar libros que los alumnos puedan llevarse a casa para seguir ellos por su propia cuenta en historias creadas por ellos mismos. Muchos de los niños que acuden al centro tienen especiales dificultades y retos en su vida personal, tal y como nos cuenta en una entrevista para The Star. A veces la mejor manera de poder superarlos es pretender que son alguien más, y poder expresar las frustraciones o enfados que puedan tener a través de estos personajes sin que ello conlleve repercusiones negativas sobre sí mismos (Schubert, 2018).

Actualmente D&D es una herramienta poderosa que podemos aplicar en una amplia variedad de materias y proyectos diferentes en nuestros centros. Como educadores en continua formación, es nuestro deber llevar a cabo siempre proyectos con nuestro alumnado que consiga motivar y sacarles de su zona de confort. Esto resulta fundamental para poder alcanzar su máximo potencial a través de una enseñanza lúdica, que los lleve a moverse por sus cuentas y convertirse en adultos completamente capaces de desenvolverse en cualquier tipo de situación y convivir en sociedad.

2. Justificación

Diversos autores, como JR Moyles (1989), han recalcado la importancia que tienen los juegos en los niños y su desarrollo. Concretamente la profesora Irene López Chamorro (2010) ha vinculado el uso del juego y los juguetes con cinco parámetros de la personalidad estando todos íntimamente unidos entre ellos: la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad.

Mediante el uso de D&D en nuestras aulas lograremos potenciar el desarrollo de estos parámetros de manera lúdica. Partiendo desde la base de crear nuestro propio mundo de fantasía, estaremos fomentando su creatividad e inteligencia, favoreciendo el desarrollo del razonamiento a la vez que satisfacen su necesidad de expresarse. Al ser un juego que incluye a toda la clase, potenciamos la sociabilidad del alumnado a través de la necesidad de la organización dentro del juego y del uso de la comunicación e intercambio de ideas para alcanzar sus objetivos. La actividad es el siguiente parámetro el cual se trabajará de manera intensa para su desarrollo durante este proyecto. Esto se consigue gracias a que “el juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivas y descargar tensiones” (López, 2010, p.22). Finalmente nos encontramos frente al desarrollo de la motricidad del alumnado, la cual lograremos estimular mediante representaciones teatrales de eventos ocurridos dentro del juego y el manejo de las herramientas necesarias para crear las representaciones físicas de elementos dentro de nuestro mundo. De esta manera favorecemos el desarrollo de sus habilidades manuales y precisión, adquiriendo destreza y agilidad durante el proceso.

Con este proyecto lo que se pretende es ofrecer un modelo educativo mediante el cual usando un solo juego a través de diversas materias (Maté Puig, 2017) se cubrirán variadas áreas de aprendizaje así como las inteligencias múltiples, las cuales se irán exponiendo punto por punto.

Los centros escolares deben de modernizarse a la par que la sociedad, debido a que los modelos de enseñanza tradicional no siempre se adaptan a nuestra sempiterna cambiante sociedad (Novak y Gowin, 1988). El uso de las tecnologías y de los juegos debe irse integrando en la

educación para lograr una enseñanza más completa y amena, así como adaptada a las necesidades actuales de nuestros alumnos y la sociedad que les espera.

3. Objetivos

Este proyecto abarca múltiples facetas en beneficio de una serie de objetivos. Los objetivos generales están enfocados en ofrecer un modelo de educación basada en el juego que convierta el aprendizaje de los alumnos en un aspecto ameno de su día a día y consigan aprender sin darse cuenta, como mismo afirma la psicóloga clínica Marcela Muñoz (2011).

En cuanto a los objetivos específicos, están enfocados a estimular la inteligencia emocional del alumnado, logrando entender y expandir su rango de emociones y saber describir de manera concreta sus sentimientos y emociones. También se orienta hacia la aceptación de los demás al vivir en sociedad, respetando y entendiendo nuestras diferentes culturas, etnias y religiones, así como aprender a respetar a los demás sin importar su condición o aspecto físico, su etnia, religión o identidad de género.

4. Metodología y desarrollo

4.1. Observaciones

Aunque este proyecto está dedicado principalmente al curso de sexto de primaria, se podrá adaptar fácilmente para abarcar al resto de cursos siempre y cuando se haga una partición entre los tres primeros años de la primaria y los siguientes tres.

