

RECREANDO LA HISTORIA. USO DE LOS JUEGOS DE ROL Y LA APLICACIÓN WEB ROLL20 PARA LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES

RECREATING HISTORY. USE OF ROLE-PLAYING GAMES AND ROLL20 WEB APPLICATION FOR TEACHING OF SOCIAL SCIENCES

Diego María SÁNCHEZ

Resumen

Este artículo trata sobre el empleo de la web Roll20 para crear mapas temáticos, empleados, junto a los juegos de rol, como escenarios de una sesión de rol de Geografía e Historia. Esto fomenta el aprendizaje, la participación y el trabajo grupal.

Palabras claves

Juegos de simulación, le playing, mapa, TIC, enseñanza de las Ciencias Sociales.

Abstract

This article addresses the use of the Roll20 website for creating thematic maps, used, along with simulation games, as sceneries of a roleplay session of Geography and History. This encourages learning, participation and teamwork.

Key words

Simulation games, role playing, map, IC, social science education.

Diego María SÁNCHEZ

Correo electrónico: diego.m.sanchez7@gmail.com

Recepción: 30/XII/2020

Revisión: 10/I/2021

Aceptación: 09/III/2021

Publicación: 30/IX/2021

RECREANDO LA HISTORIA. USO DE LOS JUEGOS DE ROL Y LA APLICACIÓN WEB ROLL20 PARA LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES

1. INTRODUCCIÓN

Los juegos de rol, al igual que otras actividades de ocio como el cine, han sido complicados a la hora de aplicarlos a la didáctica. Esto puede deberse a las dificultades que plantean pues es fácil que el alumnado no se tome en serio la innovación, o, por el contrario, que se impliquen demasiado en la simulación generando conflictos o competitividad entre ellos. También puede ser por el carácter lúdico que desprenden, temiendo, algunas familias y docentes, que no se alcancen los criterios de evaluación, no se avancen en los contenidos y el conocimiento vaya en detrimento de la diversión. No obstante, las nuevas generaciones están más adaptadas a los medios que las tecnologías ofrecen, siendo aprovechados por el profesorado para aplicar como innovación en el aula. Esto se ha llevado haciendo desde hace tiempo con el cine que mediante la guía del docente puede ayudar al alumno a conocer y comprender un contexto y una sociedad histórica determinada (Cortés Galán, 2018). Añade Rivero Gracia (2017), que la gamificación es empleada en la enseñanza por fomentar la participación y en el caso de los juegos de rol generar un aprendizaje constructivo. En esta dinámica se emplea la gamificación para que así entienda elementos complejos y los integre en su aprendizaje; siendo un recurso clave en la enseñanza de las ciencias sociales siempre que se adapte al currículum y a los objetivos planificados.

Respecto a los juegos de rol han conseguido penetrar en el ámbito educativo a través de dis-

tintos formatos, debido a su gran contribución en el desarrollo de destrezas cognitivas, sociales, físicas o psicológicas (Ortiz de Urbina-Criado, Medina-Salgado & De la Calle-Durán, 2010). Entre autores se suelen diferenciar los términos de simulación y juegos de rol. El primero lo define Marrón-Gaite (1996) como una técnica que intenta hacer real las situaciones imaginadas, la diferencia está, cuando la simulación va de la mano con el juego, completándose la primera gracias al segundo. Pues, al revestirlo del elemento lúdico, puede fomentar una mayor implicación en la actividad por parte del alumnado. Al relacionar el trabajo y los deberes que se deben desempeñar en la actividad, con el juego, se produce una motivación intrínseca sólo por la apetencia de practicar el segundo.

Según la misma autora (1996), tanto la simulación como el juego en el aula, son propuestas que tendrían que enmarcarse dentro del Constructivismo. En ellas, el alumnado tiene que ser el protagonista, y el docente, el guía que le ofrece ayuda y atención para el desempeño correcto de la actividad, ya que, al igual que en una partida de rol, los alumnos son los jugadores, y los docentes los directores de juego.

