

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

# “Los juegos de rol como herramientas de aprendizaje en el audiovisual”

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:  
**Eloy Escrihuela Mena**

Tutor/a:  
**Francisco de Zulueta Dorado**  
**José Luís Giménez López**

**GANDIA, 2018**

**Resumen:**

En la década de los 70, surgieron los juegos de rol de la mano de *Dungeons & Dragons*. A raíz de este juego, fueron surgiendo otros, con diferentes reglas u objetivos. Con el paso de los años, estos juegos sirvieron de inspiración a decenas de grupos y personas para desarrollar sus propios juegos e ideas. Las bases que se plantearon en su momento han acabado desembocando en los juegos *RPG* que se pueden disfrutar hoy día en consolas o, incluso, algunos guiones que han acabado siendo películas de cine. Estos hitos nos pueden hacer plantear qué tienen o qué nos aportan los juegos de rol, para poder llevar a cabo estas creaciones. El cuerpo de este trabajo intenta buscar los factores audiovisuales que se dan durante una partida de rol y, cómo aplicarlos para formar una metodología de aprendizaje.

**Palabras clave:** Juego de rol, metodología, aprendizaje, audiovisual

**Abstract:**

In the 70s, role-playing games emerged thanks to *Dungeons & Dragons*. Following this game, others were created with different rules and objectives. Over the years, this games served as an inspiration to dozens of people to develop their own games and ideas. The principles they formulated have resulted in the *RPG* games we enjoy today in consoles and even made it as movies. These milestones makes us wonder what does these games provide us to make such creations. This work tries to find the audiovisual factors produced in every meeting and how can we apply these to form learning methods.

**Key words:** Role-playing games methodology, learning, audiovisual

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>4</b>
1.1. PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO.....	4
1.2. OBJETIVOS.....	4
1.3. METODOLOGÍA Y DIFICULTADES.....	5
<b>2. LOS JUEGOS DE ROL.....</b>	<b>5</b>
2.1. ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?.....	5
2.2. ¿CÓMO SE JUEGA?.....	6
2.3. EL DIRECTOR DE JUEGO.....	7
<b>3. DISECCIONANDO UNA PARTIDA.....</b>	<b>8</b>
3.1. EL GUION.....	8
3.2. CREACIÓN DE PERSONAJES.....	9
3.3. AMBIENTACIÓN.....	9
3.3.1. <i>Fantástica</i> .....	10
3.3.2. <i>Real</i> .....	10
3.3.3. <i>Híbrida</i> .....	10
3.4. NARRACIÓN.....	11
3.5. AÑADIDOS AUDIOVISUALES.....	11
3.5.1. <i>Música y efectos sonoros</i> .....	11
3.5.2. <i>Material gráfico</i> .....	12
3.5.3. <i>Vídeo</i> .....	14
<b>4. ANATOMÍA DE UN MANUAL.....</b>	<b>14</b>
4.1. AQUELARRE.....	14
4.1.1. <i>Liber 1: Mechanica</i> .....	17
4.1.2. <i>Liber 2: Metaphisica</i> .....	18
4.1.3. <i>Liber 3: Cosmographia</i> .....	19
4.1.4. <i>Liber 4: Medievalia</i> .....	19
4.1.5. <i>Liber 5: Fabulae</i> .....	21
4.2. DISOLVIENDO EL AQUELARRE Y COMPARACIÓN CON OTROS MANUALES.....	22
<b>5. EL MÉTODO DEDUCTIVO.....</b>	<b>22</b>
<b>6. PROPUESTA DE USO.....</b>	<b>23</b>
6.1. PRIMERA CLASE: DEMOCRACIA EN LOS SISTEMAS.....	24
6.2. SEGUNDA CLASE: APLICANDO EL MÉTODO DEDUCTIVO.....	25
6.3. TERCERA CLASE: PUESTA EN COMÚN.....	25
6.4. CUARTA Y QUINTA CLASE: DE ARGUMENTOS UNIVERSALES Y CREACIONES.....	26
6.5. SEXTA CLASE: Y EN EL CAJÓN, UNA CARTA SIN ENVIAR.....	27
6.6. SÉPTIMA CLASE: DANDO VIDA.....	27
6.7. DE LA OCTAVA A LA TRECEAVA CLASE: TIEMPO DE JUEGO.....	28
6.8. FINAL DEL TRIMESTRE.....	29
<b>7. CONCLUSIONES.....</b>	<b>29</b>
<b>8. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>30</b>

## **1.Introduccion**

### **1.1. Presentación y justificación del trabajo**

Hace 10 años que comencé a jugar a juegos de rol, se suele comenzar jugando con amigos, pues alguien siempre tiene algún manual de su hermano mayor o se lo ha prestado algún primo. Tras unos cuantos años jugando decidí dar el paso, convertirme de jugador a director de juego, lo que conlleva muchas más preparaciones previas a una partida.

Como apasionado del cine muchas partidas que dirigía acababan convirtiéndose en referencias a películas que había visto, o acababan convirtiéndose en partidas mucho más complejas por la cantidad de extras que intentaba añadirle. Llevaba carpetas con imágenes y mapas, el móvil cargado de canciones para ciertos tramos o efectos para otras situaciones. De esta manera, mis jugadores sabrían a que se estaban enfrentando o podían hacerse una mejor idea del escenario que les rodeaba.

Pasaron los años y entré en el grado de comunicación audiovisual, amigos que decidían dar el paso a dirigir sus propias partidas me preguntaban si podía compartir con ellos los puntos a seguir para hacer un buen guion, manejar algún programa de edición para preparar una imagen o si una música que querían utilizar en un tramo de la partida era adecuada, porque yo 'sabía del tema' al estar en ese grado.

Estas situaciones me hicieron reflexionar, hace unos años, sobre si estas personas junto a las que jugaba, mis amigos, estaban absorbiendo conocimientos básicos de la comunicación audiovisual mientras intentaban mejorar sus partidas. Como individuos, que sin querer saber nada en un primer momento sobre el grado, estaban intentando seguir un camino de autoaprendizaje para enriquecer sus partidas.

De estas observaciones, nace el presente trabajo, cuya idea principal es utilizar los juegos de rol como una metodología para la enseñanza. Dicha metodología, está enfocada alumnos de bachiller que cursan asignaturas de preparatoria para grados como el de comunicación audiovisual.

### **1.2. Objetivos**

Los objetivos que se han planteado en el presente trabajo de final de grado son varios. En primer lugar y como objetivo principal, analizar los factores audiovisuales que puedan darse durante las partidas, y como estos pueden utilizarse para la práctica y el desarrollo de la comunicación audiovisual.

Como objetivos secundarios hemos planteado tres. El primero es demostrar, en un marco hipotético, el uso de juegos de rol como una metodología de enseñanza audiovisual. El segundo, buscar nuevas herramientas de enseñanza en el medio

audiovisual. Y, por último, como un objetivo más a largo plazo, plantar las bases para una posible investigación de cara al futuro durante la cursado de un máster en educación.

### **1.3. Metodología y dificultades**

En el presente trabajo de final de grado, ha sido realizado como una revisión distintos manuales de rol y artículos y libros de enseñanza, con el objetivo de reunir información esencial sobre el tema a tratar, la cual permita al lector obtener un acercamiento al mundo de los juegos de rol, así como, presentar una posible intervención educativa sobre cómo utilizar los juegos de rol como herramienta educativa en la comunicación audiovisual.

Para desarrollar el trabajo ha sido necesario hacer una búsqueda de información y datos con los que fundamentar el trabajo. Para poder realizar dicha búsqueda se han utilizado distintas fuentes de información, desde blogs especializados en educación, hasta el manual de *Dungeons & Dragons*, también utilizando el buscador académico de *Google*. Hay que destacar a *Google* como herramienta principal de búsqueda, pues casi la totalidad de la información consultada ha sido a través de dicho buscador (tanto académico, como general).

Se podrían divisar dos dificultades principales a la hora de redactar el trabajo, la primera era el desconocimiento sobre la parte más vinculante a la enseñanza, ya que es un campo que, lógicamente, no se aprende durante el grado y la base de la que se partía era la experiencia, experiencia de haber sido alumno durante los últimos 20 años en diferentes niveles de la educación. Aunque ha intentado compensarse con búsquedas informativas y consultas con gente que sí ha cursado ese tipo de estudios. Otra dificultad era el tiempo que disponen las asignaturas audiovisuales en la etapa de bachillerato, ya que en la mayoría de centros o no existen o solo tienen una hora a la semana, por lo que la propuesta de uso debía estar bastante ajustada. De todas formas, respecto a este punto también se han hecho pequeños planteamientos sobre qué se haría en caso de disponer más horas semanales.

## **2. Los juegos de rol**

### **2.1. ¿Qué es un juego de rol?**

Un juego de rol es un juego de mesa donde diferentes personas se reúnen para interpretar a unos personajes y vivir aventuras con ellos.