Para los cursos que van desde 4º hasta 6º, el juego se puede llevar a cabo con normalidad delegando responsabilidades en el alumnado de manera compartida con el profesor como coordinador, cambiando únicamente la complejidad en las reglas de juego y la manera de jugar así como de crear la historia. Una vez bien aprendido, el alumnado se dividirá en grupos, de manera que puedan jugar por sí mismos con la supervisión del maestro dentro del aula. Posteriormente, y si así lo deciden, puedan continuar con la historia durante su tiempo libre o bien empezar una historia nueva de manera paralela.

En cuanto a los cursos que van desde 1º hasta 3º, el juego ha de simplificarse bastante y evitar delegar tanta responsabilidad en el alumnado. El profesor debe de ser el encargado de coordinar a toda la clase en una historia sencilla y que todos puedan seguir, aunque con tareas bien definidas a realizar de modo que los estudiantes se puedan sentir parte del juego y se conecten a un nivel emocional con la historia. En este caso una de las soluciones para poder progresar con la historia es agrupar a los niños en grupos de 3-4 para que puedan decidir cómo llevar a cabo las acciones de un mismo personaje compartido. Esto quita carga de trabajo al maestro y facilita la fluidez del juego.

A partir de esta actividad podrá surgir a posteriori una actividad extraescolar basada en esta actividad guiada por un maestro versado en las reglas del juego y a ser posible con experiencia previa siendo un maestro de juego. De esta manera los alumnos interesados pueden seguir aprendiendo de este juego siguiendo la historia del profesor, el cual seguirá estimulando todos los puntos clave a través del guion de ese mundo inventado, por lo que acaba en un balance positivo para ambas partes.

Cabe destacar, que a pesar de que existen numerosas versiones de este juego, nos centraremos en la quinta edición (5e como abreviatura), pues es la más reciente y la que facilita de mayor grado el inicio a una aventura. Resulta esto bastante conveniente, pues en anteriores ediciones se contaba con extensas reglas a seguir, lo cual llevaba a una desmotivación generalizada ante la complejidad que se observaba desde el inicio. Desde 2014 que salió publicado 5e, esta versión ha atraído a nuevos y veteranos jugadores por igual debido a lo sencillo que resulta empezar a jugar. Esto ha causado un aumento exponencial en la repercusión que tiene y explica el aumento en estudios que llevan D&D a las escuelas o a programas sociales.

4.2. Temporización

La previsión establecida para la duración de este proyecto está dividida en dos partes. Una primera parte en forma de toma de contacto previa, con una duración de un trimestre, y una segunda parte de desarrollo completo, que ocupará el curso escolar entero. Para llevar a cabo esta segunda parte, debemos tener en cuenta el éxito cosechado durante las primeras semanas en nuestra toma de contacto.

Para empezar, desde principios de curso se explicarán las actividades que se realizarán durante el primer trimestre hasta la llegada de las fiestas de Navidad. Durante estas primeras semanas, se llevarán a cabo las preparaciones necesarias para llevar a cabo la actividad en su esplendor con todos los recursos posibles. Esto desembocará en una gran sesión de juego, pocos días antes de las vacaciones, la cual idealmente dejará un final abierto a la historia.

En caso de haber sido una actividad bien recibida y un alto grado de implicación del alumnado, se continuará esta actividad durante el resto de trimestres. Se seguirán los posibles hilos de la trama que hayan podido quedado abiertos, pero ya con todos los recursos hechos y reunidos. Esto maximiza el disfrute de las experiencias en clase, reduciendo la carga de trabajo que se lleva a cabo en las diferentes asignaturas que estuvieron implicadas durante la primera parte de este proyecto.

4.3. Recursos

Los recursos mínimos necesarios para empezar a llevar a cabo este proyecto son bastante sencillos y supondrán un coste muy bajo, con una cifra que se sitúa por debajo de 100 euros. Según el poder adquisitivo de cada entorno, y el dinero que se pueda destinar a estas actividades, se podrá escalar hasta usar recursos de mucho valor y diseño, siendo personalizados en este caso para nuestro alumnado. El caso más claro con el que se puede observar esto es con la compra de mesas específicas para juegos de rol. Estas mesas cuentan con una pantalla táctil integrada en el centro de la mesa que permita desplegar mapas e información relevante según se precise dentro de la historia. Este tipo de presupuesto rondaría unas cifras de entre 3000 y 5000 euros.

