

# ETHOS FILES: UN JUEGO DE ROL PARA EL ÁREA DE “VALORES ÉTICOS”

María Rubio Méndez

La asignatura de “Valores Éticos”, perteneciente a todos los cursos de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), está orientada a favorecer el desarrollo personal de los individuos prestando especial atención a su desarrollo emocional y moral. En esta asignatura se plantea un temario que pretende servir de apoyo para favorecer la autonomía de los y las estudiantes en la creación de su propio proyecto vital como seres humanos, contribuyendo a la comprensión de qué significa ser persona, cuál es su identidad personal, cuáles son los retos morales a los que se enfrenta y qué papel desempeña en la sociedad en la que se encuentra. El desarrollo de la autoestima, así como la comprensión de los conceptos de dignidad personal, libertad y justicia resultan fundamentales en el planteamiento de esta asignatura.

Con la introducción de juegos de rol como herramienta metodológica pretendemos abordar algunos de los contenidos de la materia de una forma que sitúa al alumnado en el centro del proceso de aprendizaje, ayudándole a posicionarse ante ciertas situaciones a las que no lo expondríamos en la vida real pero que, a través del juego, podemos ayudarle a comprender. De este modo, los contenidos sobre moral, política, justicia, derechos humanos, etc. son asimilables a partir de una experiencia en primera persona que lleva a una reflexión mucho más profunda que la que nos ofrece el mero escenario frío del aula donde los debates se llevan a cabo desde el distanciamiento.

## 1. Jugar a Ethos Files: guía para su introducción en el aula

*Ethos Files* es un juego de rol, es decir, un juego en el que los/as jugadores/as interpretan un personaje y tendrán que decidir cuáles son sus características, sus acciones y su personalidad. Aunque este juego está especialmente diseñado para ser utilizado en las asignaturas de “Valores Éticos”, también puede jugarse fuera del aula como cualquier otro juego de rol.

En este juego el objetivo fundamental es que el alumnado pueda contar una historia de forma colectiva, dividido en grupos y diseñando un universo propio. El sistema de juego que se utilizará es una variación del sistema *Fate Acelerado*<sup>6</sup>, con algunas modificaciones para poder adaptarlo a las necesidades de la asignatura. Con el fin de facilitar al profesorado poco familiarizado con los juegos de rol el proceso de implementación de este juego en su aula, vamos a proceder a explicar detalladamente cómo se juega, qué es el sistema de juego y qué se necesita para empezar a jugar.

### 1.1 Preparando el juego

Para comenzar a jugar necesitaremos, en primer lugar, crear diversos grupos de juego en el aula. Al ser un juego narrativo donde cada participante interpreta un personaje, resulta importante que los grupos no sean excesivamente numerosos para poder darle a cada persona el tiempo suficiente para interpretar dicho personaje, interactuar con el resto e intervenir en la sesión. El número ideal de miembros del grupo es de 4 o 5 personas, donde una de ellas hará las funciones de directora de juego y el resto interpretarán personajes. Los grupos más numerosos, de 6 personas en adelante, resultan muy tediosos para sus miembros, dado que apenas tienen tiempo para intervenir y deben esperar su turno con mucha asiduidad, con lo que gran parte de la sesión la invierten en largas esperas. Además, los grupos más

---

<sup>6</sup> *Fate Acelerado* es un sistema de juego desarrollado por Evil Hat y editado en su versión española por la editorial conBarba. *Fate Acelerado* puede descargarse en línea bajo la fórmula “paga lo que quieras” en la web de la editorial Nosolorol: [www.nosolorol.com/es/Fate/242/242-Fate-acelerado-pdf](http://www.nosolorol.com/es/Fate/242/242-Fate-acelerado-pdf).

numerosos dificultan el desarrollo en profundidad de los personajes y los debates debido al escaso tiempo del que disponen por persona, así como a las distracciones que conllevan los largos periodos de espera.

Una vez establecidos los grupos, deben decidir qué persona va a ser la directora de juego. La directora de juego, DJ en adelante, es la persona encargada de diseñar la aventura, plantear los retos, describir el escenario e interpretar a los personajes no jugadores (en adelante PNJ), que son aquellos personajes con los que van a interactuar los personajes jugadores (en adelante PJ), los protagonistas de la historia interpretados por el resto del grupo.

Además de crear los grupos y definir las funciones, se necesita conseguir el material necesario para jugar:

- Hojas de personaje. Cada PJ se verá reflejado en su hoja de personaje. Es importante imprimir estas hojas y rellenarlas con cuidado antes de empezar a jugar. Más adelante explicaremos cómo hacerlo.
- Set de cuatro dados *Fate* o *Fudge*. Son dados de seis caras que tienen dos caras marcadas con un “+”, dos caras marcadas con un “-“ y dos caras en blanco. Estos dados pueden adquirirse en tiendas de juegos pero, en el caso de no poder disponer de ellos, se puede utilizar un set de cuatro dados de seis caras marcadas con puntos como los que se utilizan para jugar al parchís (los 6 y 5 contarán como los “+”, los 4 y 3 como las caras en blanco y los 2 y 1 como los “-“).



Figura 1. Set de dados *Fate*. Fuente: elaboración propia

- Papel, lápiz, pizarra blanca, rotuladores o cualquier material que pueda utilizarse para tomar notas, dibujar mapas, hacer esquemas, etc.
- Cuentas, piedras de cristal (de las de pecera), monedas, bolitas de papel de aluminio... cualquier cosa que pueda servir para contar los puntos de destino (que veremos más adelante).



