



HITOSCHOOL

Proyecto de gamificación de aula basado en los juegos de rol

PROPÓSITO

Hitoschool es un proyecto de gamificación que adapta y simplifica para el entorno educativo el sistema de juego Hitos, de la editorial madrileña Nosolorol. Consiste básicamente en **jugar con los alumnos una aventura de rol ambientada en el marco científico, histórico o cultural objeto de estudio, integrando contenidos curriculares y actividades competenciales**. Cada grupo, compuesto por un máximo de 4-5 alumnos, interpreta a un personaje distinto (7 personajes en total).



¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Es un **tipo de juego de mesa, cooperativo, sin tablero y basado exclusivamente en el diálogo y la imaginación**, en el que **cada jugador o grupo de jugadores interpreta a un personaje** dotado de características físicas y psíquicas concretas. Estas características se reflejan en una hoja llamada “ficha de personaje”. Además, hay un jugador especial (el “director de juego”, “máster” o “narrador”, el profesor en este caso) que prepara la partida y luego cuenta la historia, ejerce de árbitro, aplica el reglamento e interpreta a los personajes secundarios. El resto de jugadores deben participar en esa aventura con sus personajes como protagonistas. Sería algo parecido a una película en la que los actores pudiesen ir modificando la historia con sus acciones y sus decisiones.

Los personajes de los jugadores son gente normal que vive en una época determinada y que, por tanto, no pueden hacer todo lo que les venga en gana. Por ello, **hay unas reglas que determinan cómo se pueden hacer las cosas en el juego**. Cuando lo que se quiere hacer encierra cierta dificultad, hay que tirar dados para averiguar si el personaje lo logra o no.



OBJETIVOS DE LOS ALUMNOS

1. **Hacer que el personaje hable, piense, actúe y se comporte de forma coherente** (es decir, de acuerdo con lo que es y la época o realidad en la que existe).
2. **Mantener vivo al personaje** o, en caso de morir, que su muerte también resulte coherente.
3. Demostrar, por medio de la interpretación del personaje, que **se han repasado y se dominan los contenidos estudiados**.

El logro de estos objetivos proporciona a cada grupo de alumnos **puntos de Aprendizaje**. Por el contrario, jugar mal (por ejemplo, interpretar al personaje de forma incoherente o no saber contenidos básicos de la materia) resta dichos puntos. A discreción del profesor, los puntos de Aprendizaje se pueden convertir luego en positivos o incluso en una nota de examen.



EVALUACIÓN Y RECOMPENSAS

Cada grupo **comienza la partida con 5 puntos de Aprendizaje**, puntos que se irán ganando o perdiendo a lo largo de la aventura (o en el proceso de creación de los personajes) en función del grado de cumplimiento de los objetivos, como ya se ha dicho. Al final de la partida, el grupo que más puntos de Aprendizaje acumule se llevará más nota (por ejemplo, dos o tres positivos); el segundo, algo menos; el tercero, aún menos; etc.. Por supuesto, si todos los grupos juegan bien, nadie tendrá evaluación negativa (al margen del lugar en el que haya quedado). Si los puntos de Aprendizaje se van a convertir en nota de examen y no en simples positivos, es más recomendable que cada grupo empiece con 0 puntos y que se los vayan ganando después.

CARACTERÍSTICAS Y CREACIÓN DE PERSONAJES

Cada personaje posee un **nombre propio**, que ya viene dado por el director de juego, y cuenta con **cinco atributos básicos: FUERZA (FUE), INTELLECTO (INT), PERCEPCIÓN (PER), REFLEJOS (REF) y VOLUNTAD (VOL)**. FUE es un indicador del vigor del personaje; INT, de los conocimientos y saberes que atesora; PER, de la agudeza de sus sentidos (vista, oído, olfato, gusto y tacto); REF, de su agilidad y su destreza; y VOL, de su seguridad en sí mismo y su capacidad para tratar con otras personas.

Cada uno de los cinco atributos básicos debe poseer un valor numérico entre 1 y 8. En total, sumando los valores de todos los atributos, cada personaje ha de tener 20 puntos. Como es lógico, cuanto más alto es el número asociado al atributo, mejor resulta el personaje en ese ámbito. Por ejemplo: un personaje con VOL 7 será una persona consciente de su valor, un individuo capaz de convencer a otros muchos gracias a su fácil verborrea, mientras que uno con VOL 1 podrá ser alguien apocado y temeroso, tímido hasta el extremo, con serias dificultades de relación. Asimismo, y al margen de su número asociado, **cada uno de los cinco atributos presenta también una frase que describe al personaje, frase que constituye un "aspecto"**. Por ejemplo, un personaje de VOL 7 puede tener el aspecto "Líder nato", mientras que otro de VOL 1 podría contar con el aspecto "Su fealdad le acompleja terriblemente".

