



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

Trabajo de Fin de Máster

Máster Universitario en Español como Lengua Extranjera (XIV Edición)

LOS JUEGOS DE ROL DE MESA EN EL AULA DE ELE

ANDRÉS FERNÁNDEZ PARRONDO

Tutor académico

Dr. Enrique del Teso Martín

Convocatoria Extraordinaria. Julio 2023

Curso 2022/2023

Título: *Los juegos de rol de mesa en el aula de ELE*

Autor: Andrés Fernández Parrondo

Tutor académico: Dr. Enrique del Teso Martín

Universidad de Oviedo (Curso 2022-2023)

Máster Universitario en Español como Lengua Extranjera (XIV Edición)

Trabajo Fin de Máster (Convocatoria Extraordinaria. Julio 2023)

RESUMEN

Palabras clave: juegos de rol, juegos de rol de mesa, español, comunicación, unidad didáctica, ELE

Resumen: Los juegos de rol de mesa como *Dragones y Mazmorras* han ganado mucha popularidad en los últimos años. Su naturaleza esencialmente comunicativa y oral, basada en la improvisación dramática, expone un gran potencial como herramienta didáctica innovadora para el aula de Español como Lengua Extranjera. En este trabajo se estudian las características de este tipo de juegos y cómo podrían llevarse a las clases de español mediante una unidad didáctica y un sistema de adaptación de esta clase de juegos de rol.

ABSTRACT

Key words: role-playing games, tabletop role-playing games, spanish, communication, unit plan, SFL

Abstract: Tabletop role-playing games like *Dungeons & Dragons* have gained a lot of popularity in this last years. Its oral and communicative nature, based on dramatic improvisation, shows great potential as a didactic and innovative tool for the Spanish as Foreign Language classroom. This work analyses the properties of this kind of games and how could they be adapted into spanish classes by means of a unit plan and a tabletop role-playing games adaptation system.

Índice general

Introducción	5
1. Los juegos de rol.....	6
1.1. ¿Qué es un juego de rol?	7
1.2. Los juegos de rol de mesa	8
1.3. Historia de los juegos de rol de mesa.....	11
1.4. Los juegos de rol en la enseñanza de ELE.....	15
2. Aplicabilidad de <i>Dragones y Mazmorras</i> en el aula de ELE	16
2.1. Posibles vías de aprovechamiento del sistema.....	18
3. <i>Los ELEgidos</i> : unidad didáctica basada en <i>Dragones y Mazmorras</i>	20
3.1. Perfil del grupo meta.....	20
3.2. Metodología y estrategias	22
3.3. Objetivos didácticos generales.....	23
3.4. Competencias desarrolladas	24
3.5. Contenidos lingüísticos específicos	24
3.6. Sinopsis de la aventura.....	24
3.7. Descripción general de las sesiones	25
3.8. Proceso evaluativo	28
3.9. Lista de recursos necesarios	29
4. Sistema de adaptación de juegos de rol de mesa para el aula de ELE.....	29
4.1. Elementos modulares del diseño	30
4.2. Proceso de adaptación del juego	32
4.3. Ejemplo de puesta en práctica.....	34
Conclusiones.....	36
Referencias.....	37
Bibliografía	37
Webgrafía.....	38

Filmografía.....	40
Índice de ilustraciones	41
Índice de anexos.....	42
Unidad didáctica: <i>Los ELEgidos</i>	42
Open Gaming License Version 1.0a	57
Declaración firmada sobre el plagio	60

Introducción

Why do we tell stories? To try to make sense of a world that can be terrifying and enormous. In Exandria, I don't know that your story will long be known. I don't know who will remain to tell it. But it did happen and it did matter. And though Calamity is here, because of you, it will not be here forever (Brennan Lee Mulligan en Critical Role 2022: 6:05:41-6:06:15).

Me gusta pensar que los juegos de rol de mesa representan un nuevo giro en nuestra manera de consumir historias. Son un medio actual e innovador en el que podemos apoderarnos de las narrativas y sentirnos verdaderamente protagonistas, autores y consumidores simultáneamente. Si entendemos el «teatro del mundo» como un gran juego en el que todos representamos un papel, ¿podemos reflejar esa visión de la vida a través de los juegos de rol de mesa en la enseñanza del español?

Aunque existen ejemplos de uso de los juegos de rol como recurso didáctico incluso en manuales de Español como Lengua Extranjera (ELE) (*Colores 7* y *¿Charlamos? Nivel I* apud Modéer 2011: 25), no he encontrado, a fecha de realización de este trabajo, una aplicación o estudio de la aplicación de los juegos de rol *de mesa* como herramienta educativa en el aula de ELE. Existen, sin embargo, artículos sobre el uso de este medio en el contexto de la enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera (Phillips 1993) y en la enseñanza secundaria y universitaria española (Rodríguez 2019). Por otra parte, existen muchos estudios sobre la aplicación y características de los juegos en el aula de idiomas como lengua extranjera, tanto de español como de inglés (Bambrough 1994, Jones 1982, Motos 1992, Dorrego y Ortega 1997, Moreno y Pérez 2003).

Los principales objetivos perseguidos en este trabajo son:

1. Estudiar la realidad de los juegos de rol en el contexto educativo general y en ELE en particular, más específicamente, la situación de los juegos de rol de mesa.
2. Valorar el uso potencial aprovechamiento de *Dragones y Mazmorras*, juego de rol de mesa por excelencia, como herramienta didáctica para desarrollar actividades didácticas, partiendo de un análisis de sus principales características.
3. Diseñar una línea de puntos generales para la adaptación del diseño de juegos de rol de mesa para su incorporación al aula de ELE.

El marco teórico empleado en el desarrollo de la parte lingüística del trabajo se fundamenta en el enfoque desarrollado en el MCER (Consejo de Europa 2002), los estudios de Jones sobre las simulaciones (1982) y las teorías sobre motivación y dinámica de grupo de Dörnyei (1997, et al. 2014).

1. Los juegos de rol

Katie Salen y Eric Zimmerman definen el concepto de *juego* como

un sistema en el que jugadores participan en un conflicto artificial definido por normas que produce un resultado cuantificable¹ (2004: 80).

Los investigadores llegaron a esta definición para su trabajo mediante un estudio comparativo de las diferentes visiones de diversos autores: David Parlett, Clark C. Abt, Johann Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, Chris Crawford, Greg Costikyan y Elliot Avedon y Brian Sutton-Smith. De ellos sacaron los aspectos más relevantes y útiles para dar con una definición clara de este término que a veces nos resulta tan ambiguo.

Si desmenuzamos dicha descripción podemos observar que definen el concepto *juego* como un *sistema*, «un conjunto de partes que se interrelacionan para formar un todo complejo» (2004: 55). Las «partes» u «objetos» de dicho sistema serían los «jugadores», el «conflicto artificial» y el «resultado cuantificable». Todos ellos interactúan diseñando una densa red de «relaciones internas», todas ellas con sus propios «rasgos», y determinados por un «entorno» regido por «normas» (*idem*). Los juegos, entonces, pueden analizarse desde diversos prismas, siendo así cómo estructuran todas las partes de este trabajo: desde el aspecto formal («RULES»), desde la experiencia («PLAY») o desde la cultura («CULTURE»). Esta óptica tridimensional de la idea de *juego*, donde se atiende a la naturaleza sistémica, vivencial y contextual del concepto, me parece de gran importancia a la hora de entender la complejidad de esta noción.

A esta descripción del *juego* van unidos otros rasgos de entre los que me gustaría destacar un par de ellos: el «círculo mágico» y la «actitud lúdica» (2004: 93-99). Lo que aportan estas dos ideas al discurso que se genera en este tratado teórico sobre diseño de juegos son una respuesta a dos cuestiones fundamentales sobre lo que es el concepto de *juego*. El espacio y tiempo donde comienza y acaba el *juego* está determinado por la propia naturaleza de este. Esa es la idea de «círculo mágico». La «actitud lúdica» es el pacto tácito y mutuo realizado por los jugadores, necesario para jugar, en el que se asumen las normas del juego como medio para alcanzar el placer que se obtiene del propio juego. Es decir, intuitivamente, de manera consciente o inconsciente, explícita o implícita, podemos saber si estamos o no jugando a un juego por los rasgos de la actividad que

¹ Los textos citados que en su origen están únicamente en inglés y en este documento aparecen en español son producto de mi traducción, a menos que se indique lo contrario.

desarrollemos en determinado punto espaciotemporal y por la complicidad recíproca de las personas implicadas.

Partiendo de este marco del concepto de *juego*, en este capítulo se confecciona una visión panorámica de lo que es un *juego de rol* (también JDR a partir de aquí), una sucinta relación de los eventos más destacables de la historia de la clase de JDR pertinentes para este estudio, los JDR de mesa, y una revisión general de la aplicación didáctica de este tipo de juegos en la enseñanza de idiomas en general y de ELE en particular.

1.1. ¿Qué es un juego de rol?

En el *Diccionario de términos clave de ELE* del Instituto Cervantes, el término *juego de rol* remite directamente a *juego teatral* y se define como

una breve representación teatral basada en una situación de la vida real —p. ej., comprar en un supermercado—, o bien en una situación ficticia —p. ej., un alumno interpreta a Salvador Dalí, otro, a Federico García Lorca y un tercero, a Luis Buñuel—. Cada alumno prepara, ensaya y representa un papel, en el que expresa opiniones, negocia con su interlocutor, intenta convencerlo, etc. (VV. AA. 2008).

Otra definición del mismo concepto de *juego de rol* desde el punto de vista educativo podemos encontrarla en la página web de la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, en el apartado de estrategias metodológicas de enseñanza-aprendizaje, en los recursos para el profesorado:

El juego de rol es una técnica de aprendizaje activo en la cual se simula una situación que representa la vida real. Los alumnos pueden aprender conceptos difíciles mediante la simulación de un escenario donde deben aplicar dichos conceptos.

El supervisor proporciona la información que necesita cada estudiante sobre los distintos personajes que actúan en la representación. Durante el juego de rol los alumnos interactúan entre sí, asumiendo el papel y las perspectivas de los personajes para comprender sus motivaciones, intereses y responsabilidades (Universitat Pompeu Fabra s.f.).

Es posible seguir enumerando recursos similares de otras fuentes que describen de manera similar el concepto de *juego de rol* observado como una herramienta educativa (Northern Illinois University 2012). De todas las descripciones del sintagma podemos extraer una serie de rasgos definatorios de los JDR:

- Son simulaciones: se generan situaciones ficticias, basadas en el mundo real o no, donde los estudiantes deberán cumplir un papel específico, interpretándose a ellos

mismos o un personaje, y desarrollar, de manera improvisada o ensayada, la acción de dicha situación interactuando entre sí².

- Son situaciones diseñadas: los personajes, la situación y su desarrollo no están determinados de manera azarosa, son frecuentemente elaborados por el profesor y ofrecidos al alumnado, pero también pueden ser creados entre todos o confeccionados solamente por los alumnos³.
- Se rigen por convenciones sociales: la cortesía es un elemento pragmático propio de cualquier tipo de comunicación. Otros elementos contextuales que conducen el discurso pueden ser la situación espaciotemporal elegida para la actividad o el tema de la conversación (ingeniería, política, el tiempo...), por poner algunos ejemplos de convenciones.
- Tienen un objetivo educativo: este puede ser incorporar de manera natural en el uso corriente de los alumnos mediante las conversaciones desarrolladas algún concepto explicado en clase o pulir las capacidades comunicativas de los alumnos.

Como se puede observar en esta nómina de rasgos, la naturaleza lúdica de los juegos de rol es innegable, y no solo por su propio nombre, también si se relaciona con la definición aportada por Salen y Zimmerman (véase 1). En un contexto educativo, y en un aula de ELE por cerrar más el círculo de esta descripción conceptual, un *juego de rol* sería, según mi interpretación, una simulación artificial de la realidad en la que los aprendientes negocian una escena actuando unos personajes con un objetivo, siendo el producto tangible de esta interacción un aprendizaje consciente o subconsciente de algún aspecto del español como idioma o la comunicación en español. De esta descripción se desprenden además los otros dos rasgos mencionados previamente de «círculo mágico» y «actitud lúdica»: se abandona la realidad para entrar en esta ficción creada de manera consciente, recíproca y colaborativa entre todos los implicados.

1.2. Los juegos de rol de mesa

Todo esto sería una buena descripción de lo que es un JDR como técnica metodológica y lo que implica participar en uno desde una visión educativa. ¿Pero qué

² Voy más allá de la distinción que hace Porter-Ladousse entre *simulación* y *juego teatral* con el fin de delimitar los rasgos esenciales y básicos de este tipo de actividades en término general (Porter-Ladousse 1987 apud VV. AA. 2008).

³ Es la misma situación que en el punto anterior. Aquí ignoro la distinción entre conversaciones cerradas y los *escenarios* de carácter abierto de Di Pietro (Di Pietro 1987 apud VV. AA. 2008).

diferencias hay con los juegos de rol como *Dragones y Mazmorras* y otros similares? Pues, en realidad, no muchas. En estos sistemas, los jugadores asumen roles, desarrollan escenarios ficticios, se rigen por las normas de esos mundos ficcionales y son normalmente coordinados por una figura mediadora conocida como Director de Juego o DJ (GM en inglés, de *Game Master*), más popularmente denominada *Dungeon Master* o DM («Señor de la Mazmorra» en español), mientras que en el aula esta figura la representaría el profesor. Si comparamos esta descripción con la enumeración de rasgos del capítulo anterior, podemos observar las obvias similitudes.

Una gran diferencia entre ambas visiones es que estos sistemas son esencialmente abiertos, no son opcionalmente cerrados al nivel de una conversación ensayada de una actividad didáctica como en una clase de español. Los objetivos perseguidos tienden a difuminarse en estos juegos, mucho más que en los escenarios educativos. Por eso se definen también como un «caso límite» de juegos (Salen y Zimmerman 2004: 81). Otra diferencia es que no se observa el acto del juego como un fin educativo, más bien como una actividad puramente recreativa.