Su creación se remonta a mediados de los 70<sup>1</sup>, concretamente en el año 1974, cuando se creó el famoso *Dungeons & Dragons* por la mano de TSR. El éxito llegó pronto a este tipo de juegos y experimentaron un auge durante la década de los 80 y parte de los 90, donde se crearon centenares de diferentes juegos, con diferentes ambientaciones y sistemas de reglas. Tras estos momentos dorados comenzaron una decadencia que se ha visto frenada en la actualidad, que está experimentando un resurgir cada vez mayor.<sup>2</sup>

## 2.2. ¿Cómo se juega?

Una partida de rol necesita muy poco para comenzar, pero puede enriquecerse de múltiples formas. De momento expondremos las partes más básicas necesarias para poder comenzar el juego. Para la partida será necesario que un grupo de personas se reúnan y elijan un manual básico, como se ha señalado en el punto anterior, en la actualidad existen cientos de manuales de donde elegir, a lo largo del trabajo veremos o nombraremos unos pocos. Una vez escogido el manual, todos los jugadores menos uno, comenzarán a crear un personaje con el que van a jugar. Dependiendo del manual que se haya escogido el proceso irá de una creación sencilla, donde decidiremos pocas

Figura 1. Ficha necesaria para crear un personaje en el juego de rol Hitos: Guía Genérica

Figura 2. Fichas necesarias para crear un personaje en el juego de rol Anima: Beyond Fantasy

<sup>1</sup>BERESFORD, PHIL. (2011) *A history of RPGs*.

<<http://www.denofgeek.com/us/games/12107/a-history-of-rpgs>> en *Den of Geek!* [Consulta: 15 de agosto de 2018]

<sup>2</sup>VARONA, ALFREDO. (2017) *Juegos de mesa: un mundo fortalecido por la crisis*.

<<https://www.publico.es/sociedad/juegos-mesa-juegos-mesa-mundo.html>> en *Público* [Consulta: 15 de agosto de 2018]

cosas sobre el personaje y un pequeño trasfondo a una creación completa y exhaustiva donde tras un par de horas tendremos un personaje lleno de matices y habilidades.

Ya teniendo elegido el manual y estén hechos los personajes de todos los jugadores, tan solo hará falta coger un set de dados que se apliquen al sistema escogido, ya que según el sistema pueden ser utilizados únicamente dados tradicionales de 6 caras<sup>3</sup>, combinación de dados de 10 caras para dar resultados percentiles<sup>4</sup>, dados de 20 caras<sup>5</sup> o una mezcla de todos los disponibles en sistemas más complejos. Los dados tienen diferentes formas, ya que cada uno puede mostrar diferentes resultados, los dados más habituales que se suelen utilizar son los que tienen cuatro, seis, ocho, diez (de este tipo existen dos diferentes, el que está numerado del 1 al 0 y el que está numerado del 00 al 90), doce y veinte caras, aunque existen dados para casi cualquier resultado. La denominación oficial que se utiliza para referirse a cada uno de ellos es D4, D6, D8, D10, D12 y D20 respectivamente.



Figura 3. Los dados más comunes en una partida de rol, de izquierda a derecha, D4, D6, D8, D10, D10(percentil), D12 y D20

Ahora bien, antes hemos señalado que todos los que iban a jugar, a excepción de uno de ellos, debían crearse un personaje. Esto se debe, a que una de las personas que se han reunido debe ejercer un rol completamente diferente al resto, el de director de juego.

### 2.3. El director de juego

Podríamos decir que la figura del Director de Juego (DJ), también habitualmente llamado Máster como adaptación del inglés *Dungeon Master* (DM), es la más importante durante una partida. Él o ella deberá trazar una aventura para el resto de personas, durante esa aventura los jugadores deberán ser llevados a través de diferentes localizaciones,

<sup>3</sup> ANDERSSON, ULF. (2017) *Review of D6-System*.

<[https://www.rpg.net/reviews/archive/classic/rev\\_939.phtml](https://www.rpg.net/reviews/archive/classic/rev_939.phtml)> en *RPG.net* [Consulta: 16 de agosto de 2018]

<sup>4</sup> LAFAYETTE, LEV. (2008) *Review of basic roleplaying: the chaosium roleplaying system*.

<<https://www.rpg.net/reviews/archive/13/13905.phtml>> en *RPG.net* [Consulta: 16 de agosto de 2018]

<sup>5</sup> EVANS, T.S. (2004) *Review of D20 modern roleplaying game*.

<<https://www.rpg.net/reviews/archive/10/10168.phtml>> en *RPG.net* [Consulta: 16 de agosto de 2018]

conocer a diferentes personajes, seguir un rastro de pistas o cazar alguna bestia temible. Todo lo que pueda ocurrir tiene como limitación la imaginación del DJ, por tanto, el que ejerza de tal posición deberá ir bien preparado. Como se puede imaginar, muchas de las partes que debe tener controladas el director de juego, pueden estar ligadas directamente al grado de comunicación audiovisual, así que durante el próximo punto extraeremos cada factor que puede ser necesario para una partida.

### **3. Diseccionando una partida**

Una partida habitual de rol es una mezcla de ingredientes audiovisuales, encontramos necesidades como las de un guion, personajes para nuestra historia, música y otra serie de contenidos. Claramente la construcción y selección de estos elementos no puede ser la misma como, por ejemplo, para un cortometraje, ya que tras preparar una partida vendrán unos jugadores a interactuar con el mundo o la historia que has creado, por lo que todo debe tener una flexibilidad que no tendría en algo que debe ser grabado. A continuación, veremos los diferentes elementos que necesitaríamos para la construcción de una partida.

#### **3.1. Guion**

Al igual que cada persona es un mundo, cada director de juego tiene una forma de hacer su guion para la partida. Desde los que anotan en 4 pólits los puntos de giro de la trama y llevan el resto en su cabeza, a los que escriben un auténtico guion de teatro para saber en cada momento lo que va a ocurrir y tener facilidades de interpretación cuando aparecen ciertos personajes en la historia.

Pero sea escrito o mental, todo director de juego debe tener un guion preparado para la historia que va a contar, y tal como ocurre en el mundo audiovisual, el guion puede ser escueto, algo de una tarde o dos, contando una historia no demasiado larga, como podría ocurrir en un cortometraje o una película. A este tipo de partidas se les llama *One-Shot*, partidas cortas con una historia rápida.

El término para las partidas que tienen una duración intermedia suelen ser módulos, el guion debe ser más largo, yendo siempre hacia una dirección. En términos comparativos se podría decir que sería lo equivalente a una serie que contase con una temporada o una trilogía de cine.

Y, por último, las partidas que deben tener unos guiones más largos y elaborados, pensados probablemente para recorrer diferentes partes del mundo, encontrarse con decenas de personajes y tener un objetivo realmente dificultoso o un villano brillante. A estas partidas se les llama campañas, las duraciones de estas no tienen realmente límite, son como las sagas realmente largas del cine o las series que tienen múltiples



temporadas. Por lo tanto, el guion es algo que debe pensarse a largo plazo e ir teniendo en cuenta cada decisión que se toma o recordar cada miga de pan que se deja por el camino.

### **3.2. Creación de personajes**

Antes hemos dicho que la creación de personajes cae sobre los jugadores, y aunque esto es cierto, el director de juego, casi siempre es partícipe del proceso o incluso el creador de los personajes cuando se tratan de partidas *One-Shot*, ya que no vale la pena gastar horas creando personajes cuando la partida va a durar relativamente poco. Como director de juego en la creación de personajes, debes de tener en cuenta dos factores, el primero es el de que se apliquen las reglas de creación de personajes de la forma correcta. El segundo, por otro lado, es el de asegurar que los personajes tengan profundidad, alentar al jugador para que le dé un trasfondo, unas motivaciones, un pasado, una familia, amistades etc. Para acabar creando un personaje tridimensional, con sus claros y oscuros, vergüenzas y fortalezas. Estos personajes más trabajados acaban viendo una recompensa plasmada en momentos más satisfactorios, pues cuando un personaje tiene una buena historia en su trasfondo el director de juego puede alimentar con eso una partida, incluso dedicar una parte de la trama a ese asunto que tiene pendiente cierto personaje, o la reaparición de cierto familiar o amigo considerado desaparecido, además, siempre es más satisfactorio para un jugador cuando su personaje va consiguiendo sus objetivos más allá de los que planteaba el director al comienzo de la campaña. También es verdad que puede dar momentos mucho más amargos, cuando un personaje muere por haberse aventurado donde no debía.

### **3.3. Ambientación**

La ambientación es una de las partes más importantes a tener en cuenta mientras haces el guion o estas narrando la aventura a los jugadores, por lo habitual cada manual de rol viene con una buena parte de este dedicada a la ambientación. En esta sección te cuenta la historia del mundo en el que te sitúas, las criaturas que lo habitan, su economía, en qué estamentos se divide su sociedad, el momento socio-político que se encuentra... En muchas ocasiones incluso viene con una línea temporal para ubicar todos los sucesos que han ido ocurriendo a lo largo de los años. Hay veces que hay que estudiar un mundo entero que ha salido de la imaginación de alguien, a no ser que algún director de juego se atreva a ir un paso más allá y crear un mundo por sí mismo. Pero en otras ocasiones la ambientación se centra en cosas que la humanidad ya ha vivido, o momentos ya vividos, pero sucediendo en una suerte de distopía. Para diferenciarlos los dividiremos en tres grupos.