Figura 2. Piedras para contar puntos de destino. Fuente: elaboración propia

Es importante que los grupos se sientan separados unos de otros de modo que no se interrumpan entre sí y puedan disponer de intimidad y tranquilidad para jugar. En los juegos de rol la inmersión en el universo es muy importante pero es muy frágil, por lo que cualquier distracción del exterior (risas de los compañeros, conversaciones fuera de juego, etc.) puede captar la atención de tal modo que el juego se interrumpa y no cumpla su objetivo que es el de vivir otras vidas poniéndose en la piel de los personajes. Para favorecer esta inmersión el profesorado debe procurar un ambiente adecuado que puede prepararse con anterioridad, especialmente si dispone de un aula-materia en la que puede agrupar las mesas, regular la luz, etc. Si no se dispone de aula-materia se puede optar por jugar en el patio, sentados en el suelo en pequeños grupos, o juntar las mesas del aula.

Suele resultar de utilidad hacer una pequeña demostración de cómo se juega antes de comenzar a jugar, bien seleccionando un grupo de personas que jugarán una escena con ayuda del profesor o profesora o bien con un vídeo de personas jugando. En la plataforma YouTube pueden encontrarse múltiples vídeos de este tipo.

## 1.2. Diseño del universo del juego

El primer paso para contar la historia es el diseño del universo en el que se va a jugar. Este diseño puede llevarse a cabo de múltiples formas, entre las cuales vamos a destacar las que más nos interesan desde el punto de vista de los contenidos de la asignatura. Es posible tomar un universo de fantasía ya creado para introducir en él los personajes diseñados por el alumnado (el universo de Tolkien, de los superhéroes de Marvel o de Harry Potter son ejemplos que se pueden tomar como punto de partida), aunque es preferible que se plantee a la clase la creación de un universo particular que puede ser el resultado de la mezcla de diversos universos de ficción que sean del interés del alumnado.

El profesorado desempeña un papel muy relevante en esta fase de la preparación del juego, ya que debe ser quien proponga las bases para definir el universo, así como quien decida qué contenidos va a trabajar durante el propio diseño. Puede dar como premisa que se construya un universo distópico, aprovechando para introducir elementos de lecturas recomendadas para los niveles superiores como son *Un mundo feliz* o *1984*, por ejemplo, o plantear los distintos tipos de gobierno para que el alumnado elija el que va a regir su sociedad ficticia. Esto permite introducir sesiones de contenidos teóricos que van a

ser integrados de una forma más efectiva por parte del alumnado ya que, al contextualizar estos contenidos y darles un propósito concreto para su comprensión, se está trabajando con un modelo de aprendizaje activo y significativo. La teoría sobre los distintos regímenes políticos de Aristóteles puede ser explicada y discutida en este punto del juego, así como la política platónica y la distinción entre los distintos tipos de ciudadanos y sus funciones, o las teorías políticas modernas o contemporáneas. Se puede plantear la diferencia entre la dictadura, los distintos tipos de democracia, la anarquía, etc. y dejar que el alumnado trate de crear una sociedad imaginaria basándose en estos conceptos.

Puede resultar interesante plantear un universo basado en un momento histórico concreto o bien introducir variantes de fantasía o ciencia ficción, por ejemplo a partir de la introducción de un componente de viajes en el tiempo (como en la serie de televisión «*El Ministerio del Tiempo*» o «*Doctor Who*»). También se puede introducir la noción de ucronía, diseñando un universo medieval fantástico y viendo sus diferencias con un universo de ciencia ficción futurista, planteando así, por ejemplo, la influencia de la tecnología en los diferentes modelos de organización social, cómo sería la democracia en un futuro totalmente digitalizado, los derechos de las máquinas con inteligencia artificial, etc.

El diseño del universo del juego puede ocupar las sesiones que sean necesarias, alternando sesiones de diseño con sesiones de investigación y de contenidos teóricos. Al final del diseño del universo, cada grupo debería recoger en sus notas personales todo lo necesario para elaborar una descripción detallada del mismo.

El primer consejo para la creación de vuestro universo es que comencéis subiendo *a hombros de gigantes*. Dar el primer paso no siempre es fácil, para ello resulta de utilidad partir de la base de otros universos ya conocidos o, al menos, de alguna de sus premisas para tener el primer punto de apoyo desde el que comenzar a imaginar.

A continuación vamos a plantear una serie de preguntas que os servirán de guía de creación del universo y de la historia.

- ¿Cuál es la característica central de vuestro universo que lo distingue de otros?
- ¿En qué época os encontráis?
- ¿Qué sistema de gobierno existe en vuestro universo?
- ¿Cuál es el avance de la tecnología en el momento?
- ¿Qué criaturas y personajes pueden aparecer en el juego?
- ¿Los personajes jugadores serán seres humanos corrientes o tendrán habilidades especiales (magia, superpoderes, etc.)?
- ¿Qué tipo de enemigos o qué tipo de retos serán aquellos a los que se enfrenten los personajes jugadores?

No es necesario responder a todas las preguntas desde el principio, ni hacerlo exactamente en este orden, pero resulta muy útil tratar de responderlas para imaginar cómo es el mundo en el que se mueven los personajes jugadores, los auténticos protagonistas de la historia.

### 1.3. Diseño de personajes

El diseño de personajes constituye la parte central de la preparación del juego. Cada persona debe escoger un tipo de personaje que le resulte interesante interpretar y moldearlo siguiendo la hoja de personaje que vamos a exponer a continuación. Es importante que antes de crear el personaje se establezcan las siguientes directrices para todo el alumnado:

- Crea un personaje acorde al universo que habéis diseñado.
- Diseña un personaje que te guste, basado en tu propia personalidad y que tenga algo que lo haga interesante y diferente.