Para entender el concepto de JDR desde este ángulo más lúdico debemos acudir a las definiciones que se aportan desde los propios manuales⁴:

El objetivo del juego de rol *Dungeons & Dragons* (D&D) es contar historias en mundos de espada y brujería. Al igual que los juegos de niños en los que estos fingen ser personajes ficticios, como el de indios y vaqueros, el motor de D&D es la imaginación [...].

A diferencia de los juegos de imaginación de los niños, D&D dota de estructura a las historias y proporciona un método para determinar las consecuencias de las acciones de los aventureros. Los jugadores tiran dados [...]. Todo es posible, pero los dados hacen que ciertos resultados sean más posibles que otros. [...]

En una partida de [D&D] cada jugador crea un aventurero (también llamado personaje) y forma equipo con otros aventureros (controlados por amigos). [...]

Un jugador asume el papel del *Dungeon Master* (DM, *Señor de la Mazmorra* en español): el narrador principal y árbitro del juego. El DM crea aventuras para los personajes, que se enfrentan a las dificultades y deciden qué caminos explorar. [...]

Entonces el DM determinará el resultado de las acciones de los aventureros y describirá lo que estos experimentan. D&D es un juego infinitamente flexible, ya que el DM puede improvisar para responder a cualquier cosa que los aventureros intenten hacer, de manera que cada aventura sea emocionante e impredecible.

El juego no tiene un final propiamente dicho; cuando una trama o misión concluye le sigue otra, de modo que se crea una historia continua llamada campaña. [...] Los aventureros se vuelven más poderosos conforme la campaña avanza. [...] Este aumento de poder se refleja en el nivel de un personaje.

⁴ Para todo este trabajo utilizaré como referencia bibliográfica la edición más actualizada del sistema de *Dragones y Mazmorras*, la quinta edición, ya que representa la acumulación y el perfeccionamiento del sistema a través de la retroalimentación constante tanto de jugadores como desarrolladores a lo largo de sus casi cincuenta años de historia.

En una partida de [D&D] no se gana ni se pierde. O, al menos, no tal y como se entienden estos términos normalmente. El DM y los jugadores crean juntos una emocionante historia, protagonizada por aguerridos aventureros que se enfrentan a peligros mortales. [...] Es posible que el grupo fracase en su intento de terminar una aventura con éxito, pero si os lo habéis pasado bien y habéis creado una historia memorable, todos habréis ganado (Crawford y Mearls 2019: 5)⁵.

Me gustaría destacar de esta descripción varios puntos clave como identificadores de los JDR como productos de entretenimiento:

- Su objetivo es recreativo: la finalidad del proceso lúdico es principalmente contar una historia entre todos los participantes del juego, además de obtener el placer estético de crear una historia y el mismo proceso creativo.
- El éxito no está predeterminado: al cambiar el fin de la actividad, no existe una clara condición de victoria. Solamente cuando todos los jugadores se sientan satisfechos con el producto desarrollado podemos decir que se ha tenido éxito en el proceso.
- El desarrollo de la acción es complejo: hay varios sistemas involucrados en la evolución de la acción. Por una parte está el diálogo de los jugadores, su interpretación de los personajes y la descripción de sus acciones. Por otra, el resultado y dirección de sus acciones en el gran esquema del juego está supeditado a tiradas de dados y el resultado que se obtiene en ellas.
- La figura del DM: este «narrador principal y árbitro del juego» funcionaría como un mediador entre el mundo que rodea a los personajes y los jugadores que los interpretan. Es quien se encarga de determinar las condiciones y circunstancias en las que deben interpretar sus personajes.



Ilustración 1. Set de siete dados

Sin embargo, hay otras distinciones posibles dentro del mundo de los JDR que pueden facilitar la confección de una visión comparativa más clara entre las dos visiones del concepto. Se puede entender el mundo de los JDR como un espectro. En un extremo estarían los JDR con una relación e intervención directa del jugador con la historia desarrollada (LARP, siglas de *Live Action Role Play*, que se acercaría más a lo que se

⁵ Se pueden encontrar descripciones parecidas del mismo concepto en otros juegos similares (Bulmahn 2015: 8-9, Jackson 2008: 7-8).

hace en las aulas de idiomas donde cada uno interpreta a escala real a su personaje), en el otro, los que tienen una conexión más indirecta, donde las decisiones están intervenidas por elementos intermedios como dados o la descripción de acciones (TTRPG, *Table Top Role-Playing Game*, donde encuadrarían la descripción anterior y la categoría del objeto de este trabajo) o una interfaz digital, lo que permite también la interacción con un número inmenso de jugadores simultáneamente (MMORPG, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, como *World of Warcraft*). De esta clasificación se desprende otra que se rige por el medio de interacción entre jugadores, siendo posibles los siguientes: la interacción presencial y directa con la acción (LARP), el desarrollo de la acción a través de la narración colaborativa y la imaginación y el teatro de la mente⁶ (TTRPG), e Internet y generadores aleatorios de números, cuadros de chat y elementos audiovisuales (MMORPG).

Estas clasificaciones y descripciones desarrolladas previamente pueden ayudar a demostrar que existen pocas diferencias entre las dos visiones del mismo concepto. La idea principal que se extrae de esta comparativa radica en el hecho de que, más allá de cómo se desarrollen y cuál sea su objetivo último, los JDR son simulaciones donde los participantes interpretan un personaje (también PJ, de «personaje del jugador») en un contexto determinado e interaccionan entre sí desarrollando una acción.

1.3. Historia de los juegos de rol de mesa

La teoría entorno a los JDR como sistemas de entretenimiento es relativamente escasa y está muy dispersa en las profundidades de Internet. Es por esa misma razón que la labor de John Hanju Kim es de gran valor en el proceso de elaboración de una base bibliográfica en este ámbito. Kim es doctor en Física por la Universidad de Columbia y un «apasionado jugador de juegos de rol» (Kim 2020). En su página web se encuentra almacenada y organizada de manera meticulosa (aunque pobremente actualizada, ya que una cantidad considerable de los enlaces están rotos) igual no la mayor parte sino casi todos los artículos más importantes y destacados relacionados con los JDR desde todos los ámbitos y perspectivas posibles (Kim 2012). Kim también desarrolló sus propios

⁶ El concepto de *teatro de la mente* es comúnmente utilizado en el discurso teórico relacionado con los JDR («BESW» 2016), pero no tiene una definición formal.

artículos configurando desde una perspectiva académica un panorama histórico de los JDR y el discurso relacionado con su análisis⁷.

La historia de los JDR⁸ comienza a mediados del siglo XIX. En aquel entonces se estaba popularizando en varios países un modelo de simulación militar llamado *Kriegspiel* (traducido del alemán como *juego [Spiel] de guerra [Krieg]*) y desarrollado por el ejército prusiano para simular combates de manera fiel a realidad. Estos juegos pasaron del mundo militar al de los *hobbies* en gran medida por el sistema de juego *Little Wars* de H. G. Wells, publicado en 1913, que acercó estos juegos de estrategia a las casas de Inglaterra primero y de Estados Unidos después.

Con el paso del tiempo y la publicación de nuevos juegos y nuevas versiones de estos, se empezaron a generar comunidades de jugadores que se reunían cada cierto tiempo en eventos conocidos como convenciones, festivales donde los fanáticos de un tema concreto comparten ideas, juegan partidas y venden sus productos. Entre los años 1972-1973 y con el previo auge de popularidad del género de la fantasía (*El señor de los anillos, Conan de Cimmeria...*), en GenCon, una convención que tiene lugar en el Lago Geneva, Wisconsin desde 1968, Gary Gygax y Dave Arneson colaboraron para desarrollar y publicar en la editorial Tactical Studies Rules (TSR) un sistema de juego innovador tomando la ambientación de las partidas de Arneson, *Blackmoor*, y el sistema de juego desarrollado por Gygax, *Chainmail*, como punto de partida. Este juego se llamó *Dungeons & Dragons* (*Dragones y Mazmorras* en español).

Este novedoso sistema cambiaba la manera de jugar a los juegos de guerra, creando un nuevo paradigma, un género nuevo: los juegos de rol de mesa. Mientras que los juegos de guerra se centraban únicamente en la recreación precisa y calculada de todos los parámetros y conjuntos de tropas implicados en el desarrollo de un combate histórico, *Dragones y Mazmorras* acercaba a los jugadores a la narrativa de los personajes implicados en esas escaramuzas, creando historias a partir de ellos, a veces siendo interpretados por los propios jugadores. Todo ello surgió de un cambio en la mentalidad y estilo de juego de los jugadores, que cambiaron su foco de interés de la simulación hacia

⁷ Existen más webs con información y artículos académicos relacionados con los JDR como nuevo objeto de estudio al estilo de la web de Kim («Studies About Fantasy Role-Playing Games» 1996) y en formato físico (Detering y Zagal 2018).

⁸ Los datos que configuran esta compilación histórica provienen principalmente del artículo de Victor Raymond (1994), que se encuentra anidado en la propia web de Kim, y en un artículo posterior desarrollado por el propio Kim (2011).

la narración⁹. Otro aspecto fundamental que cambió fue el del «árbitro» de las partidas. En los juegos de guerra, era común que un tercero hiciera de juez y mediador en cuanto a las normas del juego entre los jugadores de una partida, enumerando y describiendo cómo se sucedían los acontecimientos de manera estricta y directa. El cambio en la balanza hacia una visión de estos juegos como algo más narrativo cambió la posición de estos terceros jugadores de una figura imparcial e instrumental hacia la de un jugador más, responsable de crear descripciones más estéticas y narrar la interacción del resto de jugadores con el mundo de juego.

Lo demás es historia. El sistema de Gygax y Arneson acumuló gran éxito rápidamente, lo cual dio pie al desarrollo de nuevos sistemas como *Runequest* o *Traveller* y escenarios de juego basados en *Dragones y Mazmorras* como *Empire of the Petal Throne*. De este pleno creativo surgió un gran nicho de

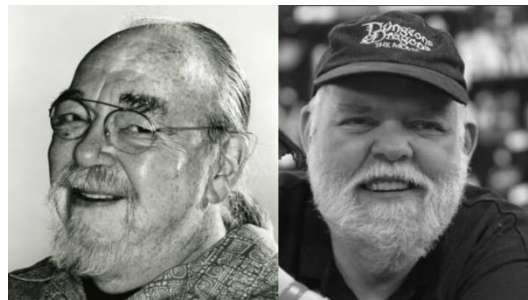


Ilustración 2. Gary Gygax y Dave Arneson

mercado editorial. Se empezaron a publicar materiales en revistas para los jugadores, se sucedieron las versiones y surgieron cada vez más y más sistemas de juego con diversas temáticas: *Call of Cthulhu*, *Paranoia*... También se crearon adaptaciones a este tipo de juegos a partir de propiedades intelectuales archiconocidas: *Star Wars*, *James Bond*...

En la actualidad, el mundo de los juegos de rol de mesa forma una gran parte del sector del entretenimiento cuyo valor global se valoró alrededor de 2.478,2 millones de dólares en el año 2021 según un estudio reciente que analizó el mercado de los juegos de rol y de los juegos de guerra actuales (Dhanraj y Roshan 2022). Este éxito económico se materializa principalmente en el caso de *Dragones y Mazmorras*, que hoy en día y de mano del conglomerado multinacional *Wizards of the Coast*, prácticamente monopoliza el mercado de los JDR con:

- Constantes publicaciones físicas en diversos idiomas, además de una plataforma digital gratuita donde acceder a todo lo relacionado con D&D desde el navegador (dndbeyond.com).

⁹ El conflicto entre estas dos visiones de juego fundamentó los primeros debates en los foros de Internet sobre qué era más importante en los JDR: la simulación precisa o la historia creada. Fue en estas páginas web donde los mismos jugadores intentaron sistematizar y dar sentido a estos estilos de juego. Para más información al respecto, véase (Kim 2003).

- Sagas de videojuegos ambientados en los distintos mundos de juego publicados: *Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Dark Sun, Ravenloft...*
- Películas originales:
 - *Dragones y Mazmorras, Dragones y Mazmorras: La ira del dios-dragón y Dragones y Mazmorras: El libro de la oscuridad vil*¹⁰: una trilogía de telefilmes de poco éxito y respeto ante la crítica.
 - *Dungeons & Dragons: Honor entre ladrones*¹¹: el ejemplo de mayor éxito y la película más reciente.
- Influencia en el mundo de la televisión:
 - *The Big Bang Theory*¹² y *Community*¹³: el JDR es el elemento central de varios episodios.
 - *Stranger Things*¹⁴: los protagonistas juegan a *Dragones y Mazmorras* y los antagonistas de la serie tienen su origen en los manuales del juego en aquella época: el Demogorgon y Vecna.
 - *Dungeons & Dragons*¹⁵: la clásica serie de televisión de animación de la década de los ochenta.
 - *La leyenda de Vox Machina*¹⁶: otra serie de animación actualmente en desarrollo, producida por Amazon Studios, basada en la primera campaña de *Critical Role* y financiada inicialmente por los fans de la serie a través de la plataforma Kickstarter.
- Numerosas series desarrolladas en formato pódcast (Spotify), en *streaming* (Twitch) y/o en vídeo (Youtube) como *Dimension20* (2018-) y *Critical Role* (2015-), por nombrar las más populares y las que se pueden considerar proyectos insignia de la marca¹⁷.

¹⁰ (Solomon 2000, Lively 2005, 2012).

¹¹ (Francis y Goldstein 2023).

¹² (Rich 2013, Cendrowski 2019).

¹³ (Russo 2011, 2014).

¹⁴ (Duffer y Duffer 2016-2024).

¹⁵ (Evanier 1983-1985).

¹⁶ (Prynoski 2022-)

¹⁷ Se pueden encontrar muchos artículos digitales que recogen el éxito mediático y multiplataforma de la franquicia (Junso 2019, Diamond 2022, Jiménez 2023).