### 3.3.1. Fantástica

Un gran ejemplo de esta ambientación sería el manual de *Dungeons & Dragons*, donde nos encontramos en un mundo cuyos habitantes son elfos, enanos, medianos, gnomos y humanos conviviendo en la medida de lo posible mientras salen de aventuras a cazar dragones u otro tipo de aventuras. O incluso, para irnos a un terreno más conocido, *El Anillo Único*, que es como se llama el manual de juego basado en la ambientación escrita por Tolkien para la saga de *El Señor de los Anillos*. Estas ambientaciones nos llevan a mundos completamente creados para la ocasión o, como el caso del *Señor de los Anillos* o muchas otras obras de ficción, adaptados para poder jugar ese mundo alrededor de una mesa. Incluso algunos manuales, como *Hitos* o *Fate acelerado* te animan a la creación de diferentes mundos fantásticos siguiendo unas sencillas, pero no intrusivas, directrices.

### 3.3.2. Real

En estas ambientaciones se nos da un contexto real de la época, dando pie a partidas históricas en la antigua Grecia o en la Alemania nazi. Estas ambientaciones son dignas de historiadores, suelen venir con todo lujo de detalles, ya que al ser hechos que sucedieron en la realidad, suelen estar bien documentadas, y aunque la imaginación es una gran virtud para los juegos de rol, siempre será más fácil reflejar y describir la vida de un campesino medieval, que la vida de un campesino en una tierra bajo el yugo de los orcos con visitas esporádicas de dragones. Además, este tipo de ambientaciones suelen venir acompañados de sistemas de reglas realistas, donde todos los pasos deben ser tomados con mucha cautela. De los tres tipos de ambientaciones existentes esta es la menos común, porque la mayoría de jugadores (que no todos, ni mucho menos) quieren embarcarse en aventuras únicas durante sus partidas y no en recreaciones históricas, por divertida que pueda ser la experiencia.

### 3.3.3. Híbrida

Por último, tenemos las ambientaciones híbridas, estas ambientaciones cogen momentos históricos reales y les añaden unos cuantos ingredientes extras o, escogen un momento histórico y le alteran los sucesos e imaginan como habría sido. El gran exponente de las ambientaciones híbridas sería *La llamada de Cthulhu*, la cual nos lleva a los locos años 20 a lo largo del globo terrestre, ya sea a lugares famosos o rincones olvidados, pero, con la diferencia de que añade a la ecuación los mitos de Cthulhu, haciendo que los cuentos cortos y novelas de H.P. Lovecraft se conviertan en una tenebrosa realidad. Otro gran ejemplo que debe ser nombrado en esta categoría sería el juego de rol español *Aquelarre*, donde Ricard Ibañez reflejó la edad media española

junto a su folklore y leyendas de los diferentes reinos que habitaban la península. Él lo describió de la siguiente forma:

“Aquelarre: Juego de Rol Demoníaco-Medieval, un juego ambientado en los reinos peninsulares de los siglos XIV y XV, donde convive lo histórico con lo fantástico, donde es igual de real Pedro I el Cruel que Satanás.”<sup>6</sup>.

### **3.4. Narración**

El director de juego también debe tener ciertas dotes actorales y ante todo comunicativas, pues se pasa toda la partida hablando, describiendo, guiando y poniendo voz a los diferentes personajes que aparecen durante la historia. Una buena narración va a hacer mucho con la inmersión de la partida, no es lo mismo entrar en un pueblo genérico, que entra en la Villa de los pescadores, donde se puede ver a los lugareños reuniéndose alrededor de la taberna para ver que piezas han conseguido capturar hoy en el mar, una buena narración en este caso casi haría oler el salitre a los jugadores. Al igual que no va a hablar con la misma educación, entonación y solemnidad el tabernero que el señor del feudo.

### **3.5. Añadidos audiovisuales**

Aunque los juegos de rol a día de hoy sigan jugándose a lápiz y papel como en su creación, también han ido evolucionando junto a la tecnología, tanto es así que existen diferentes servicios como App.Roll20 para poder jugar por internet a este clásico juego de mesa, pudiendo jugar a distancia con amigos y dando soporte a extensiones gráficas y musicales dentro del programa.

Otros avances que se le han aplicado en los últimos años, gracias a la tecnología, son los añadidos audiovisuales. Estos enriquecen la partida y sumergen a los jugadores de lleno en el mundo que les presentas, a continuación, veremos los materiales audiovisuales más habituales y su uso.

#### **3.5.1. Música/Efectos sonoros**

Lo que antiguamente se intentaba recrear mediante sonidos guturales, a día de hoy se puede lograr, fácilmente, con cualquier app en un teléfono móvil. Que esté sonando una ventisca de fondo mientras narras una fría noche, puede hacer recordar a los jugadores que es buena idea guardarse pronto de la tormenta. Pero, ante todo, la ventaja que nos

---

<sup>6</sup> IBÁÑEZ, R Y POLO, A. (2011). *Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval*. Madrid: Nosolorol Ediciones.

dan los móviles u otros dispositivos es la de elegir la banda sonora de nuestra partida, un *leit motiv* para cuando se habla del villano o este entra en escena. Una canción de un bardo cuando entras a la taberna. Un tema musical que erice la piel a los jugadores cuando entran a una mansión encantada. Siempre un tema delicado y arduo de decidir, la selección musical recompensa con creces el tiempo invertido.

### 3.5.2. Material gráfico

Se puede diseñar gran parte del material para una partida de rol. Un clásico, que antiguamente se hacía a papel y lápiz, son los mapas. Si los jugadores tienen que moverse por un territorio amplio no está de más que tengan un mapa de referencia para elegir hacia dónde dirigirse. Cuando llegan un poblado con una cantidad importante de puntos de referencia, puede venir bien que tengan un boceto o una recreación vista desde el cielo para que sepan en todo momento que lugares tienen disponibles. O el tipo de mapa más útil, el de la recreación de una casa con vista de planta, de esta forma podrán orientarse bien cuando hayan entrado en una mansión de múltiples habitaciones, y no recuerden que hace 20 minutos, antes de que se pasaran 15 minutos buscando interruptores inexistentes en el salón, ha sido descrita de soslayo una pequeña trampa que llevaba al desván.



Figura 4. Recreación de un poblado para una partida de Dungeons & Dragons

Luego tenemos juegos como por ejemplo *La llamada de Cthulhu*, donde los jugadores en muchas ocasiones encarnan a investigadores, por lo que las partidas están infestadas de pistas a seguir. Estas pistas en muchas ocasiones se crean mediante programas de diseño para recrear un periódico, una fotografía, un telegrama o incluso hacer alguna

maqueta, como por ejemplo una pequeña caja de cerillas que dirija a los jugadores hacia algún local nocturno.

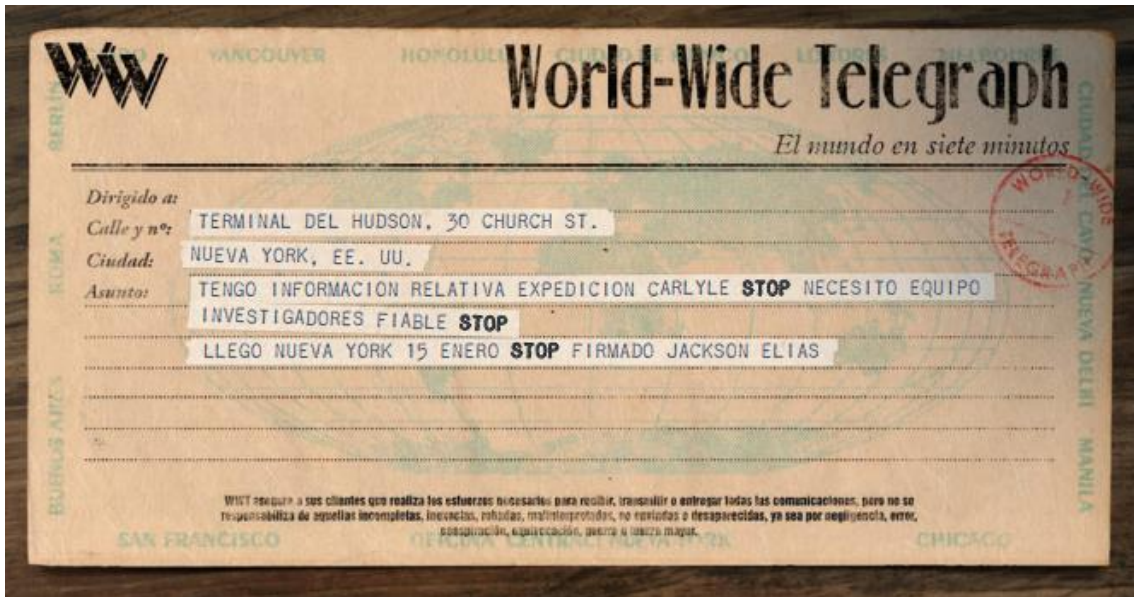


Figura 5. Telegrama utilizado en las Máscaras de Nyarlathotep para atraer a los jugadores.

Y, por último, tenemos las fichas de los personajes de los jugadores, esta parte ya es para endulzar el producto, pues las fichas son funcionales por sí mismas. pero en muchas ocasiones las editoriales, en sus ediciones de lujo, o los propios jugadores las rehacen para dotarlas de un estilo mucho más cercano al juego que van a jugar.