En cuanto a los juegos de rol, en la enseñanza tienen un importante papel respecto a la inteligencia emocional, al sensibilizar sobre situaciones, problemas y los puntos de vista de otros grupos, desarrollando así la empatía. Pita Ventura y Cárdenas Tauler (2017) añaden que este método ayuda al alumnado a expresar y conocer sus sentimientos, al desarrollo de su expresión

oral, creatividad y sus destrezas comunicativas. En el caso de las Ciencias Sociales, según Maté Puig (2017) los juegos de rol se basan en el aprendizaje lúdico del que se ha mostrado mejores resultados, acostumbra al alumnado a interactuar con los contenidos de forma más directa. Esto les ayuda a visualizar y comprender mejor un tiempo y una civilización histórica concreta, pudiendo recrearla de forma fidedigna mediante materiales de apoyo como mapas o dibujos.

Un aspecto a destacar sobre los juegos de rol es que no hay un consenso determinado entre los investigadores a la hora de decidir si es un método de enseñanza o una técnica. Para Pita Ventura y Cárdenas Tauler (2017) el juego de roles es un método porque nos posibilita tratar un objeto de conocimiento, secuenciar el proceso mediante etapas, estrategias y recursos dramáticos y lograr los objetivos de una forma creativa. En el caso de Ortiz de Urbina Criado et al. (2010), el juego de roles es una técnica didáctica en la que el alumnado, a través del trabajo en equipo, realiza su aprendizaje mediante el juego y la experimentación. Pero, independientemente de que sea una cosa u otra, no hay que negar las ventajas mencionadas que proporcionan a la didáctica.

Los juegos de rol, al basarse principalmente en la creatividad del docente, serán generalmente distintos entre ellos, ya que dependerán de los recursos empleados, la situación que presente y el diseño propio de la actividad. Por tanto, existen numerosas formas y herramientas para llevarlos a cabo en la enseñanza. En el caso de este artículo, se propone el empleo de un recurso más que utilice las TIC, junto a una práctica de innovación que lo emplea. Dicha idea surgió poco después de surgir el COVID-19, el objetivo principal es poder adaptar las actividades que se valgan de la simulación y los juegos de rol a la enseñanza on-line; razón por la que se emplea la web Roll20. Posteriormente, se elabo-

ra la práctica de innovación en base a los mapas de rol temáticos generados como escenarios y el propio potencial de los juegos de rol, con la finalidad de fomentar una mayor participación, motivación y mejores resultados respecto al aprendizaje de los contenidos y el trabajo en equipo.

2. METODOLOGÍA

Como se menciona en el anterior apartado, se emplea la web Roll20 para adaptar las actividades que se basan en los juegos de rol a la educación on-line. El registro es gratuito, por lo que solo hace falta crearse una cuenta para utilizarla. En dicha página se puede dirigir una partida de rol, sin límite de jugadores, y dispone de un mapa de cuadrículas blancas como escenario. Los espacios de este mapa se pueden rellenar, ya sea con figuras que proporciona el juego, dibujos que se realicen o añadiendo imágenes de nuestro ordenador. La generación de mapas temáticos nos sirve para representar contenidos difíciles de mostrar, como una ciudad de una época pasada, y así crear el escenario en el que se ambienten estas sesiones, por el que los personajes del alumnado y del docente se desplazarán. Ya que, según Maté Puig (2017) un juego de rol necesita de un escenario simulado donde transcurra una historia, controlado por unas reglas acordadas.

Estos mapas se realizarán empleando texturas para generar los suelos y los diferentes entornos, incluyendo casas o edificios dependiendo del contenido a abordar. Además, se incluyen a los personajes, con quienes el alumnado podrá interactuar. Solamente hay que subir las imágenes a la aplicación y posteriormente arrastrarlas a una de las cuadrículas, dando la web, la opción para ampliarlas y colocarlas en la posición que se desee. No obstante, la innovación de este artículo no se basa solo en crear estos recursos, sino que plantea la sesión como una partida de rol. Por ello, todas las acciones y ac-

tividades planificadas deben quedar integradas en esa partida, valiéndose del mapa como escenario donde ocurren dichas explicaciones y ejercicios, mediante diálogos de los personajes de la trama o eventos del juego.