Para un nivel de sexto de primaria, los recursos mínimos que harán falta por cada grupo, en el caso de que el maestro tenga experiencia previa con este juego, son:

- Papel y lápices para cada participante
- Reglas básicas, obtenidas de manera gratuita a través de <http://dnd.wizards.com/articles/features/basicrules>
- Personajes pregenerados o fichas de personaje, ambas ofrecidas de manera gratuita en http://dnd.wizards.com/articles/features/character_sheets
- Un módulo con historia en el que progresar, el cual puede estar escrito por los maestros de forma que se ajuste perfectamente a las necesidades que se pueden observar para el grupo, o encontrar un módulo gratuito ya escrito a través de <https://www.dmsguild.com>, donde los escritores comparten sus historias para que los demás también puedan disfrutarlas.
- En caso de que el maestro no tenga experiencia previa con D&D, es recomendable obtener también el libro “*Guía del Dungeon Master*” (Wyatt, Schwalb & Lee, 2014)
- Juegos de dados, siendo el requisito mínimo 4 dados de seis caras por cada grupo, pero a ser posible expandir a cada grupo un juego completo de dados de rol, el cual se puede contemplar en el Anexo 1. En caso de no poder contar con dados de manera física pero sí tener acceso a un medio digital, es posible usar generadores de dados online tales como <http://dado.online/>, el cual cuenta con instrucciones de uso en la parte baja de la página que ayudarán a los alumnos a comprender perfectamente el funcionamiento de esos dados virtuales.

En caso de que los recursos que se ofrezcan para este proyecto sean superiores a los requeridos para los anteriores, resultará de gran ayuda obtener al menos 5 copias de “*Manual del Jugador*” para la clase entera. A pesar de que esto puede aparecer costoso si se comprase en una librería, es conveniente contactar con la atención al cliente que ofrece la empresa autora en su página (http://wizards.custhelp.com/app/answers/detail/a_id/2303) y ofrecer detalles acerca de nuestro proyecto. Resulta idóneo aprovecharse de esta opción, pues no resultan desconocidos los casos en los que deciden ofrecer descuentos o un envío de material para ayudar con los costes y expandir su negocio.

Finalmente, si se contempla aplicar una campaña al año completo, es muy recomendable adquirir un “*Starter Set*”. Esta caja contendrá un juego de dados adicionales así como una historia completa, con instrucciones acerca de cómo ejecutarla, que puede ocupar todo el largo del curso escolar hasta finalizar la campaña.

4.4. Planificación

Este proyecto en su diseño está pensado para ser ofrecido de manera interdisciplinar involucrándose los diferentes profesores para integrar los contenidos del currículum junto a las actividades propuestas. Las materias que deberán participar para poder llevar a cabo todo lo planeado son las siguientes:

- Ciencias de la naturaleza
- Lengua castellana y literatura
- Primera lengua extranjera (Inglés)
- Matemáticas
- Educación artística
- Valores sociales y cívicos

En caso de disponer de ello en el horario escolar, también se hará uso de las horas de tutoría para resolución de conflictos que pueda generar esta actividad.

A pesar de incluir lo estipulado en el currículum para sexto curso, no se pretende abarcar un número excesivo de cada materia para no influir con la programación previa que pueda tener

diseñado cada compañero docente. De esta manera se usarán dos horas a la semana para avanzar en este proyecto, y se irán rotando entre las diferentes asignaturas para que todos puedan avanzar con la materia al mismo ritmo.

4.5. Desarrollo

Debido a que la planificación divide este proyecto en diferentes materias, cada una abarca un proceso diferente del desarrollo, el cual procederemos a explicar a continuación. Cabe aclarar que todas estas actividades contribuirán a la creación del mundo en el que basaremos posteriormente nuestra aventura.

Ciencias de la naturaleza:

Trabajando en un mundo tan extenso con un diseño propio, en esta materia los alumnos harán actividades relacionadas con los ecosistemas y los diferentes hábitats. Basaremos el mundo en la vida real para establecer relaciones entre los seres vivos, con sus cadenas alimentarias, comunidades y ecosistemas. Con esto lograremos un mundo dinámico que evolucione y a través del cual se puede justificar una actividad de estudio de los seres vivos y observación directa de procesos de la vida de los seres vivos tras el encuentro en la historia de un animal herido el cual necesite estudio para comprender un animal el cual los personajes que encarnamos no hayan visto con anterioridad. También se harán actividades de reconocimiento de diversas formas de energía (mecánica, térmica, química...), sus transformaciones y su aplicación en la vida cotidiana. Estas se pueden representar mediante la vida en el pueblo, que según sea de ambientación medieval o moderna puede variar desde un molino hasta una central eléctrica.