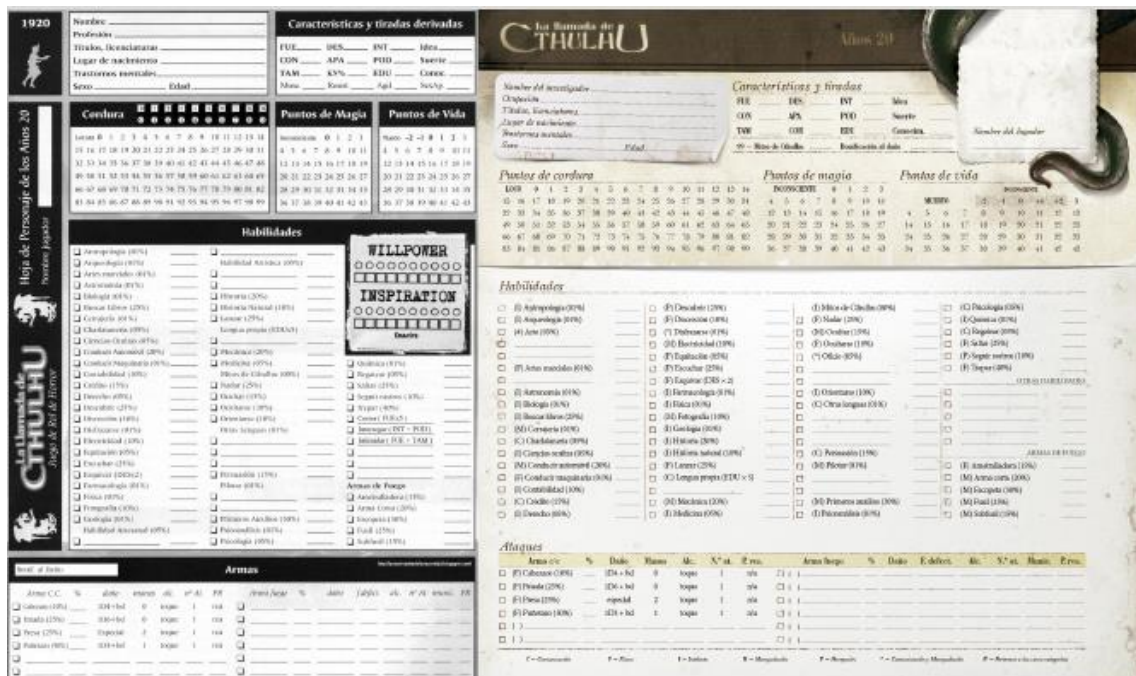


Figura 6. Comparación de dos fichas de la Llamada de Cthulhu. A la izquierda la ficha original y a la derecha la ficha para la edición Primigenia de Edge Entertainment.

### 3.5.3. Vídeos

Aunque esta práctica es menos común que los añadidos anteriores, algunos directores de juego montan pequeñas piezas audiovisuales para comenzar una larga campaña y así poder situar, con mucha mayor precisión, a sus jugadores o recrean noticiarios para cuando los jugadores enciendan el televisor, vean lo haya podido suceder.<sup>7</sup>

## 4. Anatomía de un manual

Para acabar de entender los contenidos y posibilidades que nos otorgan los juegos de rol, vamos a analizar el contenido del manual de *Aquelarre*, ya que, al tratarse de un libro de ambientación híbrida, como hemos señalado en el punto 3.3.3, contiene tanto los apartados que tendría un juego de rol histórico, como los que tendría un juego de rol fantástico.

### 4.1. Aquelarre

*Aquelarre* ha sido nombrado en diferentes ocasiones a lo largo del escrito. Este juego de rol es conocido por ser el decano de los juegos de rol españoles y fue creado en 1990 de la mano de Ricard Ibáñez, un historiador y diseñador de juegos de rol catalán. Ricard comienza sus andaduras en el mundo del rol al comienzo de los 80 con *Dungeons & Dragons*, a mediados de los 80 ya está escribiendo módulos para *La llamada de Cthulhu* en la revista *Líder*, donde también escribía módulos el propio Alex de la Iglesia, confeso jugador de rol, que incluso llegó a admitir que *El día de las bestias* es una partida de rol<sup>8</sup>. Tras estos acercamientos profesionales al mundo del rol, en el año 1990 Ricard se atreve a publicar su propio juego de rol, dado a sus estudios de historiados decide llevárselo a su propio terreno y hacerlo sobre la edad media en la península y combinarlo con el folklore local, logrando de esta forma lo que hoy conocemos como *Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval*. A continuación, como ya hemos indicado, analizaremos todos sus apartados para conocer los contenidos habituales que nos puede brindar un manual de rol. Pero para tener una mejor visión global, pondremos las dos páginas del índice.

---

<sup>7</sup> Ejemplo donde un director de juego, hace un pequeño video en forma de noticiario neoyorquino para exponer a sus jugadores una expedición previa a la partida de rol.

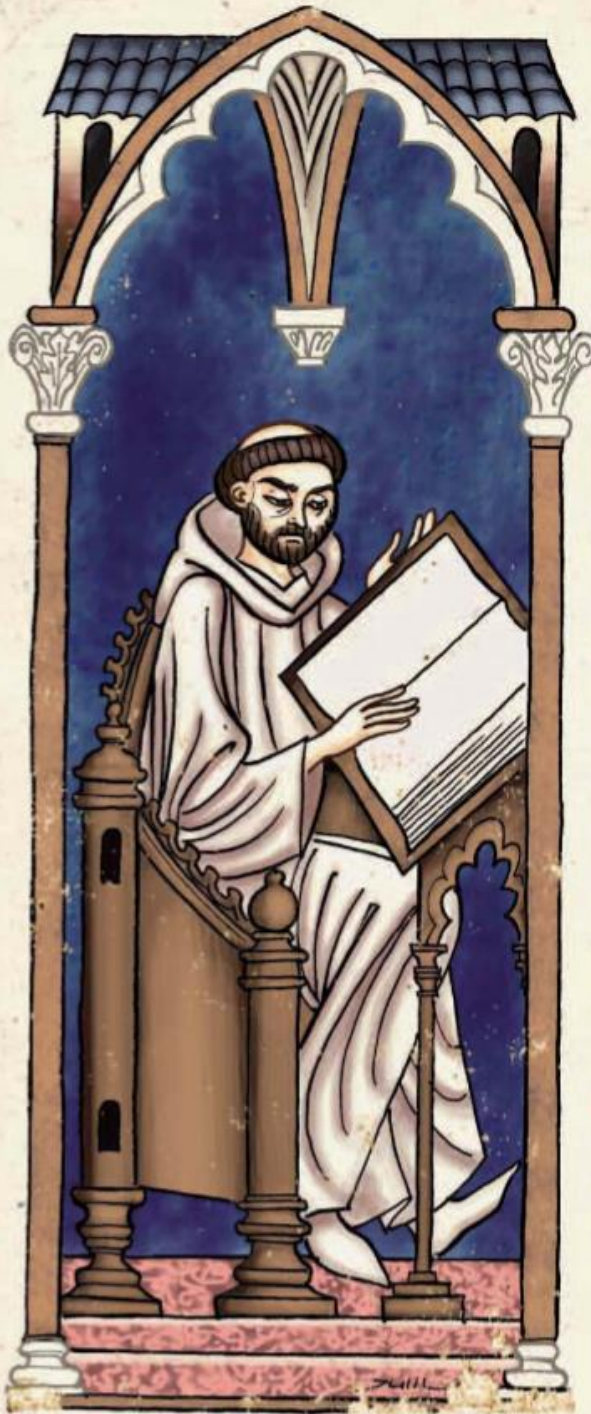
“Carlyle Expedition News 1”. Youtube

<<https://www.youtube.com/watch?v=G2cY7KkTkl>> [Consulta 17 de agosto de 2018]

<sup>8</sup> SUCASAS, ÁNGEL LUIS. (2018) *Álex de la Iglesia: “El día de la Bestia’ es una partida de rol y el cura es un personaje de Cthulhu”*.

<<https://www.xataka.com/entrevistas/alex-iglesia-dia-bestia-partida-rol-cura-personaje-ctulhu>> en *Xataka* [Consulta: 18 de agosto de 2018]

## Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval



# Index

Praesentatio Editoris .....	6
Praesentatio Scriptoris .....	7
Introductio .....	8
Un juego de rol .....	8
Ejemplo de juego .....	12
Glosarium .....	14
<b>LIBER I: MECHANICA</b>	
Pars I: Dramatis Personae .....	18
Método clásico .....	21
Método de libre elección .....	54
Pars II: De Re Ludica .....	68
Sistema de juego .....	70
Características .....	74
Competencias .....	76
Características secundarias .....	87
Mejora del personaje .....	91
Pars III: Ars Medica .....	96
Puntos de vida .....	98
Peligros .....	102
Curación .....	110
Pars IV: De Re Militari .....	112
Secuencia de combate .....	114
Acciones de combate .....	116
Daño .....	124
Variantes .....	125
Armas .....	128
Armaduras y escudos .....	134
<b>LIBER II: METAPHISICA</b>	
Pars V: Mundus Rationalis et Irrationalis .....	144
Racionalidad e Irracionalidad .....	146
Pars VI: Ars Magica .....	150
Consideraciones iniciales .....	152
Hechizos .....	153
Lanzamiento de hechizos .....	158
Grimorium .....	161
Componentes mágicos .....	233
Cómo convertirse en bruja .....	235

Figura 7. Primera parte del índice del manual de rol Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