1.4. Los juegos de rol en la enseñanza de ELE

Una actividad con la naturaleza de esta herramienta puede presentar muchos beneficios en el aula de ELE, aunque también puede tener sus inconvenientes. Si recuperamos la definición de JDR en el ámbito de la enseñanza, esta tipología de actividades propias de procesos de enseñanza/aprendizaje más activos suele tener un efecto positivo en la motivación del alumnado (Johnson y Escudero 2021: 62-63). Al crearse una situación ficcional, la presión que ejerce la presencia del profesor en el aula es menor. El resultado de la actividad se busca en un mejor desempeño comunicativo, surge de los propios alumnos más que de una intención de satisfacer expectativas impuestas desde el profesor (o por lo menos la óptica respecto a dichas expectativas cambia). La distancia de la realidad producida de la ficción teatral genera distensión y menor miedo al error, lo que en consecuencia deriva en un mejor desempeño interpretativo. Sin embargo, algunos alumnos pueden encontrar difícil aproximarse a los JDR, ya sea por su timidez o ansiedad (2021: 63-65).

Se ha estudiado con resultados positivos, partiendo del marco teórico de los *escenarios* de Di Pietro, que este tipo de actividades también influyen de manera muy positiva en la competencia comunicativa y los comportamientos socioculturales de alumnos de ELE (Hidalgo 2017). Los contenidos desarrollados mediante técnicas de JDR resultaron muy interesantes, apropiadas y educativas para todos los participantes, en definitiva, más atractivas. El miedo fue uno de los factores vigilados durante el estudio, pero el interés e implicación general de los alumnos eclipsó dicha característica propia de este tipo de actividades que pueden producir cierta vulnerabilidad en los alumnos (2017: 106-108). En otra investigación, enfocada en este caso a los profesores de ELE, también dio lugar a resultados interesantes a favor de los JDR como herramienta metodológica (Boquete 2013). Mientras que un modelo tradicional de enseñanza se percibía como más sencillo de realizar, las impresiones de los profesores eran que el modelo basado en la enseñanza a través de JDR era más eficaz, motivador e interactivo para la mayoría de los participantes en la investigación (2013: 279).

Toda esta literatura destacada pone de relieve las muchas características positivas y áreas que desarrollan los JDR en las clases de ELE, además de los inconvenientes relacionados con el factor teatral intrínseco a ellos. Los dos puntos fundamentales que me gustaría destacar de este apartado es que los JDR resultan actividades verdaderamente motivadoras y la actitud hacia ellas en los últimos años es realmente favorable.

2. Aplicabilidad de *Dragones y Mazmorras* en el aula de ELE

Una vez asentada la base teórica, pasaré a describir en profundidad el sistema de JDR D&D para después plantear cómo se podría aprovechar en el contexto de la enseñanza de ELE. Las principales razones por las que creo que este sistema puede ser de gran utilidad son las siguientes:

- Es popular: como ya he mencionado antes (véase 1.3), la trayectoria de este juego no solo ha definido el género, sino que también es un icono cultural. Aunque la opinión general esté dividida sobre que su masa crítica de popularidad eclipse a otros JDR igual de válidos o interesantes a través del monopolio del mercado («StriderT» 2020, «SR__16» 2023), es



Ilustración 3. Un grupo de aventureros

- un hecho innegable que si se habla de JDR, con cualquier persona que tenga la más mínima familiaridad con este ámbito cultural, D&D es lo primero que suele venir a la cabeza. Por este motivo entiendo que, de introducirse en el aula de ELE una actividad relacionada con este sistema, es más probable que los alumnos les suene, estén interesados en conocerlo o ya estén familiarizados con él en su idioma.
- Es flexible: la figura del DM es fundamental en el desarrollo apropiado de las partidas de D&D. En el *Guía del Dungeon Master* hay un fragmento que transmite la esencia de lo que yo considero que representa jugar a JDR en general y a D&D en particular:

Inventar, escribir, narrar, improvisar, actuar, arbitrar... El DM se encarga de cada una de estas tareas de forma distinta, y probablemente haya algunas que disfrutes más que otras. Siempre ayuda recordar que [D&D] es una afición, por lo que hacer de DM debería ser divertido. Concéntrate en aquellos aspectos que te agraden más y relega el resto a un papel secundario. Así, si no te gusta elaborar tus propias aventuras, puedes utilizar las publicadas. De forma similar, también puedes apoyarte en otros jugadores para que te ayuden a interpretar las reglas o crear el mundo.

Las reglas de D&D os ayudan, tanto a ti como al resto de jugadores, a pasarlo bien. Pero no son las que mandan. Tú, el DM, eres el que está al mando. Dicho esto, tu labor no es masacrar a los aventureros, sino crear un mundo y una campaña que gire en torno a sus actos y decisiones. ¡Y lograr que tus jugadores quieran volver a por más! Si tienes suerte, los sucesos de tu campaña permanecerán en el recuerdo de tus jugadores mucho después de que terminéis la última sesión de juego (Crawford y Mearls 2020: 4).

Este énfasis en la diversión ante todo y en moldear el sistema según las necesidades de la mesa de jugadores me parece un principio fundamental en los JDR. También me parece importante para las clases de ELE, donde el humor y la diversión reportan un mayor nivel de rendimiento y motivación y, por lo tanto, un mejor aprendizaje (Montañés 2018).

- Es sencillo: una vez se comprende la dinámica interpretativa y colaborativa, por una parte, y unos cuantos conceptos sobre el diseño mecánico de los personajes y cómo hacer las tiradas de dados, por otra, el transcurso de una partida debería ser fluido. Existen gran cantidad de recursos a disposición de todos en Internet para familiarizarse con el sistema, en gran parte debido a la popularidad de este. La simplicidad de D&D puede ayudar a implementarlo en el aula de ELE con mayor facilidad.

Una vez enumerados los puntos fuertes del sistema, pasaré a describir sus características específicas como sistema de JDR¹⁸. *Dragones y Mazmorras* es un sistema de JDR basado en el dado de veinte caras (su abreviatura es d20). Eso significa que es el más importante y el que más se usa. Según se desarrolla una partida, el resultado de determinadas acciones tendrá éxito o no dependiendo del resultado de una tirada de d20 a la que se le suman bonificadores o penalizadores según las circunstancias del personaje. Para el resto de las tiradas, los manuales indican qué dados hay que utilizar para según qué cosas siguiendo la misma nomenclatura (por ejemplo, 2d6, que se traduce como «dos dados de seis caras»).

Los personajes se construyen con base en tres pilares principales que configuran todo lo necesario para interpretar un personaje: clase, raza y trasfondo. La clase es el tipo de aventurero que es un personaje, lo que determina el tipo de aptitudes que tiene. Un mago, por ejemplo, será capaz de lanzar conjuros de todo tipo, mientras que un guerrero estará muy entrenado para el combate. Existen muchas razas de fantasía entre las que elegir para diseñar un personaje, cada una con sus características, peculiaridades y culturas propias. Por último, el trasfondo de un PJ define su pasado a nivel social (a qué se dedicaba antes de ser aventurero, su red de conexiones...) y a nivel individual (rasgos de personalidad, defectos, virtudes, motivaciones...).

¹⁸ En caso de que exista confusión con la terminología de los JDR, recomiendo acudir a los recursos aclarativos ofrecidos por la empresa desarrolladora, siendo el único inconveniente el hecho de que estén en inglés (Wizards of the Coast s.f., «Further resources»).

Toda esta información se puede escribir y encontrar con facilidad en la hoja de personaje (Wizards of the Coast 2014) para recuperar la información según sea necesario durante la partida con rapidez. Se necesitan pocos materiales para desarrollar una partida: un set de dados, la hoja de personajes, una libreta para tomar apuntes de lo que sucede durante las partidas o para dirigir las, lápiz y goma. Nada más. Siempre se pueden añadir más cosas, como un mapa de cuadrados, modelos en miniatura para representar a los personajes, manuales adicionales o un altavoz para poner música ambiente o efectos especiales, pero lo esencial se encuentra en la lista previa.

En cuanto al propio desarrollo de la partida, la descripción del sistema citada anteriormente (véase 1.2) describe los elementos fundamentales de dicho proceso, pero en el próximo apartado analizaré algunos ejemplos de juego y se podrá ver reflejado mejor cómo transcurre una sesión de juego.

2.1. Posibles vías de aprovechamiento del sistema

Uno de los primeros aspectos que destacan desde el punto de vista de la enseñanza de lenguas del uso de este tipo de materiales es que se trabajan o se pueden trabajar todos los tipos de actividades lingüísticas: comprensión, expresión e interacción tanto escrita como oral, además de la mediación. Todo empieza desde la explicación del propio sistema, la comprensión y transmisión de instrucciones. Se pueden llevar al aula los manuales y recursos aclarativos o resúmenes de las normas en forma de tablas o hojas resumen. Esos textos escritos van necesariamente acompañados de las explicaciones orales del profesor. Las aclaraciones de dudas pueden darse entre los propios alumnos, desarrollando así el área de la mediación.

Una vez dentro del juego, los jugadores deberán interpretar y describir el comportamiento de sus personajes dentro de la situación donde se encuentren, teniendo que desarrollar así: su capacidad para la abstracción de la narrativa imaginaria que se va creando, el pensamiento lógico y analítico (pero también lateral y mágico) para los problemas que se encuentren según avance la acción, la empatía y demás competencias pragmáticas durante las conversaciones o negociaciones con personajes no jugadores (o PNJ a partir de aquí), los interpretados y representados por el DM. Además de estos aspectos, durante el juego también se deberá trabajar en el metajuego, es decir, todas las conversaciones paralelas al desarrollo de la propia partida, pero que aún así están

relacionadas con esta¹⁹: comentarios sobre alguna situación graciosa que haya tenido lugar, consejos sobre decisiones estratégicas, cálculos del resultado de una tirada (matemáticas en español)... En esencia, se está desarrollando la capacidad comunicativa de todos los jugadores al tener que interpretar de manera improvisada conversaciones y crear descripciones partiendo únicamente de la imaginación colectiva.

Desde la propia empresa desarrolladora de D&D se han diseñado materiales educativos para incorporar el sistema en el aula, ya sea en las clases normales o en extraescolares, siendo el único inconveniente de estos que se encuentran únicamente en inglés (Wizards of the Coast s.f.). Además de dichos materiales, existen lotes y licencias para que los profesores lleven al aula más fácilmente las actividades.

Me gustaría destacar por otra parte los programas educativos que Wizards ha desarrollado en colaboración con la plataforma Young Minds Inspired (YMI) para edades entre los 9 y los 14 años (Young Minds Inspired, «Puzzles, Mazes, and Mysteries Inspired by Dungeons & Dragons» s.f.). Dichos programas están diseñados como un acercamiento en forma de actividades lúdicas al sistema, orientadas hacia las áreas de «artes del lenguaje» y matemáticas. Acompañando a estos archivos imprimibles, existen también guías para incorporar en el currículo de manera estricta las competencias desarrolladas y estándares de aprendizaje trabajados extraídos del CCSSO y la NGA, dos OSAL apartidistas orientadas al apoyo de educadores en todos los Estados Unidos (Young Minds Inspired, «Puzzles, Mazes, and Mysteries Curricular Standards» y «Build an Adventure Curricular Standards» s.f.). Según estos estándares curriculares, se trabajarían en líneas generales las áreas de: conocimiento del lenguaje y sus convenciones, uso y adquisición del vocabulario relacionando conceptos y usando las referencias contextuales, la escritura de narrativas estructuradas y coherentes, la comprensión y colaboración en discusiones, y la comprensión de ideas y seguimiento de argumentos en un texto. Si comparamos esta enumeración de elementos con los objetivos generales del PCIC (Instituto Cervantes 2006), podemos observar algunas similitudes en ciertos elementos²⁰. Todos los objetivos relacionados con «el alumno como *agente social*» pueden asemejarse a los objetivos enumerados en los materiales de YMI, especialmente los de los niveles intermedio y avanzado: llevar a cabo todo tipo de interacciones, intervenir y participar en cualquier comunidad, y desenvolverse con cualquier clase de textos orales y escritos,

¹⁹ Para una profundización en la noción de *metajuego*, véase (Carter, Gibbs y Harrop 2012).

²⁰ Esta lista ha sido extraída del directorio Índice > Objetivos generales > Relación de objetivos.

independientemente del tema. La autogestión promulgada como objetivo en «el alumno como *aprendiente autónomo*» está también vinculada a los estándares de las actividades mencionadas previamente. No figura en ningún estándar de dichas actividades el aspecto cultural vinculado a la lengua, que correspondería con el objetivo del «alumno como *hablante intercultural*», ya que no se discute explícitamente ningún elemento cultural en los materiales didácticos de YMI.

3. Los *ELEgidos*: unidad didáctica basada en *Dragones y Mazmorras*

En este apartado del trabajo desarrollaré un ejemplo de unidad didáctica (también UD desde aquí) utilizando el sistema de *Dragones y Mazmorras* para mostrar algunas posibles vías de adaptación al aula de ELE del JDR de mesa como herramienta didáctica. Partiré de un caso hipotético e ideal para enseñar todo el potencial educativo que considero que tiene la herramienta.

La quinta edición de *Dragones y Mazmorras* es una marca registrada basada en un documento llamado *System Reference Document 5.1* (SRD5.1) donde se recogen todos los elementos básicos del sistema de JDR. Los contenidos elaborados para la configuración de esta UD y las normas para su desarrollo están diseñados a partir de dicho documento, que se rige por la *Open Gaming License Version 1.0a* (OGL) y del que debo adjuntar una copia en este texto para hacer un uso apropiado de dicha propiedad intelectual (véase el anexo *Open Gaming License Version 1.0a*). La versión concreta del SRD5.1 que usaré es una edición digital traducida por Ana Navalón para la empresa Nosolorol que publicaron en Internet para su acceso sin ningún tipo de registro (Navalón 2018), pero también incluiré en las referencias el SRD5.1 original en inglés (Wizards of the Coast 2016).