- Tu personaje debe tener algo que lo motive para la acción. Cuando pienses en tu personaje plantéate las siguientes preguntas: ¿por qué es interesante o divertido contar la historia de esta persona? ¿me gustaría ver a este personaje como protagonista de una película o una novela? Si no tienes respuesta para la primera pregunta y la respuesta a la segunda es un “no” vas a tener muchos problemas para jugar. Búscales una motivación y dale un toque especial antes de ponerte a interpretarlo.
- Es muy importante que te sientas identificado/a con el personaje que has creado en algunos aspectos de su personalidad, sus motivaciones, etc.
- Comienza a rellenar la hoja de personaje por la parte que más te inspire. Puedes comenzar escribiendo el concepto de personaje, dibujándolo o imaginándote cuál es su estilo de hacer las cosas. No es necesario rellenarla en orden.

La hoja de personaje es una adaptación de la hoja del sistema de juego *Fate Acelerado*, a la que hemos incorporado apartados que resultan de interés para los objetivos de la asignatura. El alumnado puede rellenar esta hoja en grupo, de modo que puedan acordar relaciones entre los distintos personajes y reflejarlas en el apartado dedicado a la historia. Por ejemplo, un grupo decide crear una familia de vampiros donde dos personas interpretan a dos vampiros adolescentes que se llevan mal entre sí, pero que se ven obligados a convivir y otras dos personas interpretan a sus padres, quienes tienen una relación complicada con los hombres lobo y tienen que proteger a sus hijos de ellos. El grupo define los personajes, las relaciones y los problemas y después cada persona elige el que más le gustaría interpretar y termina de detallarlo en su hoja de personaje. Crear en grupo los personajes tiene como principal ventaja que las relaciones van a estar mucho más claras y será más sencillo contar una historia común.

### 1.3.1. Rellenar la hoja de personaje

La hoja de personaje puede rellenarse siguiendo cualquier orden, no es necesario comenzar por el principio. Suele resultar de utilidad pensar primero el concepto de personaje y después ir estableciendo los rasgos más marcados del mismo, como pueden ser sus proezas o alguno de sus aspectos. A continuación, vamos a explicar apartado por apartado cómo debe rellenarse la hoja de personaje.

- Identidad

En “nombre” debe escribirse el nombre del personaje y en “descripción” deben resumirse las características más significativas del personaje, como a qué se dedica, si tiene o no poderes, si es humano o no, etc.

- Aspectos

En concepto principal se debe resumir en pocas palabras el tipo de personaje del que se trata. Por ejemplo: vampiro agorafóbico, “maga infernalista”, “capitán de barco con problemas con la bebida”, “heredera al trono del Reino de la Noche”, “violinista superviviente del Titanic” etc. “Complicación” se refiere a algo que siempre mete en problemas al personaje, como, por ejemplo, ser vengativo, no saber decir que no, ser demasiado entregado a la familia, no poder rechazar un reto, carecer de sentido del humor, etc. En el caso de Marty McFly, en *Regreso al futuro*, pondríamos la “complicación” de “no poder rechazar un reto”, algo que siempre le mete en muchos problemas. Ned Stark, de *«Juego de tronos»*, tendría como “complicación” “demasiado honorable”, algo que no es en absoluto malo pero que le hace perder la cabeza (en el sentido más literal de la expresión).

El resto de aspectos se reservan para características particulares del personaje y deben utilizarse para definirlo. Pueden representarse con una frase, un dicho, una palabra o una descripción. Volviendo a Ned Stark, podría ponerse como uno de sus aspectos “El invierno se acerca” para hacer referencia tanto a que se muestra pesimista, austero y reservado como a sus valores nortños, lo que hace que los demás lo consideren un hombre honorable. “Dominio del Hielo” podría ser su segundo aspecto, haciendo referencia a su espada de acero valyrio de gran valor y su gran habilidad como espadachín.

- Estilos

Aquí se hace referencia al modo en que actúa el personaje habitualmente y se establece una puntuación para cada uno de los estilos. Habrá que rellenar los estilos repartiendo los siguientes puntos: 3, 2, 2, 1, 1, 0. Al estilo de comportamiento en el que el personaje sea más diestro se le pondrá el 3 y el 0 al estilo que menos utilice. Los 2 y los 1 se reservarán para los estilos en los que tenga una competencia media y baja. Volviendo al ejemplo de Ned Stark, el cual es un guerrero vigoroso y muy honorable, le daremos 3 puntos a Vigoroso y el 0 lo asignaremos a Furtivo. El resto de puntos los podremos repartir según nuestra consideración. Al final, los estilos de Ned Stark quedarían de la siguiente manera:

<b>ESTILOS</b>	
<b>CAUTO</b>	<b>2</b>
<b>FURTIVO</b>	<b>0</b>
<b>INGENIOSO</b>	<b>1</b>
<b>LLAMATIVO</b>	<b>1</b>
<b>RÁPIDO</b>	<b>2</b>
<b>VIGOROSO</b>	<b>3</b>

Figura 3. Estilos del personaje Ned Stark. Fuente: elaboración propia

Los puntos que hemos repartido se llaman “modificadores” y sirven, como su nombre indica, para modificar las tiradas de dados, sumándose al resultado que obtengamos al lanzar los dados ante una determinada acción.

