

Aplicación del juego de rol para el desarrollo de competencias colaborativas en la solución de problemas dentro de la Universidad Veracruzana

Sajid Demian Lonngi Reyna y Anid Cathy Hernández Baruch

Facultad de Pedagogía, Sistema de Enseñanza Abierta (SEA) , Universidad Veracruzana

sajidlonngi@gmail.com, baruchcathy@gmail.com

Resumen:

El presente documento refiere la experiencia que se tiene en la Facultad de Pedagogía del Sistema de Enseñanza Abierta de la Universidad Veracruzana, donde de forma generalizada los estudiantes presentan dificultades al resolver situaciones problemáticas de aprendizaje interactuando entre ellos. Por lo que se decidió aplicar el Juego de Rol como estrategia didáctica para desarrollar competencias colaborativas en la solución de problemas, fomentar el uso de la creatividad y los procesos lúdicos en su formación.

En el programa se ofrece una Experiencia Educativa orientada a enseñar a jugar juegos de rol, a través de trabajo individual y en grupos pequeños a cargo de un narrador. En ella los participantes son formados teórica y prácticamente para utilizar diferentes tipos de juegos en esta perspectiva; desde juegos de mesa hasta una aventura completa de un Setting determinado.

Dentro de los resultados obtenidos se puede observar que al inicio del curso existe cierta resistencia a jugar, la cual va disminuyendo paulatinamente. Los estudiantes usan distintas formas y estrategias para solucionar las situaciones problemáticas que se les presentan en la aventura, en donde se notan diferentes niveles de inmersión en el ambiente lúdico. Al finalizar, se exponen de forma individual y grupal los resultados, los cuales se analizan desde la Teoría del Juego de Rol.

Palabras Clave: juego de rol, competencias colaborativas, resolución de problemas, educación superior.

En la educación y en la praxis laboral, resolver problemas o tener competencias para la resolución de problemas es lo que determina en la mayoría de los casos la eficiencia y efectividad del profesionalista. Hacerlo de forma individual es recurrente, pero hacerlo de forma grupal o colaborativa es cada vez más inexistente.

De acuerdo con la Real Academia de Española una competencia se considera “Una pericia, actitud, idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado”. Las competencias son la adquisición de diferentes conocimientos, habilidades y valores de manera integral en las interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral. Las competencias son los conocimientos, habilidades y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y practicar en el mundo en el que se desenvuelve.

El aprendizaje basado en competencias se caracteriza por la combinación de los conocimientos, habilidades (intelectuales, manuales, sociales), actitudes y valores que permitirán que el estudiante de forma segura resuelva problemas en los ambientes académico, profesional o social.

Desde la última década los cambios en la sociedad han solicitado que en la educación se vayan desarrollando competencias en el aprendizaje para el desempeño de las personas en sus trabajos y en la sociedad. Dentro del paradigma del aprendizaje por competencias, donde el estudiante es el protagonista de su formación.

El presente estudio recopila de forma histórica y exploratoria diferentes aproximaciones al uso del Juego de Rol para fines diversos relacionados con el aprendizaje significativo. A lo largo de quince años y en dos programas de licenciatura diferentes (Psicología y Pedagogía) se ha incluido como estrategia didáctica y para la adquisición de competencias.

Se decide usar el Juego de rol por experiencias previas en donde se observa que las características del mismo permiten al jugador transgredir una realidad para ser un personaje distinto o ser uno mismo e un escenario diferente, con características adquiridas (como las competencias) y tener un elemento de azar, el cual emula las diferentes variables sin control de la realidad.

Se orienta a que mediante este, las personas adquieran los aprendizajes y las competencias que le permitan resolver problemas en su vida. Que pueda repetir una metodología de análisis y colaboración necesaria tanto en la “alter vida” como en la vida real. Que aprenda a diferenciar acciones y consecuencias, en un espacio lúdico

y fuera de él. El juego es considerado el motor para el desarrollo porque con este medio el alumno entra en contacto con el mundo y así practica y mejora sus habilidades, para poder facilitar el proceso educativo.