## Índice

<b>Pars VII: Ars Theologica</b> .....	240	Ciudades, villas, pueblos y aldeas .....	408
Consideraciones iniciales .....	241	Comerciendo en intramuros lo que llega de extramuros .....	411
El poder de la Fe .....	244	Por caminos de pan llevar .....	413
Rituales Fidei .....	248	Rutas marítimas y puertos comerciales .....	415
Pecados y penitencias .....	264	Los campesinos, la sal de la tierra .....	417
Votos y promesas .....	267	La casa .....	418
Rezando a los santos .....	268	El matrimonio y los lazos de parentesco .....	422
 		Las mujeres del medievo .....	424
<b>LIBER III: COSMOGRAPHIA</b>		Los pecados de la carne .....	426
<b>Pars VIII: Rerum Demoni</b> .....	274	La alimentación .....	427
La imagen del Diablo .....	275	Medicina y cirugía .....	428
Los demonios superiores .....	277	Sobre el buen o mal vestir .....	432
Demonios menores .....	281	Distrayendo los ocios .....	433
Engendros del infierno .....	291	Cuando estamos en taberna .....	435
Demonios elementales .....	303	Bandidos, ladrones y otras gentes de mal vivir y peor terminar .....	437
 		La danza macabra .....	441
<b>Pars IX: Angelicum Natura</b> .....	306	<b>Pars XIII: Societates</b> .....	442
Sobre la naturaleza histórica de los ángeles .....	308	La inquisición medieval .....	443
Arcángeles .....	308	Órdenes militares .....	448
Jerarquía celestial .....	311	La Fraternitas Vera Lucis .....	450
La hueste angélica .....	313	La Cofradía anatema .....	451
Servidores menores .....	316	Berit ha Minian .....	452
El orden maldito y su descendencia .....	320	La Secta del magisteruelo .....	454
Ángeles traidores y rebeldes .....	322	Los Caminantes .....	455
 		<b>Pars XIV: Ars Dramatica</b> .....	456
<b>Pars X: Bestiarium</b> .....	326	Sobre directores de juego .....	457
Los numen .....	327	Las reglas .....	458
Razas y pueblos .....	337	El mundo de Aquelarre .....	460
Ánimas y espectros .....	344	Las aventuras .....	461
El pequeño pueblo .....	354	Ambientación .....	463
Animales fantásticos .....	363	Visiones de Aquelarre .....	465
Otras criaturas .....	371	 	
Animalia .....	380	<b>LIBER V: FABULAE</b>	
 		<b>Fabula I: Specus Vespertilionum</b> .....	474
<b>LIBER IV: MEDIEVALIA</b>		<b>Fabula II: Fabula de Umbris</b> .....	492
<b>Pars XI: Chronicae</b> .....	384	<b>Fabula III: Amoris Litterae ad Librum Quendam</b> .....	496
Corona de Castilla .....	385	 	
Corona de Aragón .....	388	<b>APPENDICES</b>	
Reino de Granada .....	389	<b>Appendix I: Commercium</b> .....	510
Reino de Navarra .....	392	<b>Appendix II: Nomina</b> .....	522
Reino de Portugal .....	394	<b>Appendix III: Corpora Non Humana</b> .....	524
Cronología .....	396	<b>Appendix IV: Pugnae</b> .....	526
 		<b>Appendix V: Conversiones</b> .....	528
<b>Pars XII: Mores</b> .....	398	<b>Últimas palabras</b> .....	531
La jerarquía social .....	399	<b>Charta Personae</b> .....	532
Los caballeros .....	401		
Los hombres de Dios .....	404		
Universidades y estudiantes .....	406		

Figura 8. Segunda parte del índice del manual de rol Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval



#### 4.1.1. Liber 1: Mechanica

En este primer capítulo del manual nos introducen las mecánicas, estas están divididas en cuatro partes, «Pars I: Dramatis Personae», «Pars II: Re De Ludica», «Pars III: Ars Medica», «Pars IV: Re De Militari».

Tabla-Resumen de Creación de Personajes	
1.	¿De dónde eres? Elige el reino al que pertenece tu personaje (pág. 21).
2.	¿A qué pueblo perteneces? Elige la raza o grupo étnico al que pertenece tu personaje (pág. 22).
3.	¿Qué clase social tienes? Elige la posición social a la que pertenece el personaje (pág. 24).
4.	¿Qué profesión ejerces? Elige una profesión para tu personaje (pág. 26).
5.	¿Qué profesión tenía tu padre? Escoge la profesión que tenía tu padre (pág. 41).
6.	¿Cómo es tu familia? Decide de cuántos miembros se compone la familia del PJ y su puesto en ella (pág. 41).
7.	¿Cómo eres tú? Elige las puntuaciones de tus Características Principales (pág. 42).
8.	¿Cómo te comportas y piensas? Calcula las puntuaciones de tus Características Secundarias (pág. 43).
9.	¿Qué has aprendido en tu vida? Calcula los porcentajes de tus competencias (pág. 45).
10.	¿Cuánto ganas y cuánto gastas? Calcula el dinero con el que empieza tu personaje (pág. 46).
11.	¿Conoces hechizos o rituales de fe? Comprueba si tu PJ lanza hechizos o utiliza rituales de fe (pág. 47).
12.	¿Qué particularidades posees? Elige tus Rasgos de Carácter o tus Orgullos y Vergüenzas (pág. 49).
13.	¿Falta algo más que decir de ti? Termina el personaje y conjúntalo todo (pág. 54).

Figura 9. Tabla de ayuda para la creación de personajes en la página 20 del manual de *Aquelarre*.

En la primera parte, «Dramatis Personae», se nos explica cómo crear un personaje siguiendo las reglas del manual, ya que, aunque nosotros debemos encargarnos de enriquecer, posteriormente, al personaje para ayudar a la narrativa, primero deberemos seguir las reglas que nos brinda el libro. En la mayoría de los manuales, como en este, se dan dos opciones, crear un personaje dependiendo del azar o a dedo, si tenemos una clara historia que contar lo más probable es que nos interese que sea a dedo, aunque también se crean unas dinámicas muy interesantes al situar a personajes creados al azar, cotidianos y mundanos, a situaciones que claramente les van a sobrepasar.

Durante la creación en *Aquelarre* se sabrá la procedencia del personaje (Corona de Castilla, Corona de Aragón, Reino de Granada, Reino de Navarra o Reino de Portugal) el pueblo original al que perteneces, la clase social, profesión etc. Una vez hemos seleccionado estas partes, o los dados han decidido por nosotros, deberemos distribuir una serie de números por la ficha de personaje, comenzando por las características y continuando por las competencias. Esta es la forma que tienen los juegos de rol para saber lo versado que está un personaje en según qué artes u oficios. Las características son unas bases universales que como personas podríamos compartir, aunque en cada juego de rol cambien ligeramente, se reduzcan o aumenten, siempre suelen rondar las mismas, en *Aquelarre* tenemos: fuerza, agilidad, habilidad, resistencia, percepción, comunicación y cultura. Estas características harán de base y harán crecer según qué competencias en un personaje. Las competencias, en cambio, se cuentan por decenas, aquí entra todas las habilidades que pueda tener un personaje, astrología, cabalgar, disfrazarse, leer, saltar, trepar, dominio de la espada... Son solo unos pocos ejemplos de todas las opciones disponibles que hay.

Las competencias es un punto que se trata de forma más exhaustiva en la segunda parte del capítulo, «Re De Lúdica», donde cada una de las casi 70 competencias son explicadas, igual así las características anteriormente mencionadas. Ahora no vamos a ahondar en ellas, pues no hace falta explicar en qué consiste la competencia de cabalgar, ya que es bastante obvia. En este capítulo nos centraremos en el sistema de juego de *Aquelarre*, cada manual tiene su propio sistema y más adelante explicaremos cuál de ellos nos interesaría más para la propuesta del trabajo. El sistema de *Aquelarre* está basado en el BRP (*Basic Role-Playing*), nombrado anteriormente, este sistema utiliza dos dados D10, uno para los decimales y otro para las unidades, el objetivo es que el resultado de los dados sea menor al porcentaje que tenemos en la competencia. Volvamos a coger cabalgar como ejemplo, si al repartir las puntuaciones, le hemos dado a cabalgar un 60% de éxito, significará que al lanzar los dados queremos que salga un 60 o menos para tener éxito en nuestra tirada. No obstante, no todo es acertar o fallar, en el sistema de *Aquelarre* suelen existir 4 posibilidades diferentes, crítico, éxito, fallo y pifia, el éxito y el fallo en cabalgar implicaría un viaje tranquilo o un viaje incómodo o la negación del animal para avanzar, en caso del fallo. Pero el crítico y la pifia son los extremos de las posibilidades, una puntuación muy baja nos daría un crítico, que podría ser interpretado como que llegas antes a tu destino, sin ningún tipo de cansancio ni dolencia tanto para ti, como para el caballo. En cambio, una pifia, la cual se daría mediante puntuaciones realmente altas (98, 99 o 100), causaría que el caballo se encabritase y nos tirara al suelo con las consecuencias que ello podría tener.

Las dos siguientes partes, «Ars Medica» y «De Re Militari», nos explican cómo funciona la vida y el combate en este manual, como lo que se explica son cosas más concretas, como la fragilidad de una persona en la edad media o las formas de utilizar una espada, y además todo funciona mediante el método de lanzamientos de dados recientemente explicados, no ahondaremos en estas dos partes.

#### **4.1.2. Liber II: Metaphisica**

Este capítulo continúa en la línea de las dos partes anteriores, sirviendo como más reglas y bases para poder hacer la partida, estas son: «Pars V: Mundus Rationalis et Irrationales», «Pars VI: Ars Magica» y «Pars VII: Ars Theologica».