- Proezas

Las “Proezas” son los poderes sobrenaturales o habilidades especiales que tienen los personajes. Con mi alumnado he establecido la norma de que pueden poner tres “Proezas” de partida, dos de las cuales deben estar basadas en su propia personalidad o habilidades. En el caso de que se quiera tener más de tres el número de puntos de destino en “Capacidad de recuperación” (al comienzo de la ficha) bajará en uno por cada una de las proezas extra que se pongan en la ficha de personaje. Todos los personajes parten con tres puntos iniciales de destino, por lo que si quieren tener una “Proeza” más comenzarán con dos. No puede darse el caso de que no tengan puntos de destino, por lo tanto el máximo de proezas extra que pueden tener es dos.

No obstante, esta regla puede no utilizarse en absoluto. Al ser un juego altamente interpretativo, la cuestión de las tiradas de dados y los poderes queda muchas veces en un segundo plano. Generalmente prefieren crear un personaje divertido de interpretar y dejan a un lado las mecánicas de juego numéricas para centrarse en la historia.

Es importante que las proezas que se elijan sean acordes con el universo y el tipo de personaje que se está diseñando. Es posible acordar entre toda la clase el tipo de “Proezas” que tienen de base todos los

personajes del mismo tipo. Por ejemplo, si se decide jugar en el universo de Harry Potter, los personajes podrían tener las siguientes:

- ✓ *Lanzamiento de hechizos con varita. Permite al mago o la bruja lanzar hechizos si conoce su nombre y lo sabe pronunciar correctamente.*
- ✓ *Creación básica de pociones. Permite al mago o la bruja lanzar hechizos si conoce la receta.*
- ✓ *Vuelo en escoba.*

Además de estas tres básicas, que compartiría toda la clase, el alumnado elegiría las tres “Proezas” propias de su personaje tal y como hemos descrito. Para los objetivos de la actividad no tiene mucha importancia que el personaje tenga seis proezas en lugar de tres, lo importante vendrá en el propio desarrollo del juego.

- Valores

En este apartado deben elegirse cinco valores que rigen el comportamiento del personaje, los cuales pueden estar basados en los valores del jugador/a que lo interpreta total o parcialmente. Son de libre elección, aunque habitualmente conviene presentar una lista de ejemplo que puede modificarse incluyendo valores que no estén contemplados. Además de elegir los cinco valores, el alumnado puede explicar brevemente la moralidad de su personaje con un ejemplo, una frase o una pequeña historia. Los valores de ejemplo que suelo presentar en clase son los siguientes:

AFÁN DE SUPERACIÓN	HUMILDAD
AMISTAD	INDEPENDENCIA
AMOR	JUSTICIA
AUTONOMÍA	LEALTAD
AYUDA	OPTIMISMO
BONDAD	PERSEVERANCIA
CONOCIMIENTO	PRUDENCIA
COOPERACIÓN	RESPECTO
DIGNIDAD	RESPONSABILIDAD
EMPATÍA	SACRIFICIO
ENTREGA	SENSIBILIDAD
ESFUERZO	SINCERIDAD
FIDELIDAD	SOLIDARIDAD
FRATERNIDAD	TENACIDAD
GENEROSIDAD	TOLERANCIA
HONESTIDAD	VERACIDAD
HONOR	VOLUNTAD

Tabla 1. Listado de valores para presentar a la clase. Fuente: elaboración propia

- Metas personales

Las metas personales de cada personaje se establecen en relación a su historia y al universo del juego que se haya elegido. Así, por ejemplo, Arya Stark podría tener como meta personal “Tachar todos los nombres de mi lista” Harry Potter Derrotar a Voldemort” Frodo Bolsón “Arrojar el anillo al Monte del Destino” y Lara Croft “Desvelar los secretos de la Trinidad”.

Es conveniente que se establezcan una o dos metas personales principales y dos o tres metas personales secundarias, de este modo el personaje tendrá más profundidad y sus motivaciones permitirán que el juego sea más interesante.

- Mi lema

Cada personaje debe tener un lema, ya sea propio, ya sea común a un grupo. Por ejemplo, los Stark de la serie «*Juego de tronos*» tienen como lema “El norte recuerda” que hace referencia a que sus ansias de venganza todavía no han sido satisfechas.

- Fortalezas y debilidades

Cada personaje debe tener definidas tres fortalezas, o cualidades positivas, y tres debilidades, o cualidades negativas.

- Historia

Este apartado está reservado para la historia personal del personaje donde se narra su pasado y su relación con el resto del grupo. Puede ser tan extensa como se quiera.

- Aspecto físico

En este apartado se puede incluir una imagen de cómo es físicamente el personaje. Para ello, el alumnado puede descargar una imagen de Internet y pegarla en el recuadro, dibujarla o hacer una descripción detallada por escrito, como desee.

#### **1.4. Las reglas del juego: mecánicas básicas**

Antes de comenzar a explicar las reglas, debemos señalar que la regla de oro en este juego es que “lo que diga la DJ es lo que sucede”, ya que con sus palabras construye el mundo, genera los ambientes, da voz a los personajes no jugadores y dota de vida y color al resto del pequeño cosmos que van a crear en su grupo de juego. Si hay algún conflicto sobre la resolución de una acción, la DJ tiene la última palabra. Si alguien tiene derecho a saltarse las normas con tal de que la historia sea más coherente, más interesante o más divertida esa es la persona encargada de la dirección del juego. El resto de personas pueden sugerir cambios, modificaciones o que se incluyan normas nuevas y entonces toda la mesa votará, con el permiso de la DJ, si esos cambios se hacen efectivos y por cuánto tiempo. De este modo se resalta que lo importante no son las reglas, sino contar una historia interesante en grupo.

Las reglas están al servicio de la historia y no la historia al servicio de las reglas.