Actualmente en la Facultad de Pedagogía del SEA, se cuenta con una Experiencia Educativa optativa llamada “Ludismo en la Educación” en donde se le permite al estudiante tomar el curso y vivir el proceso de la reintegración del juego a su vida personal y académica. Esta plataforma está sirviendo para desarrollar una nueva línea de investigación en el programa educativo, con documentos de investigación, difusión y materiales digitales de aplicación.

Las primeras aproximaciones del uso del Juego de Rol se remontan al programa de la Facultad de Psicología de la Universidad Veracruzana en el año de 1999, al contar con un modelo educativo integral y flexible, se decide como parte de la formación para la adquisición de competencias usar esta estrategia en la Experiencia Educativa de Psicobiología, la cual tenía como característica principal ser uno de los cursos más complicados. En esta experiencia (para emular el ambiente estresante que significaba para los alumnos) se decide jugar en el mundo que propone la cinta Canadiense “*The Cube*” (1997) de Vincenzo Natali sin utilizar un sistema o versión núcleo de reglas en específico, pero si se jugaba con elementos básicos como puntos de vida (10 pts de vida), habilidades básicas asignadas al azar en un tiro de d 10 (fuerza, destreza, constitución, inteligencia, sabiduría y carisma) y una profesión que se asociaba a “Skills” genéricas. Los personajes eran los mismos alumnos atrapados en el cubo. Cada cubo tenía cinco trampas y una salida creando un laberinto. Las trampas eran preguntas sobre los temas de estudio que se veían en clase y que los mismos alumnos diseñaban bajo un enfoque de reactivos y lo asociaban a una habilidad básica. Es decir, si fallabas la respuesta entonces tenías un tiro al azar que podía minimizar el daño de la misma (el cual se asignaba según su dificultad). Las habilidades sociales servían en la interacción entre jugadores. Este juego se jugaba a forma de evaluación parcial teniendo cinco juegos durante el semestre.

Otra experiencia relacionada al Juego de Rol en ese programa educativo fue el uso del juego “Mafia” para la experiencia educativa de Metodología de la Investigación para el desarrollo de las habilidades de análisis y deducción, requeridos para realizar un investigación. En este juego los alumnos asumen el rol de un miembro de una aldea (Panadero, Herrero, Curandero, etc) al azar. Entre ellos

se encuentran uno o dos asesinos (Uno por cada 5 jugadores 15 jugadores máximo) que son seleccionados por el narrador (en este caso el docente) sin que se enteren los demás jugadores. El juego comienza cuando se narra lo que pasa en la aldea cuando duermen (todos tienen los ojos cerrados) y el narrador le pide a los asesinos que abran los ojos y seleccionen con la mirada un aldeano (los asesinos juegan dos roles al mismo tiempo) y narra el descubrimiento del asesinato. De esta forma los jugadores “vivos” mediante preguntas bien definidas tienen que averiguar quién tendría motivos, móvil y oportunidad para cometer el crimen, para finalizar con una votación que lleve al ajusticiamiento y muerte del presunto asesino. Esta dinámica continúa hasta que mueran los asesinos o no quede ningún aldeano. Si los jugadores no plantean las preguntas con base a hechos, el narrador las desestima y las acusaciones no son válidas.

Para conseguir el desarrollo de competencias es necesario interpretar, argumentar y proponer. Mediante la interpretación se establecen relaciones y se confrontan los diferentes significados que conforman un hecho, en otras palabras el sujeto toma posición frente a lo planteado. Cuando se argumenta se utiliza la capacidad del razonamiento coherente acerca de las ideas que se tienen en un contexto o situación determinados, para finalizar creando al desarrollar nuevas interpretaciones que permitan resolver un problema y dar alternativas de solución.