Lengua castellana y literatura:

Siendo D&D un juego de interacción social, los alumnos habrán de participar en situaciones de comunicación tanto espontáneas como dirigidas, ya que pueden variar desde la charla amistosa con cualquier personaje dentro de un pueblo como tener preparado el discurso que se quiera pronunciar delante de la nobleza para algún fin. Esta asignatura es clave para la

satisfactoria realización de este proyecto, pues se trabajan todo tipo de comunicaciones. Los alumnos deben saber que estrategias de comunicación llevar a cabo ante las diferentes situaciones que se les presenten y hacer un análisis crítico de diferentes textos bibliográficos que se les pueden presentar dentro del juego, ya sea como pistas, parte de la historia, o mezclar ambas con las lecciones de clase, de modo que podamos seguir como se ha nombrado con anterioridad el aprendizaje mediante el juego sin que ellos se den cuenta.

También se llevará a cabo una búsqueda digital acerca de diferentes textos, poemas o canciones que se puedan haber escuchado durante la época medieval si finalmente deciden basar nuestro universo en aquellos tiempos para seguir fieles a la idea de mundo de fantasía. Con esto lograrán aplicar un uso responsable y adecuado de las TIC como recurso para ayudar a la hora de realizar producciones propias tanto orales como escritas y ser fieles a la ambientación de la época.

Finalmente, haciendo uso de estos conocimientos, el alumnado podrá rellenar una ficha de personaje propia e individual, en la cual habrán de detallar el aspecto físico así como la historia pasada que ha vivido cada personaje hasta el momento presente en el que irrumpimos en la historia en primera persona. Esto les proporcionará un mayor apego a la asignatura y al juego a la vez que les hará profundizar en su vocabulario para poder cumplimentar cada requisito de la mejor manera posible.

Primera lengua extranjera (Inglés):

Sabiendo que en el mundo de D&D existen varios seres fantásticos (humano, elfo, enano, mediano, dracónido, gnomo, tiefling), cada una con su propio idioma específico, es evidente alcanzar a ver la facilidad con la que se pueden trabajar los idiomas extranjeros dentro del aula.

Presentados ante un personaje fantástico de otra linaje, se procederá a explicar que el idioma que habla este linaje es exactamente igual al idioma inglés en nuestro mundo. El alumnado habrá de captar el sentido global e identificar la información esencial en textos tanto orales como escritos que les serán presentados en varios grados de dificultad. Estos diferentes grados irán de acuerdo al currículo de la materia. Es labor del profesor de esta materia

asegurarse de que así suceda, trabajando textos variados y contextualizados, con el fin de desarrollar su lectoescritura y desenvolverse progresivamente en situaciones de comunicación e interacción social.

También se fomentará la parte oral de la lengua en conversaciones entre ellos y otros personajes que solo hablen este idioma. Estas conversaciones requerirán de un uso del inglés para lograr interactuar correctamente con su interlocutor, además de una aplicación de estrategias básicas en textos orales que les permita extraer la información que necesiten. Con ello se manifestará una visión creativa y emocional del aprendizaje, pues vincula todo lo dado anteriormente. Manteniendo al alumnado entretenido con la historia, no se percatarán en cómo ésta influye en su pleno desarrollo personal, creativo y emocional.

Matemáticas:

Nuestro juego en este proyecto se ve fuertemente envuelto en esta área, pues el uso de los números resulta fundamental para su correcto funcionamiento y desarrollo. Las características que posea cada personaje, así como sus puntos de vida y los efectos de los ataques y las sanaciones se ven reflejadas en sus fichas de personaje. Todos estos parámetros deben de ser calculados constantemente según se haga uso de ellos y pueden llegar a plantear pequeñas investigaciones en contexto para averiguar cuál es el mejor paso a llevar en cada turno. Estos valores no solo se pueden presentar como números enteros, sino también como decimales, fracciones y porcentajes.