2.1. Diseño de la propuesta

Esta innovación didáctica se aplicó a un grupo de 30 alumnos de segundo de ESO en la materia de Geografía e Historia en relación a los contenidos recogidos en la Plena Edad Media, con la evolución de la conquista, la repoblación y las relaciones entre los distintos reinos de la Península Ibérica, en un total de 3 sesiones de 60 minutos. Aunque anteriormente se realizaron algunas actividades basadas en los juegos de rol como dramatizaciones y trabajos grupales con la intención de paliar las dificultades propias del uso de estos y acostumbrarlos a la interpretación y al aprendizaje cooperativo.

Los objetivos principales de estas sesiones serán que el alumnado logre los criterios de evaluación con una metodología que estimule la participación e implicación del mismo, la comprensión y el aprendizaje de los contenidos y el trabajo en equipo entre compañeros. Dichas sesiones consistirán de la siguiente forma:

- En primer lugar, se explica al alumnado que se va realizar unas sesiones de rol ambientada en la España medieval en el siglo XIII. El grupo entero son diplomáticos del primero que deben mejorar la relación con el resto de potencias. En la primera sesión se recopilará información en Sevilla sobre la evolución de Castilla, personajes y hechos, la segunda se visitaría Zaragoza y la tercera en Granada, siguiendo la misma dinámica. El docente es el guía del grupo, realizando las clases expositivas clásicas de los contenidos sobre el reino, el arte o la sociedad de cada ciudad que visi-

tan a través de la interpretación de personajes no jugables o PNJ.

- Se plantea una o varias misiones principales en la partida para que el alumnado las cumpla, empleando la imaginación que caracteriza al rol para que el docente trabaje las competencias y criterios a evaluar.
- Los materiales que acompañan a la explicación o las actividades se vinculan con los eventos y el escenario. Si, por ejemplo, se quiere tratar ese día los elementos de una iglesia románica o una mezquita, se coloca en el mapa un templo, y cuando los jugadores entren se les enseña la imagen del edificio real para que lo analicen.
- Integrar las actividades didácticas planificadas como eventos o misiones, obteniendo las recompensas necesarias para cumplir los objetivos de la aventura. Según Mate Puig (2017) algunos ejemplos de actividades dentro del propio juego de rol puede ser la exposición de un tema o la realización de un informe o debate de lo ocurrido en la partida. En el caso de estas sesiones, se realizaron a través de ejercicios de relación de fechas, batallas y personajes, identificación de elementos artísticos en los templos, comentario de mapas o comparaciones entre las repoblaciones de los reinos. Todas estas actividades son planteadas por los PNJ, si las superan, obtienen una recompensa ficticia en el juego que esté relacionada con dichas misiones como oro u equipamiento.
- Respecto a los jugadores, el alumnado será dividido en equipos de cinco miembros en salas de Zoom, cada grupo interpreta a un personaje, siendo representado en el mapa por una figura del programa. Además, cada integrante del equipo poseerá un rol genérico como moderador, secretario, portavoz o apoyo. Acabada la clase expositiva, se asigna

tanto el personaje como los roles genéricos a cada grupo y se les proporciona la lista de objetivos a cumplir y de lugares accesibles del escenario. Los equipos deben deliberar a qué lugar van y se les reparte las actividades en función del área escogida. En caso de indecisión o no participar, el docente le asigna un lugar determinado o se le acercan a hablar los PNJ para comenzar los ejercicios. Todo ello refleja el papel del docente como guía.

Importante también la opinión de Ortiz de Urbina Criado et al. (2010), quienes creen que los juegos de rol pueden abordar y compatibilizar tanto la teoría como la práctica; así como se ha apreciado en los ejemplos anteriores mediante los diálogos de los PNJ o las misiones planteadas. Aunque estas autoras mencionan dicha idea en relación con el ámbito universitario, añade Maté Puig (2017) que es evidente que para que la experiencia sea realmente significativa el juego y su marco cronológico debe respetar el currículo oficial, pudiendo adaptarse a cualquier nivel de enseñanza.