El quinto punto nos introduce en la racionalidad, que es una suerte de medidor de lo supersticiosos o temerosos de Dios que son nuestros personajes, lo resumiremos en que a más te creas que una *meiga* puede causarte un dolor de estómago, mayor será la probabilidad de que finalmente suceda.

En las partes VI y VII se nos habla de cómo realizar conjuros mágicos por parte de las brujas y su contraparte de los ritos eclesiásticos, este manual trata la 'magia' de forma bastante diferente a otros, así que no podríamos tomarlo como un ejemplo general

como el resto del manual, aunque a la hora de jugar crea una ambientación más rica, ya que en vez de usar las clásicas bolas de fuego o la invocación de tormentas, tiende más a los rituales y magia supersticiosa, como por ejemplo los males de ojo o los rituales de fertilización.

#### **4.1.3. Liber III: Cosmographia**

En el *Liber III* es un rico recopilatorio del folklore de la península de la época, en este capítulo encontraremos todo tipo de seres mitológicos, que en muchos casos se creían reales en aquella época, que han sido recogidos y clasificados en este manual. Las partes que encontramos son: «Pars VIII: Rerum Demoni», «Pars IX: Angelicum Natura», «Pars X: Bestiarium».

Las dos primeras partes pertenecen a la recopilación de ángeles y demonios existentes en las escrituras cristianas, musulmanas y judaicas, pero la parte que podríamos clasificar de más interesante es la del «Bestiarium». Un exhaustivo recopilatorio de los diferentes seres del folklore de toda la geografía española, organizados por su lugar de procedencia y la historia que se cuenta de ellos en el lugar, desde *duendes* hasta *follets*, pasando por los *biosbardo*. Este capítulo de «Bestiarium» tan completo es posible debido a la ambientación híbrida que tiene Aquelarre.

#### **4.1.4. Liber IV: Medievalia**

Este capítulo es una clase de historia acelerada, contiene: «Pars XI: Chronicae», «Pars XII: Mores», «Pars XIII: Societates» y «Pars XIV: Ars Dramatica».

La Pars XI contiene la historia de los años en que se basa Aquelarre, de las Coronas de Castilla y Aragón, y los Reinos de Granada, Navarra y Portugal. Una ligera lectura de estos apartados debería ser obligatoria cuando decidamos en que años vamos a plantear nuestra historia, ya que según el año un territorio podría pertenecer a un reino diferente o que el lugar donde va a transcurrir la historia está a punto de ser consumido por la peste bubónica.

Tras acabar la clase de historia acelerada comienza una de sociología, la «Pars XII: Mores». En esta sección, se nos explica todas las clases sociales, sus derechos y deberes, como vivían según su estado social, sexo o procedencia, como eran los pueblos, ciudades y universidades, y, en definitiva, como se sobrevivía en una época no del todo salubre. Y como punto final, la muerte, como se concebía y se actuaba ante ella. Este capítulo puede ser uno de los más interesantes en cualquier tipo de manual de rol, pues saber cómo es la cotidianidad de un lugar es un buen apoyo para la historia y da una mayor sensación de inmersión.

La Inquisición medieval y otras sociedades similares se reúnen en la «Pars XIII: Societates» para contarnos un poco de su historia y jerarquía, así como sus métodos. Pero como parte importante dentro del «Liber IV: Medievalia», tenemos la «Pars XIV: Ars Dramatica», en este pequeño apartado tenemos consejos y guías para poder ser un buen director de juego dentro del mundo de *Aquelarre*, para ello anima a aventurarse realizando diferentes ‘tareas’ como utilizar pequeños datos históricos usando la microhistoria<sup>9</sup>, para que los jugadores se sumerjan de lleno en la narración que se les va contando. Además, introduce a los directores, sin bases teóricas en la escritura y narración, en el conocimiento de los argumentos universales de la narrativa con un ejemplo realmente sencillo:

“Imagínate esta breve historia por un momento: una doncella capturada y un joven que acude a rescatarla. ¿Te suena verdad? Es tan vieja como la vida misma. Pero ahora, vamos a verla desde diferentes puntos de vista: puede ser que la joven sea una bella princesa y el joven un escudero en busca de fortuna, pero también puede que la doncella se llame Leia Organa, el joven Luke Skywalker y la prisión la Estrella de la Muerte (y el dragón que lo guarda, ahora responde al nombre de Darth Vader). Como ves, las historias son finitas, y casi todas se han contado antes o después, pero las maneras de contarlas son infinitas.”<sup>10</sup>

Además, recomienda una serie de libros y películas recomendadas como apoyo a la hora de dirigir las partidas, en la parte de Bibliografía recomienda libros como *La Divina Comedia* (Dante Alighieri, 1321), *El Mozárabe* (Jesús Sánchez Adalid, 2010), *La Catedral del Mar* (Idelfonso Falcones, 2006) o *Los Pilares de la Tierra* (Ken Follet, 1989). Mientras que en la parte de Filmografía tenemos películas como *1492: La Conquista del Paraíso* (Ridley Scott, 1992), *Braveheart* (Mel Gibson, 1995), *El Nombre de la Rosa* (Jean-Jacques Annaud, 1986) o *Tirante el Blanco* (Vicente Aranda, 2006).

Incluso cuenta con un breve apartado para la música, poco común en los manuales, aunque ciertamente, no ahonda en ella y da unas pequeñas directrices que vienen a decir, básicamente, que cada uno escoja la que crea más correcta para ellos y su grupo de juego. Incluso anima a que no sean 4 horas de partidas con cantos gregorianos, sino que se varíe y se introduzca lo que más conveniente vea el director de juego.

---

<sup>9</sup> LÓPEZ, ÁLVARO. (2014) *La microhistoria: historia del detalle*. <<https://descubriolahistoria.es/2014/07/la-microhistoria-historia-del-detalle/>> en *Descubrir la Historia* [Consulta: 20 de agosto de 2018]

<sup>10</sup> IBÁÑEZ, R Y POLO, A. (2011). *Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval*. Madrid: Nosolorol Ediciones.

#### 4.1.5. Liber V: Fabulae

En este último capítulo se incluyen dos aventuras para poder jugarlas directamente con tus jugadores, una escrita por el propio autor del libro, Ricard Ibáñez y la otra por Miguel Aceytuno.

La primera aventura, *Fabula de Umbris*, nos sitúa en Murcia, en una historia que implica una torre con una leyenda sobre las riquezas que dejó en ella un príncipe musulmán, ya muerto y como un viejo avaro llamado Pedro quiso buscar sus riquezas, y más allá de encontrarlas desató una serie de sucesos más allá de su comprensión y como afectarían estos a los personajes de los jugadores.

Esta primera aventura está muy bien diseñada para directores primerizos, ya que incluso utilizan la cursiva en las partes que deben ser narradas literalmente. Claramente no está hecha para gente más curtida, pues le estaría quitando la creatividad de su partida, pero puede ser de gran ayuda y un incentivo a aventurarse a dar el primer paso a los novicios, a continuación, veremos un ejemplo de cómo plasman esta ayuda.

*“La mansión de maese Manuel es un caserón de aspecto hidalgo, con un portón que da, tras la transición [...] que sólo los iguales se mezclan.*

Si algún personaje pasa una tirada de Descubrir:

*Aunque sea residencia noble, no lo es, pues falta escudo sobre la puerta con la heráldica de su amo. Quien aquí vive, aunque rico y poderoso, es de sangre villana.*

Si no, continúa con la descripción:

*Maese Manuel os recibe en un salón bien aposentado...”<sup>11</sup>*

El pequeño ejemplo que acabamos de resaltar contiene varios puntos importantes que resaltaremos a continuación, el primero es la descripción, en cursiva para que sea leída literalmente por el director de juego novicio, para una mejor ayuda también le da pautas de cómo reaccionar si un jugador le pide hacer algo durante su narración, esto inicia al DJ a la improvisación. Por último, uno de los pequeños detalles que comentábamos en el capítulo anterior, la microhistoria, ya que nos introduce el detalle sobre cómo diferenciar un noble adinerado de un villano adinerado, por el escudo sobre la puerta o la ausencia de este.

La siguiente aventura preparada, «Fabula III: Amoris Litterae ad Librum Duendam», aunque muy interesante proporciona unas ayudas muy similares a la anterior, aunque te deja algo más de libertad y no te va guiando por un pasillo, por lo tanto, no nos detendremos en analizar dos apartados tan similares.

---

<sup>11</sup> IBÁÑEZ, R Y POLO, A. (2011). *Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval*. Madrid: Nosolorol Ediciones.

## 4.2. Disolviendo el Aquelarre y comparación con otros manuales

Tras estos diferentes puntos, hemos diseccionado un manual de rol de los más completos que existen, debido a la ambientación híbrida que hemos comentado en diversas ocasiones, pero, existen decenas de otros manuales, que, aunque no puedan ser tan completos, también nos podrían ser de utilidad y utilizarlos con los mismos propósitos.