Un ejemplo claro de esto es exponer al alumnado que el hacha que porta un personaje hace un 25% de daño extra contra esqueletos, pero tiene solo $\frac{1}{5}$ de efectividad contra fantasmas, lo cual lleva a que calculen con estos números de manera frecuente por su propio interés y sepan averiguar qué les conviene más relacionando cada número, fracción y porcentaje entre sí. Mediante ello se llevará a cabo también la representación visual mediante modelos manipulativos y gráficos que nos expliquen cómo afectan estas fracciones y porcentajes a nuestro daño real y seamos capaces de comparar un hacha con una espada y lograr discernir las diferentes características que se presentan ante cada una para hacer una elección adecuada en cada momento. Mediante estas estrategias y algoritmos trabajarán la resolución de problemas de manera autónoma y la realización de sencillos estudios en equipos que les lleven a escoger

una estrategia de combate eficaz que hará avanzar la historia a un mejor ritmo y con la satisfacción de ser más eficientes gracias a haber aplicado sus conocimientos matemáticos sobre el papel y nuestro mundo.

En cuanto a las figuras planas y cuerpos geométricos, se usarán a mayor medida con los luchadores a distancia y los hechizos. Estos deben calcularse según su área de efecto, pues tienen formas claras definidas que deben colocarse correctamente para evitar perjudicar a nuestros compañeros. Así pues, si un alumno decide usar un hechizo de aliento de dragón, debe saber que se propaga en forma de cono y como colocarlo de manera eficiente para conseguir alcanzar su objetivo sin dañar inocentemente a sus compañeros de juego. Se usarán diferentes instrumentos de dibujo y programas informáticos para la construcción de un mapa de juego sobre el que representar cada forma geométrica y averiguar si el plan que habían urdido desde un principio resulta ser tan eficaz como habían pensado.

Educación artística:

A pesar de basar la gran parte del tiempo de juego en un mundo imaginario, a la hora de moverse por un castillo, una ciudad nueva, o simplemente a la hora de desenvolverse en una situación de conflicto o combate, siempre será de gran ayuda contar con un mapa físico a través del cual poder manejarse mejor y llevar a cabo una mejor planificación. Para ello los alumnos producirán creaciones plásticas bidimensionales y tridimensionales que permitan expresarse y comunicarse a través de la planificación y la organización de los procesos creativos. Imaginarán el mundo que les rodea y lo plasmarán en un improvisado mapa de combate que les guiará de la mejor manera para desenvolverse usando estrategias de combate en las cuales tengan siempre presentes los diferentes movimientos que pueden realizar y hacia dónde pueden moverse por sus propias maquetas. Éstas estarán hechas utilizando diferentes texturas según se quiera representar un río, césped o un pasillo con paredes de piedra. Cada maqueta que se realice deberá contar también con una pequeña tarjeta de presentación en la cual nos describen el paisaje que se observa a través de un vocabulario adecuado que describa qué materiales han usado para su construcción.

Debido a que vamos a representar el terreno, también deberemos representar a los diferentes personajes y criaturas que nos encontraremos por nuestras aventuras. Para ello

deberán diseñar composiciones artísticas utilizando diferentes formas geométricas básicas, prestando especial atención al tamaño de cada figura ya que deben estar en una escala visual en la cual se pueda diferenciar claramente qué criaturas son las más grandes y cuáles son las más pequeñas. De este modo podremos comprobar que hacen un buen uso de los conceptos de horizontalidad y verticalidad en sus composiciones, así como el uso de la regla, compás y del milímetro como unidad de medida habitual para la realización de estas representaciones.

Valores sociales y cívicos:

Aprovechando la profundidad de personaje que nos ofrece D&D, el alumnado no tendrá por qué tener una personalidad idéntica a la que poseen sus encarnaciones dentro del juego. Gracias a ello conseguiremos que aprendan a verse en la piel de otra persona, lo cual ayuda a comprender sus sentimientos y motivaciones. Analizarán las diferencias entre personas, exponiendo con sentido crítico las consecuencias y efectos negativos ante los prejuicios que puedan sentir sus personajes durante el encuentro con otros personajes de diferentes linajes, las cuales los rechacen de inicio ante su aspecto físico. Asimismo construirán un concepto de sí mismo basándose en el respeto de la dignidad e igualdad de la persona y el reconocimiento de sus derechos. Partiendo de esta base, trabajaremos en actividades y supuestos prácticos orientados a reconocer y resolver dilemas morales. Éstos se sustentarán en prejuicios relativos a la cultura, analizando críticamente las desigualdades y discriminaciones entre las personas. También estarán derivadas por prejuicios ante su orientación sexual e identidad de género, etnia, religión u opinión. Deberán demostrar comprender la Declaración Universal de los Derechos Humanos, argumentando la importancia de preservar el derecho de la libre expresión y la igualdad absoluta de derechos.