Para finalizar este apartado, respecto a la forma de evaluación de la práctica, se realiza a través de la observación directa y una rúbrica (Anexo) que evalúe los roles, la cooperación, la dinámica de trabajo, el desempeño en las actividades y el aprendizaje de los contenidos; graduada cada competencia en cuatro niveles de logro, siendo el uno insuficiente y el cuatro sobresaliente. La acumulación de puntos totales determinará en qué nivel de logro está el grupo, necesitando 7 puntos para el aprobado, 10 para el notable y 13 en el caso del sobresaliente. Que alcancen un nivel u otro depende de las actuaciones y desempeño del grupo, pues es un instrumento de evaluación que valora el trabajo grupal, aunque nos proporcione a su vez información individual.

3. RESULTADOS

Tras aplicar esta práctica a unos treinta alumnos de Segundo de Secundaria Obligatoria de Geografía e Historia, agrupados en equipos de cinco, surgen los siguientes resultados: un grupo obtuvo el sobresaliente, tres el notable y los dos restantes el aprobado.

El análisis de los resultados fue mejor de lo esperado respecto a la participación y la motivación, pues salvo un par de casos que no estaban interesados en la materia, el resto del alumnado demostró una alta implicación y motivación a lo largo de la sesión. En cuanto a las competencias a evaluar, los resultados fueron positivos. Generalmente hubo una efectiva cooperación entre los equipos, una organización sólida del trabajo a realizar en las actividades, unas interacciones fructíferas entre los miembros y un aprendizaje general de los contenidos. En el caso de un grupo, hubo una colaboración excepcional, pues no solo cumplieron cada uno con su rol y aprendieron lo expuesto, sino que también ayudaron a los roles del resto de miembros, aportando ideas y sugerencias que eran tomadas en consideración y comparando las realidades de cada reino. En cambio, en el caso de los dos grupos aprobados, la carga de trabajo no fue equitativa, los roles apenas se evidenciaron, hubo escasas interacciones entre ellos y aprendieron lo básico de los contenidos, sin incidir e inferir en estos. Todo queda más detallado en la tabla 1

Con estos resultados, se concluye que la experiencia ha sido positiva en relación al alto número de alumnos que alcanzaron los objetivos programados, mostrando una alta participación y motivación a lo largo de la sesión; los mapas fueron claves en este aspecto al favorecer la visualización de lo explicado por la interpretación

RECREANDO LA HISTORIA. USO DE LOS JUEGOS DE ROL

Diego María SÁNCHEZ

y atrayendo la atención del alumnado. Respecto a las competencias digitales, con explicaciones previas, de forma general supieron manejarse bien con la aplicación, aunque hubiera distracciones con la misma a veces por experimentar con las herramientas que ofrece esta. No obstante, esta propuesta es susceptible de mejora, sobre todo en lo que respecta al buen funcionamiento de los equipos, por lo que es necesaria

esa autocrítica para perfeccionarla. Asimismo, hay que resaltar que el alumnado no estaba acostumbrado a realizar juegos de rol en el aula y que algunos de ellos no se interesaban en absoluto en las sesiones; no participando en estas. También hay que mencionar los problemas técnicos derivados de las TIC con los fallos que podrían sufrir el internet o el proyector.

Tabla 1. Resultados de la rúbrica.

GRUPO	ROLES Y COOPERACIÓN	DESEMPEÑO EN LAS ACTIVIDADES	DINÁMICA DE TRABAJO	APRENDIZAJE DE LOS CONTENIDOS	TOTAL
1	3 puntos	3 puntos	2 puntos	3 puntos	Notable (11 puntos)
2	3 puntos	3 puntos	3 puntos	2 puntos	Notable (11 puntos)
3	4 puntos	3 puntos	3 puntos	4 puntos	Sobresaliente (14 puntos)
4	2 puntos	3 puntos	1 punto	2 puntos	Suficiente (8 puntos)
5	2 puntos	2 puntos	2 puntos	2 puntos	Suficiente (8 puntos)
6	3 puntos	3 puntos	3 puntos	3 puntos	Notable (12 puntos)

Fuente: Elaboración propia

4. CONCLUSIONES

Según Maté Puig (2017), los juegos de rol pueden ser un recurso dinámico en el proceso de enseñanza capaz de hacer frente a la desmotivación y ayudar al alumnado a comprender mejor los sucesos y civilizaciones históricas al convertir tanto a este como al docente en uno más de esa época. Además, el alumno deja de concebir esa imagen de la historia como datos para sentirse protagonista de la misma, fomentando su interés por la materia.