3.1. Perfil del grupo meta

Esta UD se enmarcaría en un taller independiente de ELE, una especie de actividad paralela o ajena a los cursos especializados de nivel. En las partidas se podrá hacer cierto énfasis en los contenidos impartidos en las asignaturas oficiales en el caso de que tuvieran lugar simultáneamente. El nivel para el que estaría diseñado esta UD sería intermedio-avanzado, es decir, desde el nivel B2 al C2 siguiendo el esquema del MCER (Consejo de Europa 2002: 23-45). El conocimiento del español para desarrollar esta actividad requiere de un conocimiento previo de la lengua mayor que el que tiene una persona que

recientemente ha comenzado a aprender español. Los alumnos trabajarán especialmente sus competencias orales, por lo que el perfil orientativo serán alumnos con unas destrezas orales altas o que, aunque no tengan un gran nivel oral, demuestren un interés y capacidad por y para la comunicación en español.

En cuanto al trasfondo cultural de los alumnos, un grupo multicultural puede traer a las partidas ciertos beneficios que un grupo monocultural no aporta necesariamente. Mientras que una clase multicultural puede trabajar de manera extensiva e intensiva la interacción intercultural, unos alumnos con el mismo origen compartirán los mismos referentes culturales y no se producirán esas conversaciones de manera tan espontánea como con un grupo multicultural. No obstante, una clase monocultural ofrecerá una unidad y colaboración mayor al poder comprenderse entre sí mejor y solucionar ciertas dudas en la lengua materna al momento, en caso de que la compartan y el profesor lo permita. De todas maneras asumiremos que el grupo esperable está compuesto de alumnos con origen en distintos países.

Esta unidad está orientada hacia un grupo de adultos en edad universitaria. Es preferible también que los alumnos compartan cierta afición por las historias de alta fantasía, sea cual sea su formato, para tratar de trasladar ese interés a las sesiones. El número de alumnos óptimo es entre tres y cinco personas. En caso de que hubiera más de cinco, debería barajarse la posibilidad de hacer más de un solo grupo.

La temporización de este hipotético taller de rol de ELE sería de una sesión semanal de 2 horas durante un mes entero (5 semanas), dando así un total de 10 horas efectivas. Dado que la duración de las sesiones es limitada, las partidas deberán dirigirse de manera acorde a ese tiempo siendo responsabilidad del profesor adaptar dentro de lo posible el contenido de las sesiones prediseñadas a ese esquema temporal. De todos modos, es comprensible que una sesión de JDR pueda tener un final inesperado ya que no es exactamente ir del punto A al punto B. Por eso mismo, el profesor también deberá calcular o reconducir la sesión para dar con el mejor momento posible, el punto narrativo más apropiado, para terminar una sesión. Dependiendo según encauce el profesor la acción de manera más estricta o laxa, es posible que deba tener lugar alguna sesión adicional o que las sesiones de juego se extiendan en algunos casos.

3.2. Metodología y estrategias

El enfoque metodológico de esta actividad se enmarcaría una perspectiva activa e interactiva del proceso de aprendizaje. Esta visión del proceso de enseñanza/aprendizaje se alinea desde el punto de vista lingüístico con el «enfoque orientado a la acción» promulgado en el MCER, debido a la naturaleza esencialmente comunicativa de la actividad:

El uso de la lengua –que incluye el aprendizaje– comprende las acciones que realizan las personas que, como individuos y como agentes sociales, desarrollan una serie de competencias, tanto generales como competencias comunicativas lingüísticas, en particular. Las personas utilizan las competencias que se encuentran a su disposición en distintos contextos y bajo distintas condiciones y restricciones, con el fin de realizar actividades de la lengua que conllevan procesos para producir y recibir textos relacionados con temas en ámbitos específicos, poniendo en juego las estrategias que parecen más apropiadas para llevar a cabo las tareas que han de realizar. El control que de estas acciones tienen los participantes produce el refuerzo o la modificación de sus competencias (Consejo de Europa: 9).

Desde el lado educativo general, el enfoque adoptado se posiciona entre el aprendizaje cooperativo (Alarcón 2021), el aprendizaje basado en problemas (Villegas 2017) y el aprendizaje basado en juegos (Marín 2018). Las principales características de esta metodología son la división en grupos mixtos y heterogéneos de adultos, el trabajo en equipo, el análisis e interpretación de la información, la autonomía de los alumnos, la división de la responsabilidad y una mayor implicación, atención y motivación derivada de los elementos lúdicos. Los beneficios de un proceso de enseñanza/aprendizaje activos radican en una mejora de las habilidades comunicativas de los alumnos, la mejora de la participación, el desarrollo del pensamiento crítico y una mejor comprensión del mundo real. En estas metodologías el estudiante es el protagonista del proceso constructivo de aprendizaje.

En cuanto estrategias didácticas para el desarrollo de la unidad se refiere, lo que prima en la actividad es que el alumnado se comunique en español, lo segundo, que todo el mundo pase un buen rato, y lo tercero que importa es la historia creada entre todos. Considero importante recompensar la creatividad y la interpretación adecuada a través de las mecánicas del juego²¹ y de la propia narración en sí, ya que puede afectar de manera positiva a la motivación de los alumnos para esforzarse en su desempeño comunicativo. El profesor, tal y como lo haría en una clase de ELE normal, deberá adaptar el transcurso

²¹ Véase *inspiración* en el apartado «Reglas» del SRD (Navalón 2018).

de las sesiones e improvisar según lo que sea necesario, provechoso y entretenido para el grupo. No hace falta hacer una tirada de dados para todo, hay que dejar que sobre todo hablen ellos, ya que es el principal objetivo de la actividad y son los protagonistas de la historia. Hay que hacer que se sientan importantes, útiles e inteligentes a través de las opciones que se les presentan y las decisiones que tomen, llevar al humor los fallos para liberar la tensión que se pueda generar y elevar los momentos dramáticos para captar la atención del alumnado y crear momentos memorables. No hace falta ser actor de doblaje para interpretar a los personajes o sus voces, pero siempre ayuda tratar de interpretar antes que solo describir. Es mejor decir «soy Torbek y quiero cerveza» que «mi personaje, Torbek el enano, se presenta y demanda cerveza». Se tiene que intentar hablar todo el rato en español, incluso cuando ello parezca retrasar la sesión. Ese es un punto crucial de la actividad, ya que de otra manera solo estarían jugando a D&D y ocasionalmente practicando el español. El profesor será el encargado de mantener la práctica del idioma, aunque se cometan errores. Es labor del docente determinar cuándo realizar las correcciones, si en el momento que tengan lugar durante la sesión o al final.

3.3. Objetivos didácticos generales

- Aprender a calcular en español de manera fluida.
- Comprender una narración oral.
- Colaborar en la elaboración de un texto dramático.
- Desarrollar las destrezas orales de manera orgánica y natural.
- Descubrir nuevos tipos de juegos en español.
- Describir situaciones con un cierto nivel de detalle.
- Explicar situaciones pasadas en primera persona.
- Mediar para solucionar dudas y malentendidos.
- Mejorar el trabajo en equipo y el pensamiento crítico.
- Narrar acciones en un orden lógico.
- Organizar un plan de acción.
- Saber seguir instrucciones de un manual.

3.4. Competencias desarrolladas²²

- Uso del conocimiento del mundo extraído del mundo ficcional.
- Manejo del conocimiento sociocultural extrapolado del juego: vida diaria, relaciones personales, valores y creencias...
- Consciencia intercultural.
- Destrezas sociales derivadas del conocimiento sociocultural.
- Capacidad de autodescubrimiento y adaptación a circunstancias lingüísticas.
- Autorreflexión sobre el conocimiento del español.

3.5. Contenidos lingüísticos específicos

- Comunicativos:
 - Transmitir unas instrucciones.
 - Crear un plan de acción en equipo.
 - Negociar con otras personas.
- Pragmáticos:
 - La cortesía.
 - Los turnos de palabra.
 - La distancia social.
- Culturales:
 - La interpretación dramática.
 - Los juegos de rol de mesa.
- Gramaticales:
 - Estructuras oracionales complejas.
 - Usos del imperativo.
 - Usos de los tiempos de pasado.
 - Oraciones condicionales.

3.6. Sinopsis de la aventura

Murgal, el dragón rojo que vive en el castillo abandonado de las Montañas Barbadas, desafía constantemente a las gentes del pueblo de la ladera de Villacumbre para que le intenten arrebatar el tesoro que les ha ido quitado con el paso del tiempo en forma

²² (Consejo de Europa 2002: 99-127).

de tributos abusivos o asedios. Quien consiga derrotarle, robarle la parte más preciada de su tesoro con éxito o echarle de su guarida, será el próximo dueño de su tesoro, del castillo y el dragón se marchará.

Sois un grupo de aventureros en ciernes en busca de fama y gloria y esta se presenta como una buena oportunidad para ganaros el respeto, el oro y la reputación que merecéis. Una noche, descansando en la taberna del pueblo cercano a las montañas, recibís una carta personal a nombre del dragón en la que os elige explícitamente a vosotros para que os enfrentéis a su reto. ¿Aceptaréis el desafío del arrogante dragón Murgal?



Ilustración 4. Murgal, el dragón rojo

3.7. Descripción general de las sesiones

La primera sesión se centrará únicamente en explicar en profundidad el sistema de juego y diseñar los personajes que quieran interpretar. Es posible que algún alumno ya esté familiarizado con este tipo de juegos o con el propio sistema de D&D, por lo que considero útil apoyarse en estos alumnos para desarrollar las clases, siempre en español. Para la cuestión de las normas, el profesor deberá explicar en líneas generales los elementos del juego más importantes para todos (tiradas de dados, cómo es el proceso interpretativo del juego, las normas del combate...) y las características específicas de los personajes para cada alumno en particular (cómo funcionan sus habilidades de clase, las reglas de la magia...). El diseño de un PJ puede empezar por encontrar un concepto de personaje que le resulte interesante, escoger una raza, decidirse por una clase o elegir un rol que cumplir dentro del grupo. Una vez definidas estas cuestiones, se pasa al diseño mecánico de los personajes (hacer las tiradas de dados que configuran las características de los personajes) y el diseño narrativo (elegir un trasfondo y crear una descripción física y psicológica del personaje). Por último, se eligen los últimos elementos necesarios (equipamiento, conjuros, subclase...) y se define la red de relaciones entre todos los

personajes de los jugadores (cómo se conocieron, si tienen algún pasado en común, cómo se llevan entre sí...). Es interesante que el profesor introduzca de alguna manera elementos de sus pasados o motivaciones en las partidas para así aumentar el nivel de implicación. Cabe la posibilidad de que se configure un grupo de personajes desequilibrado a nivel mecánico, pero es responsabilidad del profesor adaptar la aventura de manera que puedan compensarse de alguna manera los defectos del grupo (les decide acompañar un personaje sanador en su defecto, reducir el tiempo para recuperar las habilidades y puntos de golpe...). En caso de que sobrara tiempo, el profesor podría llevar a cabo una pequeña demostración/simulacro de partida para que los alumnos puedan tener un primer sabor de boca de lo que serán las sesiones posteriores. Además de todo esto, el profesor deberá explicar que el objetivo de la actividad va a ser desarrollar una historia entre todos, con todo lo que ello implica. Un alumno no puede sabotear el desarrollo de la acción a costa de la diversión de todos y eso debe advertirse. Por otra parte, se deberá preguntar qué temas que puedan surgir durante la partida puedan resultar incómodos para los jugadores (gore, drogas, sexo...) de modo que el profesor pueda evitarlos en el curso de las sesiones.

En la segunda sesión, se introducirá a los alumnos al pequeño mundo donde se desarrollará la partida. Con tal de evitar la sobrecarga de información y contextualización innecesaria, la unidad está diseñada de tal manera que se explica la información justa y necesaria para un desarrollo satisfactorio de la actividad. No obstante, si el profesor lo considera necesario, puede incorporar todos los detalles que quiera a las partidas, añadiendo el contexto al mundo ficcional creado que necesite. De todas maneras, seguramente necesite improvisar sobre la marcha algún PNJ, ya que es imposible predecir con exactitud por dónde van a ir o qué vías de acción van a tomar. En esta sesión, los alumnos tendrán que describirse físicamente, explicar cómo se conocen y alquilar dentro de personaje (*in character*) una habitación en la posada del pueblo. A medianoche, les llegará la carta del dragón, que será un texto escrito que se entregará a los jugadores en físico para que la lean y discutan como personajes cuál va a ser su siguiente paso. Al día siguiente, si deciden aceptar la misión de enfrentarse al desafío del dragón, realizarán los preparativos que consideren necesarios para el viaje de tres días hasta el castillo de la montaña, con todas las interacciones pertinentes que ello implique: negociar con un comerciante por provisiones, tratar de convencer a un noble para que les patrocine, contratar a un mercenario que los acompañe.... Como las posibilidades en este punto de

la sesión son potencialmente ilimitadas, se sugerirán algunas vías de acción para que el profesor tenga cierta preparación. Por último, una vez esté todo listo, se describirá la salida del pueblo del grupo para finalizar la sesión.