Trabajarán también con una representación visual de una rueda de emociones, de modo que sepan expresar de manera compleja pensamientos y sentimientos de manera acertada y usando un vocabulario específico, como se puede observar de ejemplo en el Anexo 2.

Finalmente, y estando relacionada con todas las materias, cada alumno y alumna realizará de manera semanal un informe tanto individual como grupal a toda la clase. A través de este informe irán contando sus avances y progresos, así como ofreciendo sus opiniones acerca de este proyecto y que creen ellos que se puede mejorar. Con esto lograremos seguir un modelo

de renovado continuo, que apele siempre a las necesidades específicas de nuestros alumnos como grupo unido y social.

4.6. Seguimiento y evaluación

Con respecto a la evaluación, se realizará mediante una observación directa de manera sistemática por parte de los profesores implicados en las diferentes áreas. El responsable principal del proyecto, el tutor de la clase, tendrá en su haber una ficha con los parámetros a observar y las anotaciones realizadas por sus compañeros durante las diferentes sesiones realizadas.

Debido a que será un tipo de evaluación continua, estas anotaciones y parámetros observados juegan un papel clave a la hora de modificar las futuras sesiones para acomodar mejor el sistema a la clase, o hacer especial hincapié en áreas cuyo desarrollo esté siendo inferior al deseado con respecto a otros conocimientos y valores.

Por otro lado, también se evaluarán los informes que han de presentar los alumnos cada semana. En ellos se recoge una valoración individual realizada por cada uno, así como la valoración conjunta y la nota que se otorguen a ellos mismos como grupo clase.

4.7. Formación del profesorado

La formación específica que se requiere del profesorado para llevar a cabo este proyecto es realmente sencilla. Los compañeros que no sean el tutor de la clase no necesitan de conocimientos previos acerca del juego o de sus normas, pues se irán repartiendo sencillas tareas que ya sabrán realizar gracias a ser ya educadores formados en sus materias.

Por otra parte, el tutor si debe de tener conocimientos y experiencias previas con el juego a la hora de transferir estos conocimientos a la clase y poder organizar las sesiones de juego. Teniendo los recursos básicos, el tutor puede aprender por su cuenta o con otra persona. la cual no debe ser necesariamente un niño en edad escolar, en un mismo día. La edición de D&D actual facilita que esto sea así, pues con pocas reglas sencillas todo el mundo puede aprender a jugar y manejarse dentro de este mundo imaginario.

En caso de ser posible, lo recomendable será que el tutor asista a una sesión privada de juego llevada a cabo por otra persona familiarizada con el tema y con experiencia. Esto le ayudará a entender las reglas y fases del juego con mayor facilidad y fluidez, además de poder proporcionarle trucos y consejos claves, que le serán de gran utilidad a la hora de desempeñar en la clase el rol de maestro de juegos.

Para ayudar a cabo con la formación y la ampliación de conocimientos con respecto a este tema, a pesar de contar con diferentes libros que actúan como expansión de los libros base, los recursos más útiles a los que se pueden acudir siempre serán los realizados por otros usuarios. Al tratarse este de un juego social, el intercambio de información y discusión acerca de las normas y sesiones de juego entre maestros de juego, resulta fundamental para profundizar en la materia. Para ello contamos con diversas páginas web y foros destinados exclusivamente a ayudar a aprender a compañeros maestros de juego, tales como los que nos ofrece por ejemplo Scott Rehm. Mediante su página web TheAngryGM.com, relata experiencias y consejos para desempeñar el rol de maestro de juego. TeachingWithDND.com, realizado por los maestros estadounidenses Sarah Roman y Kade Wells, ofrece todo tipo de artículos y consejos a la hora de llevar este juego a las aulas. A través de www.DMsGuild.com, se pueden encontrar todo tipo de módulos y aventuras ya escritas por otros usuarios entusiastas. En cuanto a foros dedicados, aquellos de mayor relevancia están alojados a través del portal de Reddit, tales como www.reddit.com/r/DnD y www.reddit.com/r/DnDBehindTheScreen. En estos dos subforos obtendremos información compartida acerca del juego, en el primer enlace; y trucos, material visual y consejos para para llevar una partida, en el segundo enlace.