Si os resulta más sencillo jugar sin dados, jugad sin dados. Si preferís el método cara o cruz lanzando una moneda para resolver acciones, hacedlo. Lo importante es que la clase comprenda las mecánicas y esté a gusto con ellas para poder narrar e interpretar su historia lo más placenteramente posible.



- Tiradas de dados

Las tiradas de dados sirven para representar el azar presente en el mundo. Aunque una persona sea muy buena oradora, por ejemplo, puede ponerse nerviosa al dar un discurso y tener un mal resultado o puede estar especialmente inspirada y pronunciar su mejor arenga. Para determinar hasta qué punto se tiene éxito en la acción que se desea realizar se utilizarán los dados *Fate* en combinación con los modificadores de tirada de la ficha. Los estilos suman puntos al resultado en función del número que se les haya asignado (1, 2 o 3 puntos extra). Los aspectos del personaje también pueden sumar 2 puntos si se paga un punto de destino para utilizarlos. Las proezas también tienen modificadores, que se establecerán al crearlas. El valor estándar es 2.

Para la presente actividad no es necesario que se hagan tiradas muy elaboradas, pero si el alumnado lo desea (por dar complejidad a la parte cuantitativa del juego) puede remitirse al manual de *Fate Acelerado* donde viene recogida una serie de normas más completas.

En lo que respecta al juego en el aula, vamos a limitarnos a la versión sencilla de estas normas. Para explicarlas lo mejor es poner un par de ejemplos de tiradas y su resolución.

Ejemplo 1: Ned Stark desea pelear contra un salvaje que se ha colado en Invernalía. El jugador indica la acción que va a realizar y elige un estilo “voy a asestarle un golpe con todas mis fuerzas con *Hielo*, mi espada, por lo que elijo mi estilo principal que es vigoroso”, a continuación lanza los dados *Fate* y obtiene como resultado dos “-“, un “+” y una cara en blanco. Esto representa que tiene -1 en su tirada, pero le puede sumar la puntuación de su estilo que en este caso es un 3 y su tirada quedaría en un +2. Mirando en la tabla de la escala de resultados de acciones de *Fate* vemos que un +2 da como resultado una acción “Bueno”, por lo tanto Ned Stark ha tenido un éxito moderado en su acción.

A las bonificaciones de los estilos, se les puede sumar bonificaciones de los aspectos o de las proezas, como veremos a continuación.

---

<b>+8 Legendario</b>
<b>+ 7 Épico</b>
<b>+ 6 Fantástico</b>
<b>+5 Excelente</b>
<b>+4 Enorme</b>
<b>+3 Grande</b>
<b>+2 Bueno</b>
<b>+1 Normal</b>
<b>0 Mediocre</b>
<b>-1 Malo</b>
<b>-2 Terrible</b>

---

Tabla 2. Escala de resultados de acciones de *Fate*. Fuente: Manual de *Fate Acelerado*

- Puntos *Fate* o puntos de destino

Resulta muy interesante que los personajes tengan puntos de destino disponibles y que se mantenga esta mecánica porque da oportunidad para premiar las buenas interpretaciones, para “tentar” con las debilidades y para utilizar sus aspectos con el fin de obtener mejores resultados. Para explicar las distintas mecánicas de los puntos de destino vamos a utilizar tres ejemplos diferentes, uno en relación al uso de aspectos y proezas, otro en relación a las debilidades y otro como premio de una buena interpretación.

- Puntos de destino para el uso de aspectos y proezas

Para poder utilizar los aspectos de un personaje como bonificadores de una tirada de dados debe pagarse un punto de destino. Sólo se permite utilizar un aspecto por tirada, a no ser que la mesa decida lo contrario por unanimidad y se tenga en cuenta “la regla de oro”. Por ejemplo, Frodo Bolsón desea esconderse de dos orcos merodeadores a las puertas de Mordor. Para ello decide que va a utilizar un estilo “Cauto” al que ha asignado 2 puntos y su aspecto “capa élfica de invisibilidad”. Antes de realizar la tirada, el jugador o jugadora paga un punto de destino desprendiéndose de una de sus cuentas y lanza los dados, obteniendo dos “+”, un “-“ y una cara en blanco, lo que da un total de +1 como resultado de la tirada. Ahora debe sumar los modificadores: +2 por “Cauto” y +2 por su capa, lo que da un total de +5 que, si miramos en la tabla, tiene como resultado una acción “Excelente”, escondiéndose perfectamente así de los orcos sin ser detectado.

Pongamos otro ejemplo donde se involucran proezas. Hermione quiere hacerle un regalo a Harry Potter y para ello ha decidido crear una poción multijugos. La jugadora o el jugador que interpreta a Hermione decide utilizar un estilo ingenioso, como es propio de Hermione, que le suma +3 a su tirada, paga un punto de destino para usar su aspecto “Se dice leviosa, no leviosá” que indica el gran conocimiento de la magia de Hermione y le da una bonificación de +2 y finalmente utiliza la proeza “Realización de pociones” que también le da +2. Así, parte con una bonificación de 7 puntos. Reúne los ingredientes, pone el caldero al fuego y hace la tirada para ver qué tal le ha salido la poción. Al tirar los dados obtiene como resultado dos “+” y dos caras en blanco, con lo que suma 2 puntos a su tirada inicial, obteniendo un +9 en total, lo que tiene como resultado que Hermione ha realizado la mejor poción multijugos que pueda existir, saliéndose por encima de la tabla de éxitos. Harry Potter recibe un regalo más que legendario.