Por ejemplo, existe una nueva corriente de manuales de rol realmente pequeños y breves donde casi no se lanzan dados, dejando casi todo el peso de la partida en la interpretación que puedan realizar sus jugadores y, en ocasiones, estas partidas pueden llegar a prescindir completamente de la figura de director de juego, el principal estandarte de estos juegos de rol es *Fiasco*<sup>12</sup>. Estos manuales suelen ser utilizados en diferentes escuelas de guion o teatro por los métodos que tienen para crear la partida o como se desarrolla esta, pero no entran en acción muchos de los factores que hemos enumerado, pero serían interesantes si lo que quisiéramos lograr fuera una ayuda lúdica a la hora de realizar, solamente, un guion o mejorar las capacidades de interpretación, pero el objetivo que seguimos es una enseñanza más global.

## 5. El método deductivo

Para llevar a cabo esta propuesta didáctica hemos tenido en cuenta distintos tipos de razonamiento, pero de todos los que existen el que más se ajustaba a nuestras necesidades es el razonamiento deductivo, en el cual nos hemos basado para desarrollar la propuesta de uso.

Entendemos por razonamiento deductivo toda aquella conclusión a la cual llegamos a través del razonamiento de unas premisas básicas, es decir, mediante la observación y la reflexión de las pequeñas premisas, se puede llegar a conclusiones generales o hipótesis las cuales son útiles en el ámbito científico.

Como bien Gladys Dávila expone en el artículo *El razonamiento inductivo y deductivo del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales* (2006), el razonamiento deductivo relaciona tres momentos de deducción. El primer momento es la axiomatización, en el cual, se parte de verdades que no requieren demostración, es decir, premisas básicas. El segundo momento, es la postulación de las doctrinas asimiladas o creadas, es decir, el sujeto es capaz de reflexionar y desarrollar conocimiento sobre estas premisas básicas, vistas en el primer momento. El tercer y

---

<sup>12</sup> BETOTE. (2016) *Fiasco: me encanta que los planes salgan mal*.

<<https://eldadodejack.com/2016/02/07/fiasco-me-encanta-que-los-planes-salgan-mal/>> en *El Dado de Jack* [Consulta: 21 de agosto de 2018]

último momento es la demostración, en el cual los postulados realizados por el sujeto son demostrados, es decir, se demuestra la veracidad de sus argumentos.

Este método, aplicado al uso de los juegos de rol como metodología de enseñanza, se vería reflejado en la propuesta práctica explicado en el siguiente punto, concretamente en los apartados de la segunda y tercera clase de manera explícita, y en las siguientes clases de forma implícita como resultado de la reflexión hecha durante la segunda y tercera clase.

## **6. Propuesta de uso**

La propuesta iría dirigida al uso de las partidas de rol como una metodología didáctica en las clases de cultura audiovisual o similares en la etapa de bachillerato o incluso en etapas anteriores del estudio.

Como hemos ido viendo a lo largo del estudio y desglosamiento de las partidas, podemos llegar a transmitir diferentes conocimientos audiovisuales mediante el método deductivo.

En un trimestre habitual en bachillerato tenemos un total de 13 clases de media (varía según trimestre entre 15, 14 o 10), ya que por lo habitual tan solo se dispone de una clase a la semana en este tipo de asignaturas. Durante este lapso de tiempo se debería enseñar a jugar, dar las bases de cómo utilizar las diferentes herramientas audiovisuales para crear o modificar los diferentes materiales que podrían utilizar durante el proceso de creación y darles unas clases de margen para el desarrollo de la historia y personajes, para que finalmente cada alumno disponga de dos clases donde poder dirigir una partida con todo lo que haya podido preparar para ella.

A continuación, haremos un planteamiento hipotético de cómo se dividirían las 13 clases de media, contando que en la mayoría de centros estas asignaturas reciben una clase a la semana, en este caso hipotético, durante el primer trimestre o años anteriores ya se habrían asentado los conocimientos de edición básicos en diferentes programas, ya que en una clase no es verosímil que pudieran aprender las bases de programas como *Photoshop* o *Premiere*. En el caso de disponer de dos clases a la semana se aumentaría la duración de ciertas actividades y se señalará en algunos puntos qué se haría en caso de contar con mayor tiempo, pero nos centraremos en las 13 clases que suele ser lo más habitual. Estos apartados se señalarán con un 'Más allá del 13'.

En cada apartado habrá una pequeña tabla donde se pondrá el resumen del objetivo que se persigue en cada clase o grupo de clases, como se desarrollará la actividad, la duración que tendrá, la función del docente en cada clase y los materiales que se necesitarían en cada clase para poder llevarla a cabo sin ningún problema.

### 6.1. Primera clase: Democracia en los sistemas

<b>Objetivos</b>	Elegir y explicar un sistema de rol.
<b>Desarrollo</b>	Exposición de los diferentes sistemas de rol con sus respectivas ambientaciones y seleccionar democráticamente por parte del alumnado.
<b>Duración</b>	60 minutos (55' a exposición – 5' a votación).
<b>Docente</b>	Exposición de los sistemas y organizador de las votaciones.
<b>Materiales</b>	Proyector. Manuales de rol (físicos o pdf). Ordenadores para los alumnos.

Durante la primera clase se haría una votación para elegir entre diferentes manuales de rol, a lo largo de este trabajo hemos analizado *Aquelarre* porque era un manual muy completo, pero también se ha señalado que el resto de manuales también serían aptos para el aprendizaje, entre los manuales a elegir encontraríamos:

-*Aquelarre*, ambientación en la edad media de la península con género realista con toques de fantasía.

-*La Llamada de Cthulhu*, ambientación en los años 20 con género de terror e investigación.

-*Dungeons & Dragons*, ambientación de fantasía medieval con género de acción y aventuras.

-*Blacksad*, ambientación en los años 70, un juego de rol con aire noire donde los protagonistas son animales.

-*Hitos: Guía Genérica*, manual genérico para crear la historia que quieras, en la ambientación que quieras.

-Propuestas, lo importante es que se sientan cómodos con la decisión y existe un manual para prácticamente cualquier ambientación, espacial, marítima, antigua Grecia, Japón feudal, el lejano oeste, *steampunk*, *cyberpunk*... Incluso basados en diferentes series, películas o libros de culto, como *Star Wars* (George Lucas, 1977), *El Señor de los Anillos* (J.R.R. Tolkien, 1954), *Juego de Tronos* (G.R.R. Martin, 1996), *Doctor Who* (Sydney Newman, 1963) ...

Una vez el sistema esté elegido, se dedicaría el resto de la clase a explicar las reglas del sistema, la ambientación de este y el funcionamiento de la creación de personajes. Los alumnos tendrían hasta la séptima clase, aproximadamente algo sobre un mes y medio, para leer el manual que hubieran seleccionado.



## 6.2. Segunda clase: Aplicando el método deductivo

<b>Objetivos</b>	Deducción de uso de componentes audiovisuales.
<b>Desarrollo</b>	Los alumnos visualizarán una partida del sistema escogido y deberán extraer los diferentes componentes audiovisuales y justificar su uso.
<b>Duración</b>	60 minutos (60' a la visualización).
<b>Docente</b>	Preparar la partida a visionar y tener todos los componentes audiovisuales anotados de antemano.
<b>Materiales</b>	Proyector. Libreta y boli.

Esta clase se dedicaría a ver una partida de rol grabada, una que tenga diversos contenidos multimedia en ella, al menos imágenes y música. Durante la partida los alumnos deberán identificar los diferentes aspectos audiovisuales que aparecen en ella y como se utilizan. En caso de disponer de más clases a lo largo del trimestre este sería un punto que repetiríamos en más ocasiones, pues el objetivo es que los alumnos encuentren el mayor número de componentes audiovisuales mediante la observación, y entienda porque han sido utilizados en ese momento o a raíz de qué están siendo utilizados y como los aplicaran ellos en un futuro.

Más allá del 13: De disponer de más clases se visualizarían partidas durante dos o tres días más, para ver cómo se adaptan los materiales utilizados a cada tipo de ambientación, de disponer de un día la partida visualizada sería sobre el mismo sistema que los alumnos hubieran escogido, pero de haber más días se variarían incluyendo partidas, probablemente, de *La llamada de Cthulhu* si no era la ambientación base, pues suelen ser las partidas más cinematográficas al tener una mezcla de cine *noir* con toques de película de aventuras como podría ser *Indiana Jones*.

## 6.3. Tercera clase: Puesta en común

<b>Objetivos</b>	Sintetizar las ideas grupalmente.
<b>Desarrollo</b>	Los alumnos compartirán sus resultados con el resto de compañeros y buscarán entre todos los usos que han tenido lugar durante la partida.
<b>Duración</b>	60 minutos (60' a la exposición de los usos audiovisuales).
<b>Docente</b>	Gestionar los turnos de palabra y señalar los componentes audiovisuales que hayan pasado inadvertidos.
<b>Materiales</b>	Proyector. Libreta y boli.

Tras el visionado de la partida durante la clase anterior, los alumnos deberán poner en común los materiales, aspectos y técnicas audiovisuales que han encontrado en la

partida, desde cuando han sido usadas ciertas canciones y que se quería resaltar con ellas a como se ha utilizado la microhistoria o qué argumento universal creen que está gastando el director de juego durante la partida.

Tras toda la puesta en común se señalarían los ejemplos restantes que no se hubieran encontrado durante la primera exposición.

Más allá del 13: Esta clase pasaría a ser algo más breve al acabar cada vídeo, y finalmente se dedicaría una única clase a la comparación del uso de medios en cada partida y sus diferencias.