En caso de que el tutor no sepa inglés a un nivel suficiente para entender estos recursos, también puede acudir a páginas web y foros dedicados de igual manera, pero escritos en español. Estos recursos, a manera destacable, son www.reddit.com/r/RolEnEspanol y LegionRolera.com. Aunque estos recursos no suelen ser tan extensos como sus análogos anglosajones, de manera entendible por la cantidad de parlantes en cada idioma, siguen siendo medios muy útiles para aprender y obtener consejos.

Conclusiones y valoración personal

El impulso que me llevó a elaborar un proyecto sobre un tema tan poco común dentro de las aulas, parte del interés que he tenido siempre por la educación lúdica y las experiencias que he podido vivir dentro del aula, al comprobar cómo responde el alumnado al aprendizaje mediante juegos. Pienso que aplicar este proyecto dentro de un aula con la colaboración de los compañeros del centro, resultará en una experiencia muy positiva que puede sorprender a quienes quizás puedan pensar encontrarse ante un proyecto sin demasiadas vistas de futuro, tal y como nos cuenta también la doctora González González (2014).

El proyecto no solo proporciona diversión al alumnado, sino también al tutor entusiasta que decida llevarlo a cabo (Grande de Prado y Abella García, 2010). Preparar una historia y manejar los personajes tras el telón, que hacen funcionar el mundo que hemos imaginado entre todos y todas, y tejer juntos una historia, puede dar incluso más satisfacción que ser parte de los personajes que participan en ella. Y es que a pesar del trabajo que supone al principio conseguir empezar este proyecto, una vez esté empezado, es bastante sencillo de mantener y progresar. Los posibles arreglos se verán a simple vista, tanto a través de la experiencia, como de los informes que el alumnado realizará cada semana en busca de mejoras.

En vistas de futuro, este trabajo es relativamente atemporal, pues los recursos que se han de utilizar siempre estarán disponibles y no quedarán obsoletos por la salida al público de una siguiente versión. De manera sencilla, cualquier profesor versado en el juego sabrá adaptar en poco tiempo una historia adecuada para sus alumnos. Con esto logra hacer de la clase un grupo compacto, donde todos se respetan y se aprecian, al comprender mejor todavía los sentimientos y emociones que vive cada uno a través de estas historias.

A la hora de llevar a cabo este proyecto, es importante tener en cuenta varios aspectos que puedan convertirse en los puntos débiles.

En primer lugar, debemos tener muy en cuenta la contextualización y vivencias propias del alumnado así como de la zona. Esto resulta vital a la hora de escribir y adaptar nuestra historia. Si los alumnos y alumnas no se ven identificados ni reflejados de ninguna manera con

ella, no lograremos que la puedan ver como suya propia y se involucren al nivel que se requiere. Por tanto, conviene hacer un pequeño estudio previo para obtener los datos necesarios, con los que posteriormente producir la mejor historia posible para cada clase.

Una vez hayamos cubierto esto, también deberemos prestar especial atención a evitar la deshumanización de los personajes dentro de la historia. Al querer que los alumnos y alumnas se sientan identificados, viviendo la vida de sus personajes como suya propia, es importante evitar este aspecto. El alumnado deberá comprender que nuestra historia no es parte de un videojuego, donde podemos realizar cualquier tipo de acción sin repercusiones. Han de entender que los mismos personajes que irán apareciendo en nuestro mundo serán sus propios compañeros y compañeras, por lo que deben comportarse de manera cívica para potenciar su inteligencia emocional.

Finalmente, debemos tener siempre presente que a pesar de haber escrito nosotros la historia, el alumnado es libre para moverse dentro de este mundo. Es fundamental otorgarles esa libertad para guiar sus pasos y acciones allá por donde la curiosidad les lleve. Si a pesar de haber escrito diversas páginas sobre eventos que ocurrirán dentro de una cueva, nuestros alumnos y alumnas eligen no entrar en ella y explorar en su lugar el bosque, debemos aceptar sus decisiones y no forzarlos a seguir la historia escrita. Esto puede resultar especialmente difícil para maestros de juegos primerizos, pues ven cómo sus esfuerzos en escribir la historia no han sido utilizados y en lugar de ello han de improvisar al momento. Sin embargo, esto es un proceso fundamental para que los miembros de nuestra historia la puedan vivir como suya, observando un mundo enorme en el cual gozan de total libertad para moverse.