Desde el año 2013 en el programa de Pedagogía SEA, la Experiencia Educativa de Ludismo en la Educación forma parte del plan de estudios. En este curso que se da una vez al año, los estudiantes pasan por un proceso estructurado para el conocimiento, uso y aplicación del juego y el juego de rol para la resolución de competencias colaborativas para la resolución de problemas. Se inicia con el conocimiento y análisis de los juegos sociales, entendidos como aquellos aprendidos de manera formal o informal y que se juegan sobre todo en la infancia. Las rondas, los listones, la roña, etc. El análisis parte de la historia de cada uno de ellos y se concientiza al estudiante de que se juega un rol (papel, se es otro) en cada uno. Se continúa con juegos de imaginación y motricidad (el piso es de lava, el detective, etc). En esta fase se presenta la realidad alterna como parte fundamental. El curso continúa con los juegos de mesa tradicionales y no tradicionales (serpientes y escaleras, turista, colonos de catan, risk, etc) en donde se analizan el rol o papel que se juega, la realidad alterna y el sistema de reglas que contempla todo ambiente lúdico y se contrasta con la teoría que lo soporta. En la siguiente parte se muestran y

juegan videojuegos simples tipo aplicación y un sandbox como es *Minecraft*. En donde se trabaja la inmersión del estudiante al mundo, la creación de personaje, pertenencia y seguimiento de reglas. Seguir este proceso ayuda al estudiante a ir comprendiendo la complejidad de un ambiente lúdico y lo prepara para la última etapa que es el Juego de Rol.

Para que el estudiante juegue, se elige un Mundo o "Setting" que el facilitador maneje como Narrador y se les da de forma generalizada una inducción al mundo de juego y sus reglas básicas. En una primera aplicación se eligió el Mundo de *Conan el Bárbaro* segunda edición de Mongoose en versión 3.5 open game license. En la segunda se eligió *Call of Cthulhu*, edición 5.6 pero en ambas se observó una renuencia y dificultad de parte de los estudiantes por no tener un contexto previo al mundo en el que se juega. Ambos juegos relacionados a la literatura de Howard y H.P Lovecraft no eran culturalmente significativos y producían confusión en ellos. Por lo que para la tercera ocasión en que se llevó a cabo la experiencia educativa se utilizó el setting de *Mutants and Masterminds* con una Licencia abierta. Se eligió este último porque se identificó un conocimiento e interés sobre los otros dos juegos anteriores. Para los estudiantes era más atractivo ser un súper héroe que un bárbaro peleando contra hechiceros o un detective de lo oculto que lidiaba con el terror.

Se contó con la participación de 15 alumnos (10 mujeres 5 hombres) con edades de 20 a 30 años, los cuales se dividieron en mesas de 5 jugadores, (cada mesa tuvo un narrador diferente), se les narró a todos la misma historia. Se obtuvieron resultados variables los cuales se analizaron grupalmente para identificar la forma en la toma de decisiones y el trabajo colaborativo. En esta última edición (junio 2015), se utilizó un aventura basada en el universo de DC comics donde los jugadores elegían personajes pre generados en niveles iniciales y eran parte de una selección de nuevos miembros para formar parte de la liga de la justicia. Cada historia previa del personaje era inventada por el jugador y desarrollada en la historia por el narrador. Se trataba de una aventura ramificada con encuentros pre establecidos en el orden que el jugador quisiera enfrentar. La duración de la misma es de cuatro a seis horas de juego.

La ciudad de Metrópolis era atacada en diversos puntos de manera simultánea por algunos de los "Renegados": Capitán Cold, Heat Wave, Mirror Master, Pied Piper y se anexaban Black Manta y liderando todo Gorilla Grood. Los resultados fueron distintos en cada mesa, la forma de abordar la situación

problemática dependía en gran parte de la inmersión que tenían los jugadores en sus personajes. Cuando el jugador jugaba siendo su personaje entonces asumía las decisiones y consecuencias de sus actos, además de trabajar en equipo como miembro de la liga de la justicia. Cuando los jugadores no se asumían como héroes resolvían los conflictos de forma separada (la mayoría de las veces fracasando) o la aventura culminaba con la pérdida de metrópolis bajo una invasión del ejército de Grood.

De las tres mesas que jugaron la aventura solo una terminó la aventura de forma exitosa, una no la finalizó por la separación y captura de la mayor parte de los miembros y la última aunque llegó al final una jugadora decidió utilizar sus poderes de fuego para matar a Gorilla Grood que yacía inconciente poniendo en un dilema moral al equipo de apoyar o castigar a su compañera por no cumplir con el estándar heroico.