En la tercera sesión, el grupo deberá enfrentarse al peligroso trayecto por las montañas hasta el castillo del dragón. Además de tener que gestionar sus propios recursos (cada día gastarán una ración, deberán orientarse para no perderse y encontrar un lugar para cobijarse) y estar alerta de los peligros que puedan surgir por el camino, hay algunos encuentros que tendrán lugar sí o sí durante el camino. En la primera noche del viaje de tres días, una manada de lobos les sorprenderá mientras duermen, mostrándoles que están en un entorno peligroso y que deben estar alerta y preparados para trabajar juntos. El segundo día llegarán a un punto del camino donde antes había un puente, pero que ya no está. Los alumnos tendrán que buscar una solución creativa entre todos para poder continuar con su aventura: que alguien salte el abismo y ate una cuerda al otro extremo para pasar, escalar por la pared de la montaña hasta el otro lado, utilizar algún conjuro de manera creativa... Cerca del final de la tarde del último día de trayecto, el dragón les sobrevolará mientras suben el final del camino. Aquí la decisión de los alumnos es libre, pueden esconderse, llamar la atención del dragón, tratar de distraerle..., pero la idea es crear una imagen impactante y terrorífica para que se sientan cierta presión por el desafío al que se están enfrentando sus personajes. El docente puede descartar algunos de los eventos enumerados según considere necesario. Al final de esta sesión, cuando lleguen a las puertas del castillo abandonado, los personajes subirán a nivel 2. Dicha subida de nivel se puede hacer en un momento cinco minutos después de la clase o indicando que se sigan las instrucciones que se encuentran en el SRD desde casa.

La cuarta sesión está diseñada en torno al castillo del dragón. Esta estructura en ruinas está organizada en varias zonas: la guarida del dragón en el que antaño fue un pequeño palacio, los edificios en ruinas, y las catacumbas que recorren toda la superficie del castillo por debajo de la tierra. Llegados a este punto las posibles vías de acción son incalculables: intentar pasar desapercibidos y robarle el tesoro, explorar el castillo en busca de soluciones creativas, un asalto frontal sorpresa contra el dragón... No obstante en la guía de la actividad se sugieren algunos planes según la actitud general del grupo. Hay que recordar que deben ser ellos quien tomen la iniciativa, como DM no hay que delinearles el camino que queremos que lleven. Si deciden ser sigilosos y tratar de robarle el tesoro, los alumnos pueden: usar la magia de algunos personajes para ello, encontrar

en una tienda de objetos mágicos pociones, varitas o pergaminos que les puedan ser útiles, generar una distracción, buscar un pasadizo secreto que los lleve justo debajo del tesoro y que solo se pueda abrir solucionando un puzle... Si intentan buscar alguna ayuda en el propio castillo, pueden hallar: un esqueleto en las mazmorras que porta un anillo de telequinesis al que solo se puede acceder abriendo la puerta oxidada de su celda, un cofre trampa en una casa noble que guarda una espada matadragones, un gigante de las colinas cazando por los alrededores del castillo que se ofrece a ayudarles a derrotarlo si le consiguen comida porque está muy hambriento y le guarda rencor al dragón... La última vía de acción posible es intentar atacarle, lo cual debería salir bastante mal sin ningún tipo de ayuda, por mucho que busquen sorprenderle, provocando que el grupo tenga que huir del castillo para recomponerse. Todo depende del profesor y qué considere más productivo en el momento según las decisiones del grupo. Este campo abierto de posibilidades debería cerrar la penúltima sesión de la aventura. El profesor deberá escoger un momento narrativo apropiado para terminar la sesión, igual puede finalizar en un final en suspenso. El grupo volverá a subir de nivel y se seguirá el mismo procedimiento que la semana anterior.

El transcurso de la última sesión depende en gran parte de cómo hayan terminado la anterior. De todas maneras tendrán que enfrentarse al dragón. Si lo hacen con aliados u objetos especiales, pueden tener mayores posibilidades en un enfrentamiento directo. Si consiguen robarle una parte importante de su preciado tesoro, tendrá lugar una persecución de alto riesgo montaña abajo. Si consiguen hacer que se marche, ya sea dialogando con él, convenciéndole de que hay algo mal en su guarida o de que existen mejores tesoros en otra parte, habrán tenido éxito también en la aventura. La parte final de la sesión será una especie de epílogo donde se cuenta el desenlace de todas las partes implicadas en la aventura: el destino del dragón, qué ha pasado con el grupo, cómo les recibe el pueblo según el resultado... Todo depende de lo que suceda en las sesiones e improvise el profesor²³.

3.8. Proceso evaluativo

Ya que no se imparten necesariamente unos contenidos de forma explícita, gran parte de la evaluación de la actividad dependerá de la observación por parte del profesor

²³ Los detalles, descripciones y nombres específicos de todos los elementos de esta aventura pueden encontrarse en el apartado correspondiente (véase *Unidad didáctica: Los ELEgidos* en los anexos). Hay que recordar también que esta aventura se puede modificar y expandir según se considere oportuno.

durante las sesiones: quién se comunica mejor, quién colabora con sus compañeros, cómo lo hacen, a qué nivel de detalle se expresan, cómo se ayudan/median... Hay determinados puntos de la aventura que son de especial interés o considerados evaluables: la negociación con un comerciante, el uso del español de manera comunicativa y mediadora en una discusión sobre cualquier problema al que se enfrenten, explicarle toda su situación a un personaje... Este enfoque más holístico debería ser explicado a los jugadores de antemano, pero priorizando que lo más importante es divertirse y expresarse en español de la mejor manera que sepan. Al no tratarse en este caso de una evaluación en el sentido estricto de la palabra, el principal resultado evaluativo deberá ser una explicación retroalimentativa de la visión del profesor del desempeño de cada alumno en las sesiones. De esta manera, el alumno extraerá una serie de puntos específicos que deberá trabajar continuando con su camino de aprendizaje del español.

3.9. Lista de recursos necesarios

- Varias hojas de personaje en español: una por persona.
- Manuales de juego básicos físicos o acceso al SRD5.1.
- Resumen impreso de las normas y conceptos básicos.
- Lápices y gomas para las hojas de personaje, bolígrafos para las notas de aventura.
- Dados de 4, 6, 8, 10, 12, 20 caras y porcentual: con un set es suficiente, se venden en paquetes en tiendas especializadas.
- Tablero de cuadrículas u hoja de papel en la que dibujar el terreno de los combates.
- Miniaturas o fichas que representen a los PJ y PNJ.
- Elementos imprimibles: la carta del dragón, el puzle de la puerta secreta...
- Cualquier otro apoyo audiovisual: música, efectos de sonido, proyecciones...
- Manual de campaña y notas del profesor (véase *Unidad didáctica: Los ELEgidos*).

4. Sistema de adaptación de juegos de rol de mesa para el aula de ELE

En el capítulo anterior se muestra cómo se desarrollaría un posible proyecto de innovación educativa en el que se usa el sistema de JDR D&D como herramienta didáctica, pero... ¿Qué pasa si no tenemos un grupo ideal como el mostrado? ¿Y si el sistema resulta demasiado complejo para el alumnado? ¿Tenemos que limitarnos únicamente a lo que nos ofrece D&D en cuestión de temática y mecánicas? Abordaré y trataré de ofrecer soluciones a estas problemáticas en las siguientes líneas.

Los profesores de ELE, como cualquier profesor de idiomas, están acostumbrados a adaptar al aula de español recursos de muy diversa índole y por muy diversas razones. Ya sea una película, cartelería, una carta del banco o una canción, siempre se encuentra la manera de adecuar los contenidos del programa a las circunstancias del aula. Con los JDR de mesa tampoco debería ser diferente. La realidad de cada clase de ELE es un mundo y ninguna actividad diseñada de la misma manera para la misma demográfica va a tener el mismo resultado nunca, ni con el mismo grupo en dos momentos distintos. Ahí es donde entra la capacidad del docente para encauzar los contenidos desarrollados en las tareas para que puedan ser aprovechados de forma eficiente por el alumnado. Cuando una serie española tiene unos diálogos muy rápidos o no se escuchan bien por cuestiones de audio, ahí están los subtítulos para ayudar al acceso de dichos contenidos culturales, o las diferentes velocidades de reproducción. En el peor de los casos, siempre se puede buscar una serie que se adapte mejor al nivel específico y heterogéneo del aula en cuestión. Si un documental o un libro que se está consumiendo para las clases no es del interés de nadie más que de la administración y el currículum, ¿no se intentaría buscar la manera de llegar a un compromiso o encontrar una alternativa?

En el caso de que se quiera llevar a las clases de ELE un juego de rol de mesa como D&D, no debería haber ninguna traba de conocimiento del mundo de los JDR para poder acercar a la clase este tipo de actividades que, como he intentado demostrar en la unidad anterior, tienen un potencial aprovechamiento educativo. Por esa razón he diseñado las líneas generales de un sistema de edición y adaptación de JDR de mesa para llevarlos a las clases de español.

4.1. Elementos modulables del diseño

Para poder adaptar este tipo de juegos, primero se debe decidir qué partes lo componen y cómo pueden ser modificadas. Los JDR de mesa, tal y como hemos visto anteriormente, se componen de una parte narrativa, conducida por los resultados de unas tiradas de dados, que a su vez se rigen por una serie de normas. De la parte narrativa se pueden modificar cuatro elementos principales: el estilo de juego, el estilo de interpretación, la temática y el tipo de historia que se está contando.

En lo que al estilo de juego se refiere, el discurso teórico en torno a los JDR ha diseñado sistemas para clasificar a los jugadores según sus necesidades y objetivos dentro del juego desde los principios del debate en foros respecto al tema. Siguiendo el esquema

original y modificado con el progreso del discurso, los jugadores entran dentro de tres categorías generales: *simulationists*, *dramatists* y *gamists* («simuladores», «dramáticos» y «lúdicos», según mi interpretación). Esta división clasifica a los jugadores según su acercamiento al propio JDR:

El acercamiento «simulador» usa la causa y efecto, la lógica del mundo del juego, por ejemplo, la lógica de «lo que realmente pasaría». Si no hay causas definidas, entonces el resultado deberá ser determinado con una decisión neutral o arbitraria.

El acercamiento «dramático» usa la lógica del cuento, por ejemplo, decidir con base en cómo de efectivo puede ser el resultado emocional/estético para una audiencia. Los principios que rigen la acción narrativa sugieren un resultado, y ese resultado puede ser hecho plausible dentro del mundo de juego inventando una causa probable.

El acercamiento «lúdico» usa la lógica del juego, por ejemplo, basado en los parámetros del juego y el desafío de nivel de juego de un jugador. Similarmente al «dramatismo», una causa puede ser inventada para hacer un resultado posible dentro del mundo (Kim 2005).

Según esta descripción, los «simuladores» son jugadores que buscan precisión en el efecto que tienen sus personajes en el mundo a través de las normas. Por su parte, los «dramáticos» intentan que el transcurso de la acción se rija según estándares narratológicos donde el efecto sobre la trama prevalece sobre las normas. Los «lúdicos», en cambio, intentan retorcer las normas tanto del JDR como del mundo ficcional para encontrar satisfacción en el juego. Si conocemos y comprendemos el estilo de juego de los alumnos, podremos adaptar nuestro estilo de juego al objetivo que persigan según su perfil.

En cuanto al estilo de interpretación solo existen dos modos principales que pueden ser mezclados: la interpretación directa en primera persona y la descripción indirecta de los hechos y diálogos en tercera persona. Esta es una cuestión de comodidad y, por lo general, se suelen mezclar los modos de interpretación ya que en algunos momentos de la narración, un jugador necesariamente necesitará explicitar qué está haciendo su PJ más allá del diálogo. Sin embargo, si pretendemos que utilicen estructuras y tiempos más concretos, usaremos el modo de interpretación más oral o el indirecto.

El sistema de D&D se ofrece como un JDR de «espada y brujería» donde la alta fantasía es el telón principal, pero incluso en las propias normas del juego se ofrece un pequeño apartado para «modernizar» las partidas (Crawford y Mearls 2020: 267-278). Sin embargo, estas normas se solo se limitan a las armas que pueden encontrarse los personajes. Si lo que la clase quiere es crear una historia de alta fantasía, D&D se adapta

al molde perfectamente. Pero si lo que se busca es un tipo de historia diferente (terror, ciencia ficción, drama adolescente...), ya existen otros sistemas que, por temática se acercan más de base (*Vampiro: la Mascarada*, *Cyberpunk RED* y *Monsterhearts* respectivamente, por poner algunos ejemplos). Eso no quita que si encontramos más simple el sistema de mecánicas de D&D no podamos simplemente rediseñar o renombrar algunos elementos de este: igual las estadísticas de un arco corto pueden ser utilizadas para representar las de una pistola, puede que un bardo sea simplemente un músico en una ambientación moderna...

Entrando en la parte de los JDR relacionada con las normas, hay sistemas que están más orientados hacia el combate y la estrategia, lo cual puede truncar el desarrollo adecuado de otros tipos de historia centrados en la diplomacia y la conversación. Hay que recordar que nosotros decidimos qué hacer con el sistema, no al revés, y si hay tiradas o normas que nos parecen innecesarias para el desarrollo del tipo de historias que buscamos, las podemos descartar sin problema. Puede que tener tantos dados sea confuso y solo necesitemos los dados de 6 caras, quizás resulte más interesante para los alumnos ver un progreso real en las mecánicas de su personaje a través de las interacciones que tiene en vez de tener que acumular experiencia...

4.2. Proceso de adaptación del juego

Una vez descritas las diversas partes que pueden formar un JDR y que pueden ser modificadas, voy a introducir el proceso que considero óptimo para desarrollar la adaptación de este tipo de herramientas al aula de ELE. El primer paso fundamental es conocer las necesidades, intereses y capacidades de los alumnos. Si se pretende introducir una actividad de este tipo en un curso con alumnos ya conocidos, no debería ser difícil hacer una valoración del nivel y los temas que resultan interesantes para la mayoría de la clase. En caso de que no fuera así, se puede diseñar un simple cuestionario de autoevaluación y reconocimiento de estas cuestiones y desarrollar a partir de ahí las adaptaciones necesarias. Resulta esencial conocer la posición del alumnado en cuanto a su postura sobre el proceso educativo. Al tratarse de una actividad que requiere tanta implicación por parte de los alumnos, es posible que una persona que prefiera un método de aprendizaje más tradicional no sea del todo colaborativa.