#### 6.4. Cuarta y quinta clase: De argumentos universales y creaciones

<b>Objetivos</b>	Conocimiento de los argumentos universales y creación de guion. Creación de grupos.
<b>Desarrollo</b>	Se les explicará a los alumnos los diferentes argumentos universales que existen y se les animará a que creen un guion partiendo de alguno de ellos. Al estar finalizando la segunda clase se les pediría que hicieran grupos de tres personas.
<b>Duración</b>	120 minutos (30' argumentos – 90' creación del guion).
<b>Docente</b>	Exposición de los argumentos universales, guía durante la creación y resolución de dudas. Organizar los grupos si existieran problemas.
<b>Materiales</b>	Proyector. Manuales de rol (físicos o pdf). Ordenadores para los alumnos.

Tras una breve explicación y exposición de los argumentos universales, los alumnos comenzarían a escribir un guion sobre la historia que van a contar durante su partida, tendrían el resto de la cuarta clase y la quinta clase en su totalidad para escribirlo y resolver dudas si las tuvieran. Este guion sería entregado y utilizado como parte de la evaluación del alumno. Al acabar la sexta clase se crearían grupos de tres personas, estos grupos serían los que posteriormente se harían la partida entre sí.

Más allá del 13: Si fuese necesario se dedicaría una tercera clase a este apartado, pero ciñéndonos a las 13 clases, si al alumno le faltase tiempo durante las dos clases disponibles debería acabar en casa el primer guion y entregarlo al día siguiente.

### 6.5. Sexta clase: Y en el cajón, una carta sin enviar

<b>Objetivos</b>	Aprendizaje de selección y creación de material para la partida.
<b>Desarrollo</b>	Se les mostrará a los alumnos las ayudas audiovisuales generales de la ambientación escogida y ejemplos de música de la época.
<b>Duración</b>	60 minutos (10' exposición – 50' selección/creación).
<b>Docente</b>	Exposición de las ayudas y piezas musicales habituales. Resolución de dudas en la creación/selección de la ayudas.
<b>Materiales</b>	Proyector. Manuales de rol (físicos o pdf). Ordenadores para los alumnos.

Como se ha dicho antes de comenzar a describir cada clase, en esta hipotética preparación, los alumnos ya habrían tocado diferentes programas de edición básicos durante el primer trimestre, así que durante la cuarta clase se expondrían qué materiales se suelen gastar durante las partidas de rol y como crearlos. Para cada manual se orientaría la clase de forma diferente, en el caso de *Aquelarre* el contenido se dirigiría a la creación de mapas, en *La Llamada de Cthulhu* en recreación de fotos de época y pistas para la investigación como cartas o cajas de cerillas, mientras que en *Dungeons & Dragons* se deberían crear más imágenes con planta de base por donde se menearían los personajes. El otro apartado que se miraría durante este día sería la música, como seleccionarla y cuando utilizarla concretamente.

Más allá del 13: Probablemente esta clase se partiría en dos clases diferentes, una para el material gráfico y otra para la selección de la música y los efectos.

### 6.6. Séptima clase: Dando vida

<b>Objetivos</b>	Creación de las fichas de personajes.
<b>Desarrollo</b>	Los alumnos deberán crear a los personajes para sus respectivas partidas y repartirlos a los compañeros que harán de jugadores.
<b>Duración</b>	60 minutos (60' a la creación).
<b>Docente</b>	Resolución de dudas en la creación de los personajes.
<b>Materiales</b>	Manuales de rol (físicos o pdf). Ordenadores para los alumnos.

Una vez estuviera hecho el guion y repartidos los alumnos en grupos, los alumnos, ya directores de juego, crearían un personaje para cada uno de sus compañeros, en capítulos anteriores se ha señalado que en muchos casos las fichas de personaje se crean junto a los jugadores, pero debido a que la finalidad es un One-Shot y que el trasfondo y la solidez de los personajes creados pueden ser usados posteriormente para la

evaluación, serían los directores de cada partida los responsables de la creación de personajes.

En este punto el guion podría verse alterado por los materiales creados durante la clase anterior y los trasfondos de la clase actual, por lo que se les pediría realizar una segunda revisión de este, consiguiendo así una buena cohesión entre todos los materiales creados.

Más allá del 13: La revisión del guion conforme está planteada en esta clase es como un proyecto para realizar en sus hogares, pero de contar con una mayor flexibilidad horaria sería una clase extra que se daría tras esta.

### 6.7. De la octava a la treceava clase: Tiempo de juego

<b>Objetivos</b>	Ejecución de las partidas creadas.
<b>Desarrollo</b>	Los alumnos irán turnándose cada dos clases para dirigir la partida que han creado.
<b>Duración</b>	360 minutos (120' para cada director de juego).
<b>Docente</b>	Supervisión de las partidas, ayuda en la resolución de reglas si es necesaria y evaluación de la predisposición de los alumnos.
<b>Materiales</b>	Manuales de rol (físicos o pdf). Fichas de personajes. Pantalla de Director de Juego del sistema por director (opcional). Dispositivos para reproducir las ayudas (tablets o móviles).

Las últimas seis clases se dedicarían a que los grupos de tres alumnos se hicieran la partida creada entre ellos, al ser grupos de tres, las partidas son mucho más ágiles y cada alumno dispondría de dos clases para dirigir su historia a sus compañeros. Tras cada aventura finalizada, el director de juego redactaría los fallos y aciertos que ha tenido en su partida, buscando como podría corregir esos fallos y como ha conseguido los aciertos. Por otro lado, sus compañeros evaluarían al compañero que les ha dirigido la partida, basándose en criterios de entretenimiento, historia, dirección de la partida, actuación y resultados.

Más allá del 13: Las partidas están dispuestas entre 3 personas para que durante las 6 clases que tienen disponibles cada director de juego disponga de 2 horas para exponer su partida. De tener más tiempo disponible, se haría un cálculo diferente que se adecuara lo mejor posible a la situación. Ya fuera aumentando el número de jugadores por grupo, aumentando el tiempo que dispondría cada alumno para representar su trabajo o incluso ambas si fuera posible.

## 6.8. Final del trimestre

Una vez acabado el trimestre tendríamos como medio de evaluación los siguientes materiales:

- El primer guion
- El segundo guion revisado
- Los personajes creados
- La selección musical y la creación de imágenes
- El criterio de los compañeros que han hecho de jugadores durante la partida.
- La redacción final del alumno tras acabar su partida.

La propuesta de evaluación de cada apartado sería que las entregas del primer guion y el criterio de puntuación de sus compañeros, valgan un punto sobre la nota final y el resto de entregas tuvieran una puntuación sobre los dos puntos, consiguiendo de esta forma una puntuación sobre 10.

## 7. Conclusiones

"Me lo contaron y lo olvidé; lo vi y lo entendí; lo hice y lo aprendí"  
Confucio

El objetivo durante el cuerpo de este trabajo ha sido el de la propuesta de una nueva herramienta para la enseñanza durante el bachillerato, aunque fácilmente podría ser adaptada a niveles anteriores de la educación con unos ligeros cambios.

El objetivo ha sido el de crear un método de enseñanza basado más en la interacción y no en el aprendizaje de enunciados y definiciones para plasmarlos en un examen, como suele ocurrir en muchas ocasiones durante el bachillerato, al menos en el social. Un enseñamiento más cercano a los de una universidad, donde personalmente noté una gran diferencia al dar el salto.

La idea es, en un futuro, poder llevar a cabo la propuesta para poder probar su funcionamiento, saber si se trata de una vía posible o de un despropósito, y en ese caso reformularla desde 0 para poder conseguir algo óptimo, pues realmente creo que a través de, no solamente los juegos de rol, sino a través de muchos métodos lúdico-interactivos se puede conseguir transmitir los conocimientos de muchas materias.

Así que el próximo paso sería el de fortalecer la parte concerniente a la educación, para poder llevar a cabo esta propuesta, para ello se buscará, probablemente, un master orientado a la educación.

## 8. Bibliografía

IBÁÑEZ, R. Y POLO, A. (2011). *Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval*. Madrid: Nosolorol Ediciones.

SÁNCHEZ, I. *et al.* (2015). *Hitos: Guía Genérica*. Madrid: Nosolorol Ediciones.

SUERIO, M.J. *et al.* (2015). *Blacksad: El juego de rol*. Madrid: Nosolorol Ediciones.

PETERSON, S. *et al.* (2011). *La llamada de Cthulhu*. Sevilla: Edge Entertainment Studio STL.

DITILLO, S., WILLIS, L. Y ZAMARREÑO, J. (2012). *Las máscaras de Nyarlathotep*. Sevilla: Edge Entertainment Studio STL.

MEARLS, M. *et al.* (2017). *Dungeon Master's Guide: Guía del Dungeon Master*. Sevilla: Edge Entertainment Studio STL.

MEARLS, M. *et al.* (2017). *Player's Handbook: Manual del Jugador*. Sevilla: Edge Entertainment Studio STL.

MORNINGSTAR, J. (2012). *Fiasco*. Sevilla: Edge Entertainment Studio STL.

GARCÍA, C. (2005). *Anima: Beyond Fantasy*. Sevilla: Edge Entertainment Studio STL.

DAVINI, M.C. (2008). *Métodos de enseñanza: didáctica general para maestros y profesores*. Buenos Aires: Santillana.

Dávila, G. (2006). "El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales" en *Laurus*, vol. 12, núm. Ext, 2006, pp. 180-206.

<<http://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>> [Consulta: 25 de agosto]