Las reflexiones extraídas, en relación a la implementación de la práctica y sus resultados, sugieren que ha sido una experiencia positiva. Esto ha sido gracias al empleo de los juegos de rol, ya que integra las actividades y la clase magistral, en forma de acertijos y diálogos de personajes, en los mapas generados por Roll20. Además, han producido una alta participación y motivación en el alumnado, junto al desarrollo de las competencias y el logro de los objetivos en muchos casos. Si lo comparamos con las experiencias prácticas de Maté Puig (2017), generalmente positivas en cuanto a implicación y motivación al sentirse protagonista el alumnado en el hecho histórico y abordar la materia de forma lúdica, comprobamos la eficacia de esta estrategia.

Entre sus ventajas, abordan con eficacia el trabajo en equipo, la expresión oral, la capacidad de negociación o aspectos de la inteligencia emocional como la empatía; además de aumentar la implicación y motivación del alumno y comprender mejor el hecho o la época histórica al ser protagonista de esta. La web es accesible al ser gratuita y para la confección de los mapas solo son necesarias la subida de imágenes en la galería de la web y el arrastre de estas a los cuadrantes. Además, dicha innovación se puede adaptar al nivel de enseñanza que se desee, teniendo siempre en cuenta el contexto del alumnado al que vaya dirigido.

Aun así, es susceptible de mejora en cuanto al desempeño del trabajo en equipo. Es cierto que el contexto personal siempre influye y esto puede producir tanto choques de puntos de vista y conflictos, como la escasa o nula participación de algunos miembros. Es por ello que, antes de realizar esta propuesta, es necesario conocer en profundidad al alumnado al que va dirigido y apreciar cómo trabajan en equipo; acostumbándoles a los juegos de roles y al aprendizaje cooperativo para así familiarizarlos con estas estrategias. Otras medidas que puedan disminuir o solucionar estos inconvenientes pueden ser el seguimiento continuo del trabajo de cada grupo, el rol de moderador en estos y, en caso de conflicto, proporcionar ayuda para solucionarlo y generar un entendimiento entre todas las partes.

Por supuesto, no es la única práctica con la que abordar estas técnicas o métodos, ya que, la esencia de estos juegos es la creatividad e imaginación, por tanto, habrá muchas formas de llevarlos a cabo. Afortunadamente, los juegos de rol entran cada vez más en los centros educativos y son más los docentes que los emplean en su trabajo, gracias a los artículos de investigadores y su puesta en práctica por docentes. En las Ciencias Sociales se desarrolla especialmente por la similitud de las ambientaciones de los juegos de rol con la historia, la geografía y el arte, por lo que es más sencillo adaptarlos al currículo. Por estas razones, hay que seguir desarrollando y compartiendo nuevas formas de llevarlos a cabo para así enriquecerlos más y darles un toque personal y creativo a la hora de implementarlos.

REFERENCIAS

- Angelini M.A. y García-Carbonell, A. (2015). Percepciones sobre la Integración de Modelos Pedagógicos en la Formación del Profesorado: La Simulación y Juego y El Flipped Classroom. *EUSAL revistas*, 16(2),

RECREANDO LA HISTORIA. USO DE LOS JUEGOS DE ROL

Diego María SÁNCHEZ

16-30. doi: <https://doi.org/10.14201/eks20151621630>

Cortés Galán, A. (2018). El cine: una herramienta didáctica para enseñar Historia. *Revista RedCA*, 1(2), 66-85.

Grande de Prado, M. y Abella García, V. (2010). Los juegos de rol en el aula.

Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 11(3), 56-84. doi: <https://doi.org/10.14201/eks.7450>

Marrón Gaité, M.J. (1996). Los juegos de simulación como recurso didáctico

para la enseñanza de la geografía. *Didáctica geográfica*, 1, 45-56. <https://didacticageografica.agesp.es/index.php/didacticageografica/article/view/127>

Maté Puig, I. (2017). Los juegos de rol como elemento dinamizador para las clases de Historia en la Educación Secundaria Obligatoria. *Experiencia e historia en la contemporaneidad: historia pensada, historia enseñada y memoria histórica*, 199-216.

Ortiz de Urbina Criado, M., Medina Salgado, S. y De la Calle Durán, C. (2010).

Herramientas para el aprendizaje colaborativo: Una aplicación práctica del juego de rol. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 277-301. doi: <https://doi.org/10.14201/eks.7463>

Pita-Ventura, G. E., y Cárdenas-Tauler, M.M. (2017, diciembre). Los juegos de roles como método de enseñanza aprendizaje. Sus potencialidades en la asignatura orientación educativa de la sexualidad. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* <https://www.eumed.net/rev/atlan/te/2017/12/juegos-roles- aprendizaje.html>

Rivero Gracia, M. P. (2017). Procesos de gamificación en el aula de ciencias sociales. *Revista Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 86, 4-6.

ANEXO

Tabla 1. Rúbrica de evaluación.

COMPETENCIAS A EVALUAR	1 INSUFICIENTE	2 APROBADO	3 NOTABLE	4 SOBRESALIENTE
Roles y cooperación	No participan o cooperan con el resto de miembros, con falta de respeto hacia sus roles o entre ellos.	Participan y cooperan entre ellos con respeto mutuo, pero de forma superficial, teniendo el mayor peso algunos miembros.	Participan y cooperan entre ellos, con respeto mutuo, cumpliendo cada uno con su rol asignado.	Participan y cooperan entre ellos con respeto mutuo, cumpliendo cada uno con su rol asignado y ayudando al cumplimiento de los otros roles como un verdadero grupo.
Desempeño en las actividades	No participan ni se interesan en la resolución de las actividades.	Participan y se ayudan de forma superficial en la resolución de las actividades, con parte de los ejercicios bien.	Participan y se ayudan en la resolución de actividades, y resolviendo los ejercicios de forma correcta en general.	Participan y se ayudan en la resolución de actividades, resolviendo los ejercicios de forma correcta y colaborando en todo momento entre ellos para superar los desafíos de forma correcta.
Dinámica de trabajo	No plantean una organización y apenas hay	Plantean una organización del trabajo	Plantean una organización del trabajo sólida e	Plantean una organización del trabajo sólida e interaccionan

RECREANDO LA HISTORIA. USO DE LOS JUEGOS DE ROL

Diego María SÁNCHEZ

COMPETENCIAS A EVALUAR	1 INSUFICIENTE	2 APROBADO	3 NOTABLE	4 SOBRESALIENTE
	interacción entre	esquemática y	interaccionan	constantemente entre
	los miembros.	algún par de	constantemente entre	ellos, escuchando las
		interacciones	ellos, escuchando las	ideas, comentarios y
		escuchándose	ideas, comentarios y	argumentos aportados;
		alguna de las	argumentos aportados;	para tomarlas en cuenta y
		ideas, argumentos	aunque no se tengan en	llegar a resoluciones que
		o comentarios	cuenta más tarde.	dejan satisfechos a todos
		aportados.		los miembros.
Aprendizaje de los contenidos	No conocen ni explican la	Conocen y explican lo	Conocen y explican la evolución de la	Conocen y explican la evolución de la
	evolución de la	suficiente sobre la	reconquista y la	reconquista y la
	reconquista y la	evolución de la	repoblación y los	repoblación y los
	repoblación, los	reconquista y la	elementos artísticos de	elementos artísticos de
	elementos	repoblación y los	cada estilo de forma	cada estilo de forma plena,
	artísticos de los	elementos	plena	comparando las
	estilos.	artísticos de cada		semejanzas y diferencias
		estilo.		entre reinos.

Fuente: Elaboración propia