Tras conocer y organizar la información recopilada en el punto anterior, solo es una cuestión de elegir el diseño que más consideremos apropiado. Podemos partir de una

modificación de juego preexistente o diseñar el sistema según consideremos necesario a partir de unos elementos básicos. Las modificaciones que vayamos a aplicar se construyen con base en una serie de preguntas:

- ¿Cómo podemos definir de manera cuantitativa los rasgos de un personaje, cómo se crea dicho personaje y cómo se determina el resultado de las acciones tomadas por estos? Seis categorías al estilo de D&D para describir las características del personaje (fuerza, destreza, constitución, inteligencia, sabiduría, carisma) o solo tres (cuerpo, mente, personalidad), d20 para determinar el resultado de las decisiones o varios d6 o d10, bonificadores por categoría de cada acción (atletismo, sigilo, intimidación...) o por el valor de la característica básica.
- ¿Cuál va a ser la temática del JDR y de qué manera influye en la cuestión cuantitativa del diseño? Un JDR de fantasía mágica al estilo de la saga *Harry Potter* no necesita clases como cazador o luchador, pero sí distintos tipos de magos (mago de hechizos, de encantamientos, de maldiciones...).
- En el caso de que esta actividad se introduzca dentro de un curso formal de ELE, ¿podemos incorporar de alguna manera contenidos de la asignatura que estamos desarrollando, ya sean comunicativos o culturales? Podemos diseñar un JDR de la España en la Edad Media y enseñar algunos aspectos culturales de aquella época (o partir la adaptación del sistema *Aquelarre*, el primer juego de rol español, publicado en 1990).

Después de dar respuesta a todas estas cuestiones y determinar en líneas generales las características del JDR, solo faltaría ponerlo en práctica en la clase. Dado que se trataría de un prototipo que no ha sido probado con anterioridad en un contexto real, lo más seguro es que haya que ir modificándolo sobre la marcha a medida que suceden las sesiones. Por eso considero que es importante contar con la opinión e impresiones de los alumnos, recogida por el profesor después de las partidas: qué les ha gustado de la actividad, qué les ha parecido este sistema de JDR en concreto o en comparación a otros que puedan conocer, qué cambiarían para otras partidas... De esta manera, iremos perfeccionando y adaptando el JDR al grupo para que este disfrute más de la actividad y se vea menos entorpecido por cuestiones ajenas a lo que de verdad les importa, comunicarse en español.

4.3. Ejemplo de puesta en práctica

Pongamos por ejemplo que nuestro grupo de unas diez personas que tiene un nivel básico-intermedio de español (A2-B1), un trasfondo monocultural y las edades en el aula tienen una gran variación (entre los 20 y los 40 años). Es la primera vez que nos encontramos como profesores con este grupo y queremos saber si vamos a poder utilizar un juego de rol de mesa en el aula con ellos. Lo que haríamos inicialmente de cara a utilizar usar los JDR sería conocer las necesidades, intereses y capacidades del aula. Obtendríamos dichas respuestas mediante un simple cuestionario (véase anexo *Ejemplo de encuesta para la clase*) y una prueba de nivel básica. Al recibir los documentos rellenos, resulta que la opinión sobre si hacer una actividad de este estilo o no está dividida. Por lo tanto, se ofrece una alternativa: se ofrece a todos que quien esté interesado en jugar a JDR para practicar su español podrá hacerlo en una sesión extracurricular semanal que no cuenta para la evaluación del curso que impartimos, sin ningún tipo de efecto negativo para los alumnos que decidan no participar. La clase acepta la propuesta y un grupo de cuatro personas se apunta a las sesiones.

Los intereses del alumnado participante son mixtos: a algunos les gusta la fantasía, a otros la ciencia ficción. Por lo tanto, se elige y diseña una temática mixta a partir de los libros y series que más se mencionaron en la encuesta: *El nombre del viento* y *Star Trek*. Tras investigar sobre qué fuente original podríamos utilizar como punto de partida para nuestro sistema adaptado, encontramos *Starfinder*, un sistema de JDR con temática espacial en el que el uso de la magia y las criaturas fantásticas están al orden del día. Tanteando el terreno con los alumnos, descubrimos que no les gusta cuando un juego tiene demasiadas normas o utiliza demasiados dados. Entonces, sustituiremos y adaptaremos el sistema de *Starfinder* para que funcione con menos elementos: diseñamos una hoja de personaje con solo tres características y hacemos que haya una relación directa entre el número de dados extra que tiramos para según qué habilidades relacionadas con según qué característica (podría configurarse un sistema en el que para enfrentarse a cualquier desafío tengamos que tirar 1d6, si sacamos 4 o más tenemos éxito, puede que algunas pruebas necesiten más de un éxito, y si tenemos 1, 2 o 3 en una característica, podemos tirar 1, 2 o 3 dados más para realizar la prueba respectivamente), hacemos un sistema de diseño de PJ abierto en el que no estén limitados por un nombre y puedan definir libremente los rasgos de su personaje (un alumno podría decir que su PJ

es un artillero, entonces decirle que puede diseñar dos habilidades que cree que su PJ tendría siendo un artillero)...

Una vez configurado el sistema, se introduce mediante el visionado de una partida en español a través de un video y una explicación del profesor qué exactamente se hace en una partida de JDR. Luego, el profesor explicará el sistema de juego adaptado, diseñará los personajes con los jugadores, diseñará las líneas generales para una partida (puede inspirarse en aventuras ya prediseñadas o crear la suya propia), y llevará a cabo las sesiones, preguntando y refinando según sea necesario. Unos de los contenidos de la asignatura de referencia son los textos administrativos y conversaciones con funcionarios, por lo que el profesor puede introducir de alguna manera dichas cuestiones (detienen al grupo de PJ por un altercado que no iba con ellos y deben prestar declaración ante la policía espacial, por ejemplo).

Para trabajar la interculturalidad en el grupo podemos introducir la concienciación y el respeto por la diversidad cultural mediante la introducción de gran variedad de personajes, cada uno con su identidad única, y observar cómo se desarrollan las interacciones con estos, haciendo énfasis en cómo se desenvuelve la mediación entre los propios jugadores y los debates que pueden surgir en el transcurso del juego. La prueba de nivel realizada inicialmente nos permitirá estar alerta sobre los principales aspectos en los que centrarnos más de cara al desarrollo de las sesiones. Pongamos por ejemplo que sabemos que el grupo tiene un verdadero problema con la conjugación de algunas personas verbales, mezclando de manera arbitraria los usos, y no se les da bien tampoco el uso de algunos adverbios porque los confunden con facilidad. Algunas ideas para hacer frente a estas dificultades son: hablar de manera más lenta y clara en el caso de los verbos, asegurándonos de que la clase tiene claro el referente del verbo durante las conversaciones, y usar referencias visuales para que el alumnado tenga claro el uso de los adverbios durante las descripciones, como dibujar un mapa delante de todos a medida que se va describiendo o preparando imágenes para mostrarlas en el momento de la explicación de una situación.

En resumen, el proceso de adaptación debe centrarse en la experiencia del alumno como protagonista de su aprendizaje. El profesorado debe estar atento tanto antes, como durante y después de las actividades, a la situación y motivación de sus alumnos cuando se desarrollen sesiones usando esta clase de herramientas didácticas.

Conclusiones

Una vez en este punto del desarrollo del trabajo y partiendo de las observaciones realizadas, llegamos a las siguientes conclusiones:

- Los juegos de rol de mesa son un recurso didáctico con un gran potencial educativo para el aula de ELE debido a su naturaleza esencialmente comunicativa basada, en esencia, en la improvisación teatral colaborativa. Los juegos teatrales donde los alumnos recrean y desarrollan tareas en primera persona son parte de las herramientas didácticas de la enseñanza de ELE y los juegos de rol de mesa comparten una gran cantidad de rasgos con estos.
- Debido a su gran popularidad y a los recursos didácticos a disposición del profesorado, *Dragones y Mazmorras* se presenta como el punto de partida para una posible incorporación de este tipo de juegos en el aula de ELE. La unidad didáctica elaborada para este trabajo es una muestra de cómo se pueden trabajar una cantidad casi ilimitada de situaciones comunicativas y aspectos del español con naturalidad y de manera lúdica. También se desarrollan competencias extralingüísticas necesarias para los alumnos como el trabajo en equipo y el pensamiento crítico.
- Sin embargo, siempre hay que contar con las necesidades, capacidades e intereses del grupo al que se imparten las clases de español, por lo que la adaptación de esta clase de juegos es un punto clave. El profesor debe conocer la naturaleza de estos productos para trabajarlos en clase de manera óptima. Los aspectos más importantes del proceso de adecuación de los juegos de rol de mesa al aula de ELE son el nivel de complejidad de las normas, el tipo de interpretación buscado y la temática del sistema adaptado o desarrollado, además de cómo estos elementos interactúan con los contenidos lingüísticos y comunicativos que queramos trabajar.
- La incorporación de este tipo de juegos al aula no debería hacerse desde una perspectiva gamificadora donde se oculta el currículum educativo con elementos lúdicos, sino desde una búsqueda del desarrollo de competencias y destrezas comunicativas a través de la experiencia ludonarrativa. Los alumnos trabajan su competencia comunicativa en todos los planos, orales y escritos, pudiendo trasladar las habilidades desarrolladas en la ficción del juego a sus vidas cotidianas.
- Debido a la falta de materiales didácticos ELE que aprovechan este tipo de juegos, considero esta una línea de trabajo muy productiva de cara al futuro de la innovación pedagógica de la enseñanza de ELE.

Referencias

Bibliografía

- ALARCÓN, E. (2021): *Gestión del trabajo cooperativo en el aula*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- BAMBROUGH, P. (1994): *Simulations in English Teaching*. Maidenhead: Open University Press.
- BOQUETE, G. (2013): «El uso del juego dramático en el aula de español como lengua extranjera». *Porta Linguarum* 22, pp. 267-283. Granada: Editorial Universidad de Granada. [En línea]: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4772814.pdf>
- BULMAHN, J. (2015): *Pathfinder juego de rol. Reglas básicas*. Barcelona: Devir.
- CARTER, M., M. GIBBS y M. HARROP (2012): «Metagames, Paragames and Orthogames: A New Vocabulary». *Foundations of Digital Games Conference 2012*. Raleigh: FDG.
- CONSEJO DE EUROPA (2002): *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Instituto Cervantes y Anaya. [En línea]: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf
- CRAWFORD, J. y M. MEARLS (coords.) (2019): *Dungeons & Dragons Player's Handbook. Manual del Jugador*. Sevilla: Edge Entertainment.
- _____ (coords.) (2020): *Dungeons & Dragons Dungeon Master's Guide. Guía del Dungeon Master*. Sevilla: Edge Entertainment.
- DETERING, S. y J. ZAGAL (eds.) (2018): *Role-Playing Game Studies. A Transmedia Approach*. Londres: Routledge.
- DORREGO, L. y M. ORTEGA (1997): *Técnicas dramáticas para la enseñanza del español*. Madrid: Universidad de Alcalá.
- DÖRNYEI, Z. (1997): «Psychological Processes in Cooperative Language Learning: Group Dynamics and Motivation». *The Modern Language Journal*, 81-4, pp. 482-493. [En línea]: <https://www.jstor.org/stable/328891>
- DÖRNYEI, Z., A. HENRY, y P. D. MACINTYRE (eds.) (2014): *Motivational dynamics in language learning*. Bristol: Multilingual Matters.
- HIDALGO, V. (2017): «Los escenarios de Roberto Di Pietro y los comportamientos socioculturales: una propuesta didáctica». *Actas de las V Jornadas de Didáctica del Español como Lengua Extranjera del Instituto Cervantes de Budapest*, pp. 98-110. Instituto Cervantes. [En línea]: https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/budapest_2017/09_hidalgo.pdf
- INSTITUTO CERVANTES (2006): *Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*. Madrid: Biblioteca Nueva. [En línea]: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/default.htm
- JACKSON, S. (2008): *GURPS. Fourth Edition. Basic Set: Characters*. Texas: Steve Jackson Games Inc.

- JOHNSON, P. y L. ESCUDERO (2021): «Optimización de los juegos de rol en la clase de ELE para fomentar la participación de los estudiantes más tímidos». *Actas de las X y XI Jornadas Didácticas del Instituto Cervantes de Manchester*, pp. 60-76. Instituto Cervantes. [En línea]: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/manchester_2017-2018/04_johnson-escudero.pdf
- JONES, K. (1982): *Simulations in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- MARÍN, I. (2018): *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- MODÉER, T. (2011): *Las actividades comunicativas en los materiales didácticos*. Falun: Högskolan Dalarna.
- MONTAÑÉS, M.V. (2018): «El humor, la risa y el aprendizaje de ELE: una revisión desde la Psicología y la Didáctica». *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 33-1, pp. 129-143. [En línea]: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- MORENO, J. y M. PÉREZ (2003): «La simulación como herramienta de aprendizaje intercultural». *ASELE. Actas XIII. El español, lengua del mestizaje y la interculturalidad*, pp. 621-628. [En línea]: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/13/13_0621.pdf
- MOTOS, T. (1992): *Las técnicas dramáticas: procedimiento didáctico para la enseñanza de la lengua y la literatura*. Valencia: Universidad de Valencia.
- PHILLIPS, B. D. (1993): «Role-playing Games in the English as Foreign Language Classroom». *Proceedings* (1994), pp. 625-648. Taipei: Crane Publishing.
- RODRIGUEZ, P. (2019): *El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de PMAR. Un camino hacia el aprendizaje significativo*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- SALEN, K. y E. ZIMMERMAN (2004): *Rules of Play*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- VILLEGAS, J. (2017): *Nuevo ABP. Una versión personal del aprendizaje basado en problemas como didáctica interactiva*. Bloomington: Palibrio.