- Puntos de destino para experimentar con las debilidades y las complicaciones de un personaje

En medio de la mesa de juego se colocan dos puntos de destino por número de jugadores, si hay dos (sin contar la DJ) se colocarían 4 puntos de destino a repartir, 6 si hay tres, etc. Uno de los usos más divertidos de estos puntos de destino es tentar a un personaje con su debilidad. En un momento dado, la DJ puede decidir que sería coherente e interesante que un personaje tuviera un momento de debilidad, lo que haría que la historia avanzara en otro sentido o haría evolucionar al personaje de alguna manera poniéndolo a prueba. En este caso, la DJ ofrece un punto de destino al jugador o jugadora para que sucumba a su debilidad. Si lo acepta, deberá sucumbir a ella asumiendo las consecuencias, si no lo acepta deberá pagar un punto de destino a la mesa. Pongamos un ejemplo. En «*Regreso al futuro*» Marty McFly tiene la “complicación” de “no poder rechazar un reto” y se encuentra en una situación en la que, mientras juega en una máquina recreativa dos matones le retan a una carrera de aeropatines, algo que lo desvía de su misión principal. McFly rechaza la invitación, ante lo cual uno de los matones (por boca de la DJ) le espeta “¿qué pasa, que eres un gallina, McFly?” La DJ le ofrece un punto de destino al jugador que interpreta a Marty McFly para que acepte el reto, el jugador lo toma y declara “McFly sube a su aeropatín y se lanza cuesta abajo uniéndose a la carrera”.

- Puntos de destino para premiar buenas interpretaciones

Finalmente, los puntos de destino del centro de la mesa pueden utilizarse para premiar a aquellas personas que están interpretando sus personajes de forma que resulta divertida, interesante o motivadora para el resto de la mesa. Pueden usarse para premiar respuestas especialmente ingeniosas que hagan reír y que vayan en la línea del personaje, acciones heroicas, comportamientos solidarios, descubrimientos importantes, discursos inspiradores, etc. No es necesario que exista unanimidad al respecto y pueden regalarlos tanto la persona encargada de dirigir el juego, la DJ, como cualquier otra persona que esté jugando. El profesor o profesora también puede reservarse su bolsa con puntos de destino para premiar interpretaciones o directamente otorgar alguno de la mesa a quien corresponda.

### 1.5. La intervención del profesorado

Este juego de rol puede utilizarse a lo largo de todo el curso, alternando sesiones teóricas con sesiones de juego o reservando días concretos para jugar de forma seguida. El profesorado desempeña diversas funciones en el transcurso del juego y la principal es la de coordinar y asesorar a las personas que se encargan de la dirección del juego.

Cada una de las sesiones de juego tiene una temática determinada que se comunicará a las DJ al final de la sesión anterior. Esa temática estará conectada con el temario de la asignatura y ajustada al nivel de madurez del alumnado en los distintos cursos. Además de la temática pueden introducirse acontecimientos concretos que van a suceder a nivel de la historia global.

Pongamos un ejemplo para comprender cómo puede el profesorado utilizar el juego para trabajar el temario. En el Bloque 1 sobre la dignidad de la persona se quiere trabajar el concepto de las inteligencias múltiples. Para ello, el profesorado ha dedicado una sesión a explicar el concepto de inteligencias múltiples de Gardner, así como el concepto de inteligencia emocional de Goleman, utilizando la metodología que más le interese en ese momento (clase magistral, vídeo explicativo, etc.). Para complementar la explicación, decide utilizar dos sesiones de juego de *Ethos Files* y diseña un escenario de pruebas que le pasará por escrito a las DJ. Este escenario comprende tanto pruebas físicas como mentales y sociales. Deben salvar obstáculos, convencer a otras personas de que les ayuden, resolver acertijos, etc. Al final de la segunda sesión les pide que reflexionen por escrito sobre lo ocurrido relacionándolo con lo aprendido respecto a inteligencias múltiples y con su vida cotidiana. Puede complementar la actividad con un debate final donde se lean algunas de las reflexiones y se llegue a alguna conclusión conjunta de toda la clase.

## 2. Actividades paralelas

A partir del juego principal pueden introducirse diversas actividades paralelas que tomen el universo del juego, los personajes y los grupos como punto de partida para aprender algo nuevo o trabajar un tema concreto.

Una de las actividades que tienen más éxito con el alumnado de 1º de ESO es pasar del juego de rol de mesa al juego de rol en vivo (interpretando como en una obra de teatro improvisada, con disfraces y actuaciones en grupo), ya que el proceso de abstracción y concentración que requiere el primero resulta muchas veces muy costoso para su edad y el rol en vivo les ayuda a comprenderlo y ejecutarlo con mayor facilidad.

Veamos a continuación cómo puede estructurarse una actividad completa para este nivel en la que se utiliza el rol en vivo utilizando *Ethos Files* que explicaré basándome en mi experiencia personal como docente. Esta actividad la he llevado a cabo en tres centros educativos distintos, con 6 grupos de unas 30 personas cada uno, con lo que la actividad ha sido testeada con un total aproximado de 180 personas.

### 3. Rúbricas de evaluación

Evaluar este tipo de actividades puede suponer un problema por el carácter cualitativo del modelo de evaluación. Por ello, lo más recomendable es utilizar rúbricas que ya incorporen los objetivos y competencias que deben evaluarse en la materia. Para el juego general pueden utilizarse dos rúbricas, una de ellas destinada a la evaluación de la reflexión personal y la investigación de cada personal, la cual proporcionaría una nota individual, y otra rúbrica dedicada al desarrollo del juego en el aula. Dos ejemplos de rúbricas serían las tablas 3 y 4.