En mi opinión, considero que este proyecto puede ser de gran ayuda en mi futuro cercano, ya que pienso aplicarlo en cuanto se me presente la oportunidad dentro de un centro. Se trata de un trabajo innovador, del cual no se ha visto mucho todavía en nuestro país, y el cual posee siempre aspectos que se puedan mejorar. Esto resulta en una actividad en constante proceso de renovación, lo cual evita quedarse estancado, aportando intensas y emocionantes historias para unir a todo un grupo clase. De esta manera, lograremos llevar siempre las historias de manera lúdica y con la satisfacción de un trabajo bien realizado, a pesar de que podamos pensar en nuevas mejoras y en cómo seguir adaptando la historia de la mejor manera posible para nuestro alumnado.

Referencias bibliográficas

Arneson, D. y Gygax, G. (1974), *Dungeons and Dragons*. Wisconsin: Tactical Studies Rules.

BBC News (2014). *The great 1980s Dungeons & Dragons panic*. Recuperado el 29 de Junio de 2018, de <https://www.bbc.com/news/magazine-26328105>

EducaWeb (2008), *La autoevaluación como estrategia de aprendizaje para atender a la diversidad*. Recuperado el 29 de Junio de 2018, de <https://www.educaweb.com/noticia/2008/01/28/autoevaluacion-como-estrategia-aprendizaje-atender-diversidad-2752/>

El Norte de Castilla (2015), *Aprender sin darse cuenta*. Recuperado el 21 de Mayo de 2018, de <http://www.elnortedecastilla.es/valladolid/201511/02/aprender-darse-cuenta-20151102110449.html>

El Universal (2011), *Estudiar y jugar es aprender sin darse cuenta*. Recuperado el 21 de Mayo de 2018, de <http://www.eluniversal.com.co/cartagena/educacion/estudiar-y-jugar-es-aprender-sin-darse-cuenta-31422>

Grande de Prado, M, y Abella García, V. (2010). *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Recuperado el 4 de Julio de 2018, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093004>

González González, C. S. (2014) *Interacción, Motivación y Emociones con Videojuegos*. Tenerife: Universidad de La Laguna.

Gygax, G. (1978), *Players Handbook*. Wisconsin: Tactical Studies Rules.

López Chamorro, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Badajoz: Autodidacta.

Maté Puig, I. (2017). Juegos de rol. *Revista Iber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, Número 86, 24-29.

Moyles, J. R. (1989). *Just playing? The role and status of play in early childhood education*. Berkshire: Open University Press.

Novak, J. D. y Gowin, D. B. (1988) *Aprendiendo a aprender*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.

NBC News (2018), *Dungeons & Dragons isn't a weird game for nerds. It's a creative outlet for people like me*. Recuperado el 21 de Mayo de 2018, de https://www.nbcnews.com/think/amp/ncna867906?_twitter_impression=true

The Star (2018), *Edmonton teacher launches afterschool Dungeons and Dragons program for inner-city kids*. Recuperado el 21 de Mayo de 2018, de <https://www.thestar.com/edmonton/2018/04/24/edmonton-teacher-launches-afterschool-dungeons-and-dragons-program-for-inner-city-kids.html>

Wizards of the Coast Inc (2003). *Dungeons and Dragons FAQ*. Recuperado el 15 de Abril de 2018, de http://www.wizards.com/dnd/DnDArchives_FAQ.asp

Wizards of the Coast, Inc (2018). *D&D Official Homepage*. Recuperado el 29 de Junio de 2018, de <http://dnd.wizards.com/>

Wyatt, J. Schwalb, R. J. Cordell, B. R. (2014). *Player's Handbook, 5th edition*. Washington: Wizards of the Coast.

Wyatt, J. Schwalb, R. J. Lee, P. (2014). *Guía del Dungeon Master, 5ª edición*. Washington: Wizards of the Coast.

Anexos

Anexo 1: Set completo de dados de rol



Anexo 2: Ejemplos de ruedas de emociones