Webgrafía

- «BESW» (2016): «Re: Origin of term “Theater of the Mind”». [En línea]: <https://rpg.stackexchange.com/questions/92447/origin-of-term-theater-of-the-mind/92449#92449>
- CRITICAL ROLE (2022): «Fire and Ruin | Exandria Unlimited: Calamity | Episode 4». Youtube. [En línea]: <https://youtu.be/CrtoyB2fcMI>
- DHANRAJ, L. y D. ROSHAN (2022): «Table Top Games Market By Type (Miniature Wargames, Role Playing Games), By Application (Children, Adults, Family, Party): Global Opportunity Analysis and Industry Forecast, 2021-2031». KBV Research. [En línea]: <https://www.alliedmarketresearch.com/table-top-games-market-A14449>

- DIAMOND, A. (2022): «Who's Playing *Dungeons & Dragons* These Days? The Usual Fans, and Then Some». The New York Times. [En línea]: <https://www.nytimes.com/2022/05/21/style/dungeons-and-dragons.html>
- JIMÉNEZ, J. (2023): «La apasionante historia de 'Dragones y Mazmorras', el juego de rol y la mítica serie de televisión». RTVE. [En línea]: <https://www.rtve.es/noticias/20230421/apasionante-historia-dragones-mazmorras/2439589.shtml>
- JUNSO, C. (2019): «Profiting From a Hobby – The TTRPG Industry». Medium. [En línea]: <https://medium.com/@14ideas/profitting-from-a-hobby-the-ttrpg-industry-e654648335a7>
- KIM, J. H. (2003): «The Origin of the Threefold Model». [En línea]: <https://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/origin.html>
- _____ (2005): «The Evolution of the Threefold Model». [En línea]: <https://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/evolution.html>
- _____ (2011): «A Critical History of Role-Playing Games». [En línea]: <https://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/history/draft.html>
- _____ (2012): «John Kim's Styles of Roleplaying Page». [En línea]: <https://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/>
- _____ (2020): «John H. Kim's Home Page». [En línea]: <https://www.darkshire.net/jhkim/>
- NAVALÓN, A. (trad.) (2018): «SRD5 (System Reference Document 5.1) Español». Madrid: Nosolorol Ediciones. [En línea]: <https://srd.nosolorol.com/DD5/index.html>
- NORTHERN ILLINOIS UNIVERSITY CENTER FOR INNOVATIVE TEACHING AND LEARNING (2012): «Role playing». *Instructional guide for university faculty and teaching assistants*. [En línea]: <https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide>
- RAYMOND, V. (1994): «A Brief History of Roleplaying Games». [En línea]: <https://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/history/earlyhistory.html>
- «SR__16» (2023): «Do you think dungeons and dragons will always retain such a large monopoly over RPGs?». Reddit. [En línea]: https://www.reddit.com/r/rpg/comments/11xn8mz/do_you_think_dungeons_and_dragons_will_always/
- «STRIDERT» (2020): «Will the D&D/WotC monopoly ever be broken?». Reddit. [En línea]: https://www.reddit.com/r/rpg/comments/k0upi2/will_the_ddwotc_monopoly_ever_be_broken/
- «Studies About Fantasy Role-Playing Games» (1996). [En línea]: <http://www.rpgstudies.net/>
- UNIVERSITAT POMPEU FABRA. ESPACIO DE INNOVACIÓN, ESCUELA DE INGENIERÍAS UPF Y DEPARTAMENTO TIC (s.f.): «Juegos de rol». [En línea]: <https://www.upf.edu/es/web/usquid-etic/jocs-rol>
- VV. AA. (2008): «Juego teatral». *Diccionario de términos clave de ELE*. Instituto Cervantes. [En línea]: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/juegoteatral.htm

- WIZARDS OF THE COAST (s.f.): «Educator resources | Dungeons & Dragons». [En línea]: <https://dnd.wizards.com/resources/educators>
- _____ (s.f.): «Further resources | Dungeons & Dragons». [En línea]: <https://dnd.wizards.com/further-resources>
- _____ (2014): «[Hoja de personaje oficial]». [En línea]: https://media.wizards.com/2021/dnd/downloads/dnd_blankcharactersheet_es.pdf
- _____ (2016): «[SRD5.1 - OGL1.1]». [En línea]: https://media.wizards.com/2016/downloads/DND/SRD-OGL_V5.1.pdf
- YOUNG MINDS INSPIRED (s.f.): «Build an Adventure Curricular Standards». [En línea]: https://ymiclassroom.com/wp-content/uploads/2022/08/dd_standards-1.pdf
- _____ (s.f.): «Puzzles, Mazes, and Mysteries Curricular Standards». [En línea]: https://ymiclassroom.com/wp-content/uploads/2022/09/dd2023_standards.pdf
- _____ (s.f.): «Puzzles, Mazes, and Mysteries Inspired by Dungeons & Dragons». [En línea]: <https://ymiclassroom.com/lesson-plans/dd/>

Filmografía

- CENDROWSKI, M. (dir.) (2019): «The D&D Vortex» (temporada 12, episodio 16), en C. Lorre y B. Prady (productores ejecutivos), *The Big Bang Theory* [serie de televisión]. Chuck Lorre Productions, Warner Bros. Television.
- DUFFER, M. y R. DUFFER (dirs.) (2016-2024): *Stranger Things* [serie de televisión]. 21 Laps Entertainment, Monkey Massacre, Netflix.
- EVANIER, M. (desarrollador principal) (1983-1985): *Dungeons & Dragons* [serie de televisión]. Marvel Productions, Dungeons & Dragons Entertainment Corporation, TSR.
- FRANCIS, J. y J. GOLDSTEIN (dirs.) (2023): *Dungeons & Dragons: Honor entre ladrones* [película]. Paramount Pictures, Entertainment One, Allspark Pictures.
- LIVELY, G. (dir.) (2005): *Dungeons & Dragons. Wrath of the Dragon God* [película]. Lithuanian Film Studio, Skyline Films, Sweetpea Entertainment.
- _____ (dir.) (2012): *Dungeons & Dragons. The Book of Vile Darkness* [película]. Bomar OOD, Zinc Entertainment Inc.
- PRYNOSKI, C. (productor ejecutivo) (2022-): *La leyenda de Vox Machina* [serie de televisión]. Amazon Studios, Critical Role Productions, Titmouse.
- RICH, A. (dir.) (2013): «The Love Spell Potential» (temporada 6, episodio 23), en C. Lorre y B. Prady (productores ejecutivos), *The Big Bang Theory*. Chuck Lorre Productions, Warner Bros. Television.
- RUSSO, J. (dir.) (2011): «Advanced Dungeons & Dragons» (temporada 2, episodio 14), en D. Harmon (productor ejecutivo), *Community* [serie de televisión]. Krasnoff Foster Productions, UMS, Sony Pictures Television.
- _____ (dir.) (2014): «Advanced Advanced Dungeons & Dragons» (temporada 5, episodio 10), en D. Harmon (productor ejecutivo), *Community*. Krasnoff Foster Productions, UMS, Sony Pictures Television.

SOLOMON, C. (dir.) (2000): *Dungeons & Dragons* [película]. New Line Cinema; Behaviour Worldwide.

Índice de ilustraciones

- 1) PIER LUIGI, R. «MOROBOSHI» (2005): *Full set of dice set for the Dungeons and Dragons roleplaying game.* [En línea]: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/85/DnD_Dice_Set.jpg
- 2) «RAFAEL MARTIN» (2021): [Imágenes paralelas en blanco y negro de Gary Gygax y Dave Arneson] en *Who should play Gary Gygax and Dave Arneson in a D&D biopic movie?*. [En línea]: <https://www.enworld.org/attachments/1634566473812-png.145420/>
- 3) WIZARDS OF THE COAST (2013): *Setting up camp*, de Matt Stawicki. [En línea]: https://www.mattstawicki.com/images/image_full/fantasy/SettingUpCamp.jpg
- 4) SIEDLECKI, P. (s.f.): Red dragon walking in the mountains. [En línea]: <https://www.publicdomainpictures.net/pictures/260000/velka/red-dragon-1526782-569sIf.jpg>

Índice de anexos

Unidad didáctica: Los ELEgidos



Unidad didáctica ELE
basada en el sistema D&D

Andrés Fdez. Parrondo

Los ELEgidos

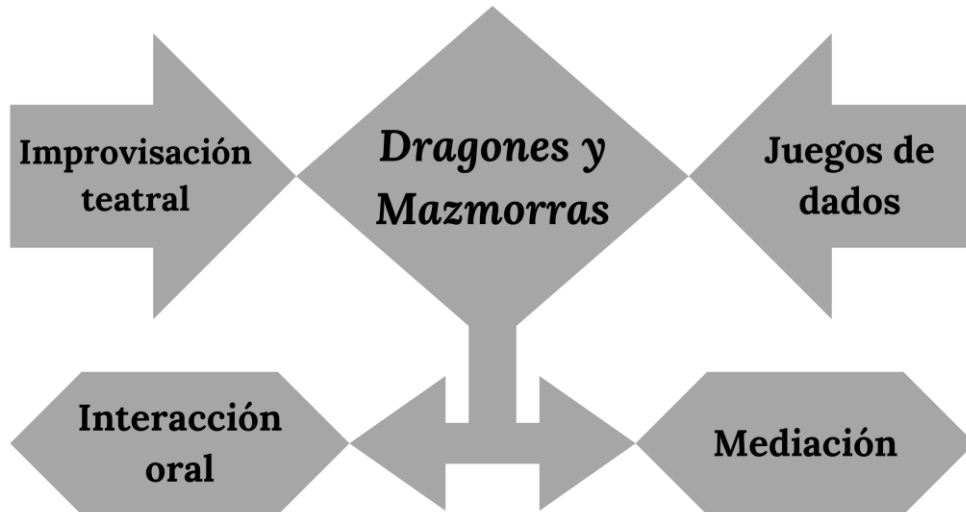
Aventura corta para 3-5
personajes de nivel 1 a 3

Índice

1. Eje temático
2. Perfil del grupo meta
3. Objetivos didácticos
4. Competencias buscadas
5. Contenidos desarrollados
6. Metodología empleada
7. Sinopsis de la aventura
8. Sesión 0: Introducción a la unidad
9. Sesión 1: El pueblo de Villacumbre
10. Sesión 2: Las Montañas Barbadas
11. Sesión 3: La guarida de Murgal
12. Sesión 4: Desenlace de la aventura
13. Evaluación
14. Materiales necesarios
15. Créditos de imágenes



Eje temático



Perfil del grupo meta

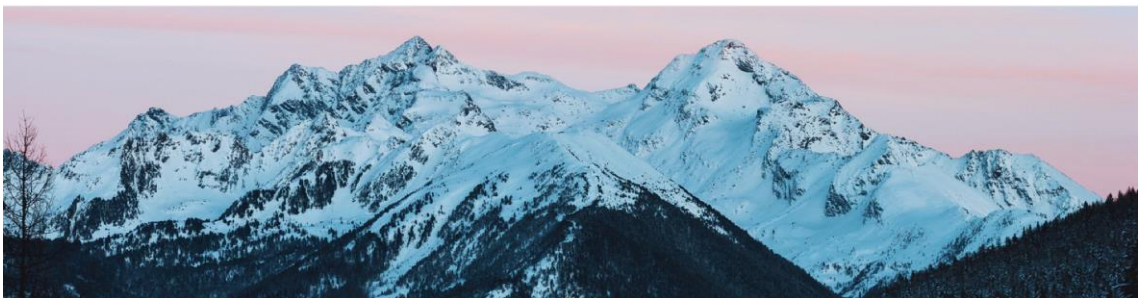


Objetivos didácticos

- Aprender a calcular en español de manera fluida.
- Comprender una narración oral.
- Colaborar en la elaboración de un texto dramático.
- Desarrollar las destrezas orales de manera natural.
- Descubrir nuevos tipos de juegos en español.
- Describir situaciones con un cierto nivel de detalle.
- Explicar situaciones pasadas en primera persona.
- Mediar para solucionar dudas y malentendidos.
- Mejorar el trabajo en equipo y el pensamiento crítico.
- Narrar acciones en un orden lógico.
- Organizar un plan de acción.
- Saber seguir instrucciones de un manual.

Competencias buscadas

- Uso del conocimiento del mundo extraído del mundo ficcional.
- Manejo del conocimiento sociocultural extrapolado del juego: vida diaria, relaciones personales, valores y creencias...
- Consciencia intercultural.
- Destrezas sociales derivadas del conocimiento sociocultural.
- Capacidad de autodescubrimiento y adaptación a circunstancias lingüísticas.
- Autorreflexión sobre el conocimiento del español.



Contenidos desarrollados

- **Comunicativos:**

- Transmitir unas instrucciones
- Crear un plan de acción en equipo
- Negociar con otras personas



- **Pragmáticos:**

- La cortesía
- Los turnos de palabra
- La distancia social

Contenidos desarrollados



- **Culturales:**

- La interpretación dramática
- Los juegos de rol de mesa

- **Gramaticales:**

- Estructuras oracionales complejas
- Usos del imperativo
- Usos de los tiempos de pasado
- Oraciones condicionales



Metodología empleada

- **Enfoque orientado a la acción (MCER)**
- **Aprendizaje cooperativo**
- **Aprendizaje basado en problemas**
- **Aprendizaje basado en juegos**



Evaluación

- **Enfoque holístico: el todo antes que las partes**
- **Retroalimentación individualizada según desempeño**
- **Puntos de interés de las sesiones:**
 - **Negociaciones con compañeros y otros personajes**
 - **Descripciones de acciones y situaciones**
 - **Mediación con compañeros por uso de normas**
 - **Adecuación pragmática según contexto en el juego**
- **Opinión sobre la actividad y autoevaluación del alumno**



Sinopsis de la aventura

Murgal, el dragón rojo que vive en el castillo abandonado de las Montañas Barbadas, desafía constantemente a las gentes del pueblo de la ladera de Villacumbre para que le intenten arrebatarse el tesoro que les ha ido quitado con el paso del tiempo en forma de impuestos abusivos o asedios. Quien consiga derrotarle, robarle la parte más preciada de su tesoro con éxito o echarle de su guarida, será el próximo dueño de su tesoro, del castillo y el dragón se marchará.