	Poco o nada	Medio	Mucho	Excelente
Reflexiona sobre la cuestión y no se limita a resumir lo sucedido	0 puntos	0,5 puntos	1 punto	2 puntos
Introduce conocimientos teóricos en su reflexión	0 puntos	0,5 puntos	1 punto	2 puntos
Ha investigado sobre la cuestión y remite a otras fuentes	0 puntos	0,5 puntos	1 punto	2 puntos
Relaciona lo sucedido con su vida cotidiana	0 puntos	0,5 puntos	1 punto	2 puntos
Hace un buen uso del lenguaje, sin faltas de ortografía o gramaticales	0 puntos	0,5 puntos	1 punto	2 puntos

Tabla 3. Rúbrica para evaluar la reflexión por escrito de lo sucedido en cada sesión de juego. Fuente: elaboración propia

	Poco o nada	Medio	Mucho	Excelente
Trabajan en equipo sin pisarse entre sí en las intervenciones, dando importancia a todos los miembros por igual	0 puntos	0,5 puntos	1 punto	2 puntos
Colaboran en la creación de la historia con ideas propias	0 puntos	0,5 puntos	1 punto	2 puntos
Aportan materiales propios para complementar la historia	0 puntos	0,5 puntos	1 punto	2 puntos
Mantienen un buen tono al hablar, sin gritar	0 puntos	0,5 puntos	1 punto	2 puntos
Utilizan las mecánicas adecuadamente y terminan la sesión a tiempo	0 puntos	0,5 puntos	1 punto	2 puntos

Tabla 4. Rúbrica para evaluar la sesión de juego. Fuente: elaboración propia

#### 4. Juego de rol en vivo para 1º de ESO: “El sindicato de superhéroes”

Con el alumnado de 1º de ESO he utilizado el juego de *Ethos Files* para trabajar diversos temas, entre ellos el feminismo. Decidí trabajar este tema de forma trasversal al final del bloque 4 dedicado a la justicia y la política como conexión con el bloque 5 y la declaración universal de los Derechos Humanos. Al terminar el cuarto bloque diseñamos entre toda la clase una distopía política en la que más adelante vamos a intervenir.

A continuación, les pido que creen un superhéroe o una superheroína, siguiendo la ficha de personaje en el contexto de la distopía política, los cuales van a ser los artífices de la paz en esa distopía y van a convertirla en una utopía. A esta actividad le dedicamos dos sesiones de 50 minutos en las que tienen tiempo de debatir entre sí, hacerme preguntas y dibujar al personaje. Hablamos sobre los distintos valores y su importancia, el significado de debilidades y fortalezas, cuáles son sus “proezas” personales y trabajamos principalmente el desarrollo de la autoestima en esta fase.

Tras terminar la ficha comenzamos a meternos en la piel de los personajes jugando al “Juego de la historias”. Cada persona debe escribir en un papel qué escena le gustaría ver interpretar a otros superhéroes y superheroínas y coloca el papel en un sombrero. Una “mano inocente” revuelve los papeles y saca cinco o seis (dependiendo del tiempo que quede de clase) y lee en voz alta las escenas donde están involucrados distintos personajes, los cuales deberán salir al escenario individualmente o en grupo a interpretarlas. En estas escenas se aprovecha para contar las historias de cómo se conocieron, qué logros obtuvieron en su carrera como superhéroes, cómo ayudaron a disolver la distopía, etc.

Finalizadas estas escenas, se lee en voz alta otras tres escenas que van a sembrar los cimientos de la historia que contaremos más adelante. Estas escenas pueden escribirse como se desee, pero siempre deben ir encaminadas a que dos superheroínas muy poderosas del grupo crearon el “Sindicato de Superhéroes” para organizarse contra el estado distópico y hoy en día gobiernan al resto en paz y armonía. También se establece a partir de estas escenas los distintos roles, donde las chicas son las que tienen los cargos de máximo poder y autoridad y los chicos son relegados a tareas meramente administrativas o de limpieza.

Entre la sesión de “el Juego de las historias” y el rol en vivo final, se puede dedicar una a crear los disfraces que van a llevar durante el rol en vivo. Para ello les pido que traigan una camiseta vieja, cartones, papel de aluminio y otros materiales para reciclar que tengan en casa y les proporcione pintura textil, pegamento, etc. No es necesario que esta sesión tenga lugar precisamente en este orden y no en otro, pero suele ser de utilidad el situarla después del “Juego de las historias” porque ya se han hecho una idea más clara de cómo va a ser su personaje y cómo va a vestirse.

Organizar el rol en vivo final es una tarea un poco más complicada ya que hay que tener en cuenta varios factores y no siempre es fácil disponer de los recursos necesarios y las instalaciones en los centros educativos. Para empezar, se necesita poder salir al patio, ocupar uno de los gimnasios o cualquier sala grande que les permita correr y moverse mucho sin molestar a otras clases. Muchas veces correr no está permitido dentro del centro o hay profesores y profesoras a las que no les gusta porque les parece peligroso, ruidoso o molesto. Si es el caso del profesorado que quiere implementar esta actividad, lo mejor será que desista desde el principio (no es posible tener tranquilos, hablando en voz baja y caminando despacio todo el tiempo a una treintena de adolescentes de 12 años disfrazados de superhéroes, al menos yo no he tenido la ocasión de contemplar tal portento). En los centros en los que he realizado esta actividad con mi alumnado hemos podido disponer del patio, ocupando distintos lugares donde había sombra como unos soportales o una pista de baloncesto cubierta. Suelo dejarles acceso libre para beber agua (ya sea rellenando botellas en el baño o en las fuentes exteriores del centro) y sentarse si lo necesitan para descansar.