Se observó que los hombres eran los que rápidamente asumían el personaje y hablaban en primera y no en tercera persona. Por su lado las mujeres eran las que reflexionaban más tiempo en las diferentes alternativas para solucionar el problema mientras que los hombres buscaban definir los conflictos de forma más rápida sin contemplar las consecuencias.

En el manejo de las características y habilidades de los personajes se mostró una tendencia marcada para usarlas de forma creativa, analizando debilidades y probando mediante el ensayo- error y la improvisación diferentes alternativas que harían unos superhéroes.

La aventura fue jugada previamente por los narradores y se completó en tiempo y forma sin inconvenientes, lo cual supuso también un análisis de esta experiencia hacia los jugadores al final haciendo una comparación de cómo jugadores experimentados de rol habían resuelto las situaciones problemáticas.

Dicha comparación se finalizó en un análisis de opciones alternas que no se habían contemplado. El interés de los estudiantes sobre el tema fue amplio, al grado de realizarse dos trabajos recepcionales de investigación documental después del curso.

Los resultados de estas experiencias a lo largo de los años han permitido observar que cuando se usa el juego de rol como actividad complementaria o como estrategia para la adquisición de competencias los estudiantes se muestran

interesados y dispuestos a desarrollar una metodología aprendida a través de las experiencias vividas en las aventuras.

No ha sido fácil hacer que la gente juegue, el juego (y sobre todo aplicado en los ambientes académicos) es visto como algo “no serio” o que carece de rigurosidad científica. Los avances en la investigación del ludismo, la gamificación y el aprendizaje han permitido rescatar y proponer espacios que permitan la aplicación e investigación del Juego de Rol, los videojuegos o el ludismo aplicado a la educación. Ahora es más fácil pero no simple. Destinar recursos públicos para su uso en el juego es actualmente un taboo en muchas universidades.

Como resultado de la experiencia educativa, se planea para la edición de este año implementar un estudio descriptivo para la identificación de los procedimientos en la adquisición de competencias colaborativas; además de implementar una línea de generación y aplicación del conocimiento y un cuerpo académico en el programa educativo.

Se han logrado identificar procesos que se deben de seguir para hacer que el juego de rol pueda ser jugado por las personas. No cualquiera puede llegar a ese nivel de abstracción, inmersión y entrega necesarios para poder personificar a otra persona en una vida que se va formando conforme se va jugando. El jugador de rol debe de ir entendiendo el concepto de juego, de lo que significa adoptar la forma de un personaje, debe de retomar su creatividad y su capacidad de sorpresa. Debe ser también un entendedor de las reglas que componen el mundo en el que juega para no ser un “aguafiestas” como lo menciona Huizinga; pero sobre todo debe de entender que cuando entra en ese círculo mágico es el personaje el que lleva la batuta es el o ella quien determina el actuar. No está para complacer a nadie, no está para que el narrador sea vanagloriado con una mesa de jugadores que solo buscan la catarsis temporal. El juego de rol, el real; es aquel que nos permite vivir fragmentos de vidas y crear leyendas que permanecen a través de los años. Nos permite en nuestra vida cotidiana y laboral actuar ante los problemas como si se tratara de pelear contra un dragón rojo, no por la espada si no por la inteligencia.

Bibliografía

Bernanza R; Lee T. F. (2005) "Una concepción didáctica basada en el aprendizaje colaborativo para la educación de posgrado. En Revista Cubana de Educación Superior, pp. 23-36.

Huizinga, J (2004) "Homo Ludens" Madrid. Alianza. 3era. Edición

Marín, V; Negre, F & Pérez, A. (2014) "Construction of de Foundations of the PLE and PLN for Collaborative Learning". En Comunicar 21 (42) , pp.35-43

Peralta, N; Roselli N & Borgobello A. (2012) "El conflicto sociocongintivo como instrumento de aprendizaje en contextos colaborativos". En interdisciplinaria: Revista de Psicología y ciencias afines 29 (2), pp 325-338.