Sois un grupo de aventureros en ciernes en busca de fama y gloria y esta se presenta como una buena oportunidad para ganaros el respeto, el oro y la reputación que merecéis. Una noche, descansando en la taberna del pueblo cercano a las montañas, recibís una carta personal a nombre del dragón en la que os elige explícitamente a vosotros para que os enfrentéis a su reto. ¿Aceptaréis el desafío del arrogante dragón Murgal?

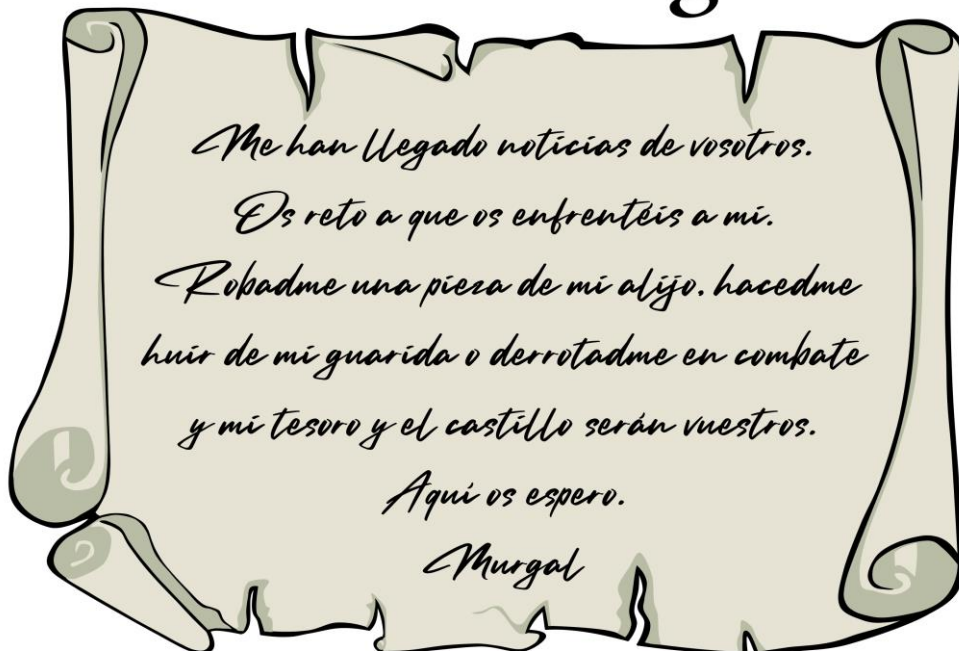
Sesión 0. Introducción

1. Explicar las normas y cómo jugar usando videos de ejemplo
2. Preguntar por si hay dudas, ayuda mutua entre los alumnos
3. Creación de personajes:
 - a. Concepto de personaje: descripción psicofísica
 - b. Raza: humano, elfo, enano... (influye en características)
 - c. Clase: bárbaro, bardo, brujo, clérigo, druida...
 - d. Rol dentro del grupo: sanador, apoyo, daño...
4. Reparto de puntuaciones de característica: $3d6*6$, repetir si 1
5. Cálculo de puntos de golpe y habilidades: competencias
6. Selección de conjuros y explicación de rasgos de clase y raza
7. Herramientas de seguridad para las sesiones de rol
8. Si queda tiempo, hacer una pequeña puesta en práctica

Sesión 1. Villacumbre

1. Encuentro de los personajes: Posada «El Búho Tuerto»
 - a. Descripciones e interacción de los alumnos
2. Llegada de la carta del dragón Murgal
 - a. Entrega y lectura de la carta en físico
3. Recopilación de información, creación de un plan y realización de preparativos (viaje de tres días por la montaña)
 - a. Posibles lugares de interés:
 - i. Tienda general «La Espada Común»: víveres, herramientas, útiles de aventura...
 - ii. Mansión del Duque Adrion: elfo egocéntrico muy rico
 - iii. Templo de Silvano: servicios mágicos de curación
 - iv. Local de mercenarios «Ley en Orden»
 - v. Cabaña del Mago Liam: gnomo excéntrico desordenado

Carta del dragón



Sesión 2. En la montaña

1. Proceso a seguir por día de viaje:
 - a. Gasto de raciones diarias
 - b. Tirada de percepción para no ser sorprendidos
 - c. Tirada de supervivencia para no perderse
 - d. Tirada de investigación para dar con un sitio para acampar
 - e. Guardias por turnos por la noche: tiradas de percepción
2. Primera noche de viaje: asalto de una manada de lobos (cuatro)
 - a. Puede que pille a algún PJ por sorpresa
 - b. Si se ven sobrepasados, los lobos huirán
 - c. No hay que derrotar a los PJ, sino hacerlos trabajar en equipo



Lobo

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8+2)

Velocidad: 40 pies



FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: -

Desafío: 1/4 (50 PX)

Olfato y oído agudizados. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Tácticas de manada. El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados lobos a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4+2) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 para no quedar tumbado.

Sesión 2. En la montaña

1. Segundo día de viaje: el puente derrumbado
 - a. Deberán buscar una solución creativa para continuar
 - i. Escalar la pared, saltar el abismo, usar la magia...
 - b. El abismo tiene una distancia de 60 pies
2. Final del tercer día de viaje: avistamiento del dragón
 - a. Pueden esconderse o llamar su atención
 - b. Crear una imagen intimidante y desafiante de Murgal
3. Subida de los PJ a nivel 2: seguir las instrucciones del SRD



Sesión 3. La guarida

1. Castillo en ruinas, distribuido en zonas:
 - a. Guarida del dragón en el palacio central: escombros, montaña de oros y tesoro, Murgal duerme allí
 - b. Los edificios en ruinas
 - c. Las catacumbas que recorren la ciudadela por debajo
2. Múltiples vías de acción:
 - a. Sigilo y robar el tesoro: usar la magia, buscar objetos mágicos en los edificios, pasadizo secreto desde las catacumbas hasta debajo del alijo (puzle de la puerta)...
 - b. Buscar ayudas: un esqueleto en las mazmorras porta un anillo de telequinesis detrás de una celda oxidada (dificultad para abrirla: 15), un cofre trampa en un edificio en ruinas guarda una espada matadragones (dificultad para detectar y desactivar la trampa: 13), el gigante Bob caza en los alrededores y les ayudará si le consiguen comida...

Sesión 3. La guarida

1. Múltiples vías de acción (continuación):
 - a. Ataque frontal: muy peligroso, solo tendrán posibilidades con la ayuda del gigante y los objetos, acabar la sesión si intentan enfrentarse a él después de conseguir las ayudas
2. Pueden seguir varias vías de acción: cerrar la sesión cuando se considere oportuno
3. Subida a nivel 3 de los personajes



Objetos mágicos

Matadragones

Arma (cualquier espada), rara

Consigues un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Cuando impactes a un dragón con esta arma, el dragón recibe 3d6 puntos de daño adicional del tipo de daño del arma. Para esta arma, «dragón» es cualquier criatura del tipo dragón, incluyendo tortugas dragón y dracos.



Anillo de telecinesis

Anillo, muy raro (requiere sintonización)

Mientras llevas este anillo, puedes lanzar el conjuro *Telecinesis* a voluntad, pero solo puedes elegir como objetivo objetos que nadie lleve puestos ni transporte.

Gigante de las colinas

Gigante Enorme, caótico maligno

Un gigante semidesnudo de aspecto primitivo que balancea una enorme clava al caminar. Este matón de enorme barriga huele a vino rancio y carne podrida, que parece ser la base de su dieta.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 105 (10d12+40)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Gigante

Desafío: 5 (1800 PX)

Acciones

Multiataque. El gigante realiza dos ataques con su gran clava.

Gran clava. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (3d8+5) puntos de daño contundente.

Roca. Ataque de arma a distancia: +8 al ataque, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d10+5) puntos de daño contundente.

Dragón rojo joven

Dragón Grande, caótico maligno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 178 (17d10+85)

Velocidad: 40 pies, 40 pies escalando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +9, Sab +4, Car +8

Habilidades: Percepción +8, Sigilo +4

Inmunidades al daño: Fuego

Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: Común, dragón

Desafío: 10 (5900 PX)

Acciones

Multiataque. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10+6) puntos de daño perforante más 3 (1d6) puntos de daño por fuego.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño cortante.

Aliento de fuego (recarga 5-6). El dragón exhala fuego en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla, recibe 56 (16d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Reducir el daño de algunas habilidades según se valore

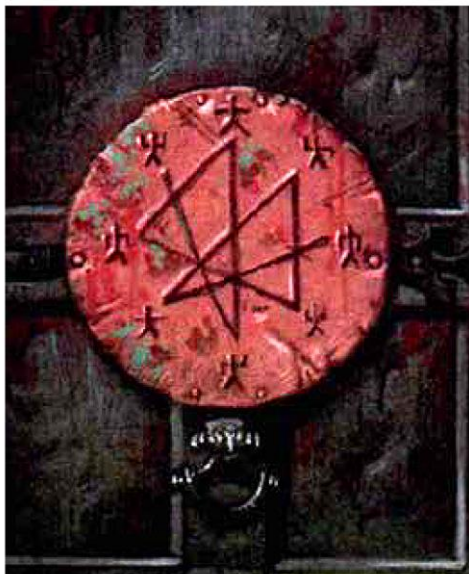
Bob, el gigante



Murgal, el dragón rojo



Puzle de la puerta



Trampa mágica: si se intenta abrir antes de desactivarla, el personaje que lo intente recibe 1d6 de daño de relámpago

Apertura: un PJ deberá imitar la posición de los brazos de los monigotes en la rueda en la secuencia correcta (se puede empezar en las 11 y acabar en las 3 o viceversa). El alumno podría interpretar los gestos

Sesión 4. El desenlace

1. Final abierto condicionado por cómo acabó la sesión anterior
2. Si le asaltan con aliados, tendrán más posibilidades de enfrentarse a Murgal y ganar
3. Si consiguen robarle una parte importante del tesoro, tendrá lugar una persecución de alto riesgo montaña abajo
4. Pueden hacer que se marche dialogando con él (difícil), convenciéndole de que hay algo mal en su guarida o existen mejores tesoros en otra parte
5. De todas formas, hay que intentar que sus planes, aunque puedan sonar descabellados, tengan éxito
6. Parte final de la sesión: desenlace
 - a. Narrar el destino del dragón, qué pasó con el grupo de aventureros, cómo les recibe el pueblo según el resultado...

Consejos

- No apuntes dificultades para todo, mejor estima sobre la marcha y sigue la tabla para estimar las dificultades de las pruebas (5: fácil, 10: normal, 15: difícil, 20: muy difícil, +20: imposible)
- Los 20 y los 1 en el d20 son las tiradas más importantes, explótalas con tus descripciones
- Si los alumnos están estancados con alguna cuestión, pide a un jugador que haga una tirada de inteligencia y narra un consejo
- Lo importante es que hablen, dales espacio y mantén el orden de palabra entre ellos para que no se pisen unos a otros
- Incide en las fortalezas y debilidades de cada personaje, trata de hacer que se complementen y trabajen en equipo
- Vincula sus motivaciones con la historia como puedas
- Es vital que lo pasen bien, el humor debe de estar muy presente
- Improvisa las descripciones, pero recuérdalas y resalta siempre los detalles importantes que los lleven al éxito
- No hacer tiradas para todo e ignorar los puntos de golpe si el combate deja de ser divertido
- Añade el contenido que quieras a la aventura, modifica y adapta

Materiales necesarios

- Varias hojas de personaje en español, una por persona.
 - Manuales de juego básicos físicos o acceso al SRD5.1.
 - Resumen impreso de las normas y conceptos básicos.
 - Lápices y gomas para las hojas de personaje, bolígrafos para las notas de aventura.
 - Dados de 4, 6, 8, 10, 12, 20 caras y porcentual: con un set es suficiente, se venden en paquetes en tiendas especializadas.
 - Tablero de cuadrículas u hoja de papel en la que dibujar el terreno de los combates.
 - Miniaturas o fichas que representen a los PJ y no jugadores.
 - Elementos imprimibles: carta del dragón, puzle de la puerta...
 - Apoyos audiovisuales: música, efectos de sonido, proyecciones...
 - Manual de campaña y notas del profesor.
-

Ejemplo de encuesta para la clase

Nombre:.....

Nivel de español: A1 A2 B1 B2 C1 C2

- 1) ¿Qué nivel crees que tienes en relación con el curso en el que estás ahora mismo?
 - a. Mi nivel es superior al nivel del curso.
 - b. Mi nivel es igual al nivel del curso en el que me encuentro.
 - c. Mi nivel es menor que el nivel del curso en el que me encuentro.
- 2) ¿Qué tipo de clases de español prefieres tener?
 - a. Me gustan las clases centradas en la gramática y el vocabulario con actividades centradas en esos aspectos.
 - b. Me gustan las clases en las que hablo mucho y las tareas se basan en comunicarme con los demás.
 - c. Me gustan las clases que equilibran las tareas de rellenar ejercicios con hablar con los demás.
- 3) ¿Sabes lo que es un juego de rol de mesa? Por ejemplo, *Dragones y Mazmorras*.
 - a. Sí, sé lo que son y me interesan.
 - b. Sí, sé lo que son y no me interesan.
 - c. No sé exactamente lo que son, pero me gustaría conocerlos.
 - d. No, no sé lo que son y no me interesa conocerlos.
- 4) Explica un poco tu respuesta anterior
.....
.....
.....
- 5) Si utilizáramos un juego de rol de mesa para practicar y desarrollar nuestras habilidades en español, estarías:
 - a. De acuerdo.
 - b. En desacuerdo.
 - c. No te importaría probarlo si los demás están interesados.
- 6) Por último, ¿qué tipo de libros, series y películas te gustan? Puedes decir un género (ciencia ficción, fantasía...) o títulos específicos (*Dune, Mistborn...*).
 - a.
 - b.
 - c.

Open Gaming License Version 1.0a

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, EverChanging Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products

contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of

becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson (Wizards of the Coast 2016: 1-2).