El juego es muy similar a un teatro de improvisación colectiva, con un momento de inicio y de final marcado por el profesor o la profesora. Todo transcurre en un día normal del “Sindicato de

Superhéroes”, donde se dirigen a la oficina del sindicato a recibir las misiones que tienen asignadas. Cada persona recibe una misión que debe cumplir ese día y, si la termina, recibirá otra. Será el profesor o la profesora quien escriba estas misiones dividiéndolas en dos tipos: unas misiones consistirán en salir fuera del local del sindicato, resolver un misterio (un puzle, un acertijo, etc.) y capturar a “los malos”. Otras serán misiones como limpiar las dependencias del sindicato, organizar papeleo, limpiar los trajes de superhéroes que estén sucios, etc. Las misiones las escribirá o imprimirá en cartulinas de dos colores diferentes, unas para las superheroínas (las de resolver misterios) y otras para los superhéroes (las de limpiar, ordenar, etc.) y se las entregará a las encargadas de repartir las misiones que serán las superheroínas fundadoras del sindicato. Les explicará muy claramente que todas las misiones son igual de importantes y que deben cumplirse para conseguir triunfar sobre el mal. Cuantas más misiones cumplan de los dos tipos, más puntos conseguirán al final. Así se verán en la obligación de completar tanto las misiones divertidas como las demás. Sin embargo, se debe añadir que sólo los superhéroes pueden resolver las misiones de superhéroes y las superheroínas las de superheroínas. En caso contrario la misión no contará. Las fundadoras deben elegir a cinco superheroínas que serán las encargadas de supervisar que todo el mundo esté haciendo bien las misiones y, si no lo hacen, tienen poder absoluto para encerrar a quienes se nieguen a hacerlas en el calabozo.

Una vez entregadas las tarjetas a las fundadoras y explicado el funcionamiento puede comenzar el juego. Antes de comenzar a jugar les recuerdo dónde están los lugares para beber agua y descansar, así como cuáles son las localizaciones ficticias del juego como las oficinas del sindicato, las afueras, el calabozo, etc. Finalmente les explico que esto es sólo un juego y que no hay que tomárselo a pecho, les leo las normas del juego y les dejo jugar libremente supervisando que todo transcurra de forma segura.



Imagen 1. Uno de los alumnos con su disfraz de superhéroe. Fuente: elaboración propia

Finalmente, se añaden las normas del juego de rol en vivo, y otro material, con la intención de que cualquiera pueda utilizarlo.

### Normas del juego de rol

- No está permitido tocar a otras personas si no nos dan permiso para ello explícitamente a través de un sistema de gestos. Si queremos abrazar a alguien o cogerlo de la mano, por ejemplo, haremos el gesto de ir a abrazar o extenderemos la mano y dejaremos que la otra persona sea la

que decida. Si la otra persona no quiere que la toquemos seguiremos jugando sin tocarla y sin darle importancia a este hecho.

- Si alguien, por el motivo que sea, no quiere seguir jugando una escena que le incomoda o le molesta dirá en voz alta “rojo” o hará una cruz con los brazos. En ese momento la persona o personas que estén en la escena pararán inmediatamente y se irán a hacer otra cosa.
- No está permitido insultar, pegar o agredir de cualquier manera a otras personas.
- Las armas que se utilicen en el juego sólo pueden ser de estilo *Nerf* con balas de gomaespuma. No están permitidas armas contundentes ni de ningún otro tipo que puedan lastimar a los demás.
- Se respetará necesariamente lo que digan las fundadoras y las supervisoras de misiones. Si ellas dicen que alguien va al calabozo, esa persona va inmediatamente al calabozo. Puede protestar todo lo que quiera desde el calabozo, pero tiene que quedarse allí hasta que le permitan salir.

Este tipo de juego de inversión de roles suele tener resultados muy interesantes. En este caso, poco después de comenzar el juego suele darse la primera insumisión, la primera persona en el calabozo y el primer debate acalorado.

Al terminar el tiempo destinado al rol en vivo, la profesora o el profesor declarará en voz alta “fin del juego” y todo el mundo aplaudirá para recordar que es una ficción. Esto suele ser especialmente importante para grupos en los que el debate ha subido mucho de tono.

La sexta sesión de esta actividad está dedicada a reflexionar de forma conjunta sobre lo que ha pasado, estableciendo paralelismos con la vida real, con su propia experiencia personal y el mundo en que vivimos, introduciendo algunas nociones de feminismo, hablando del reparto equitativo de tareas y de cómo los roles sociales muchas veces se esencializan.

Para resumir, el juego de rol en vivo se divide en seis sesiones.

1ª sesión: creamos los personajes.

2ª sesión: terminamos de definir los personajes.

3ª sesión: el juego de las historias.

4ª sesión: creamos los disfraces.

5ª sesión: juego de rol en vivo.

6ª sesión: reflexión conjunta.

Los materiales que necesitaremos serán:

- Cartulinas, cartones, papel de aluminio, tijeras, pintura textil, camisetas viejas, maquillaje, etc. para crear los disfraces.
- Cartulinas para las tarjetas de misiones.
- Puzles, acertijos escritos, etc. para las misiones de las superheroínas.
- Escobas, recogedores, fregonas, trapos de limpieza, etc. para las misiones de los superhéroes.

## Referencias

Contreras Espinosa, R. S. y Eguia, J. L. (2016) *Gamificación en aulas Universitarias*. Bellaterra : Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Valentine, C., Balsera, L., Hicks, F., Olson, M. y Valentine, A. (2014) *Fate acelerado*. Madrid: conBarba.