Los personajes de los jugadores tienen otros aspectos además de las descripciones de cada uno de sus atributos básicos. **Estos aspectos adicionales son de tres tipos: concepto, complicación e hitos.** El **concepto** del personaje es una especie de descripción en una sola línea acerca de quién es y qué sabe hacer, y es el único aspecto que determina el director de juego (y no el grupo de alumnos). La **complicación** es algo así como un defecto del personaje, cualquier factor que le perjudica. Los **hitos** (hay dos) son cosas que le han ocurrido al personaje en el pasado y que marcan su personalidad y su forma de ser. NOTA: Si al director de juego le parece apropiado, puede ser él y no el grupo de alumnos quien determine alguno de los hitos de uno o varios personajes (por ejemplo, por servir mejor a los intereses de la aventura que tiene planeada).

Los personajes también tienen un **"valor de Defensa", que es un número equivalente a sus REF + 2 + VOL/2 (siempre redondeando hacia abajo)**, y unos **determinados puntos de vida iniciales, que son iguales a su FUE**.

Por último, cada personaje empieza la aventura con **3 puntos de Suerte**. Como veremos más adelante, estos puntos son muy útiles, pues permiten repetir tiradas que han salido mal "activando" los aspectos del personaje.

Todas estas características de los personajes se reflejan en una hoja llamada **"ficha de personaje", en la que los aspectos aparecen en color rojo**. Durante la partida, cada grupo de jugadores cuenta con la ficha de su personaje en tamaño A3. En esta ficha también se pueden escribir las cosas que el personaje lleva encima (su **"Equipo"**), así como un pequeño relato de su pasado (**"Historial"**).



REGLAS DEL JUEGO (MECÁNICA)

A **Hitoschool** se juega con un dado normal, de 6 caras (en adelante, **D6**). Cada grupo de jugadores tiene uno de estos dados, que le puede ser proporcionado por el profesor. Además, hay que tener siempre un lápiz y una goma a mano.

TOMA DE DECISIONES – Lo que piense, haga o diga el personaje en cualquier momento de la aventura será decidido en común por todos los alumnos del grupo que manejen dicho personaje. Para ello, habrán de dialogar entre sí y ponerse de acuerdo. Si no lo hacen, prevalecerá la opinión de la mayoría en cada caso.

RESOLUCIÓN DE ACCIONES – Cuando un personaje trata de hacer algo que presenta alguna complicación, el director de juego (el profesor) determina el atributo que mejor se relaciona con lo que quiere llevar a cabo y le impone una dificultad. Esta dificultad va de 3 a 13 puntos, siendo 3 “muy fácil” y 13 “extraordinariamente difícil”. A continuación, un alumno del grupo de jugadores **lanza el D6 y suma el resultado al valor del atributo. Si el resultado es igual o mayor que la dificultad impuesta por el director de juego, el personaje tiene éxito en lo que pretendía hacer. Si es menor, falla.**

Ejemplo: El personaje Ampelios es un atleta de la antigua Grecia. Está en los Juegos Olímpicos y quiere ganar una carrera que está a punto de comenzar. Como sus competidores son también buenos atletas, el director de juego le dice que para alzarse con el triunfo debe superar una dificultad de 11 (muy difícil). Ampelios tiene 6 puntos en REF, que es el atributo más indicado para correr, así que el jugador que tire el D6 deberá sacar un 5 o más para igualar o superar la dificultad impuesta ($6+5=11$). Si lo hace, Ampelios habrá ganado la carrera.

ACTIVACIÓN DE ASPECTOS – Los aspectos informan de cómo es el personaje: su concepto, las frases que definen los atributos, su complicación y sus dos hitos. Todos los aspectos aparecen en color rojo en la ficha de personaje y pueden “activarse” en cualquier momento. **Activar un aspecto sirve para repetir una tirada que ha salido mal y sumar +1 al nuevo resultado. Para activar un aspecto solo se necesitan dos cosas: gastar 1 punto de Suerte (los personajes empiezan con 3) y justificar ante el director de juego que el aspecto que se activa debería mejorar la tirada.** Por supuesto, el director de juego (el profesor) es quien tiene la última palabra acerca de si esa justificación es pertinente o no.

Ejemplo: Tras ganar la carrera, Ampelios se dispone ahora a competir en el lanzamiento de disco. Para alzarse con la victoria en esta prueba, la dificultad establecida por el director de juego es de 10. En este caso, el atributo que se debe usar es FUE, en el que el atleta “solo” tiene 4 puntos. Un alumno del grupo lanza el D6 y... ¡4, fallo! $4+4$ son 8, así que con esa tirada Ampelios no ganaría la competición. De repente, a un alumno del grupo se le ocurre la idea de activar uno de los aspectos del personaje, en concreto uno de sus hitos, que dice así: “Se pasó la infancia y la adolescencia cazando animales con su honda por las montañas de Grecia”. Para justificar la activación del aspecto, el alumno explica que Ampelios está muy acostumbrado a lanzar, y que por lo tanto tiene sentido gastar ahora un punto de Suerte para repetir la tirada. Como al director de juego le parece bien, permite la repetición. Al resultado de la nueva tirada, además, se le sumará 1 punto extra.



COMBATE – En ocasiones, los personajes de los jugadores se pueden ver obligados a combatir contra algunos personajes secundarios presentados por el director de juego. Cuando eso sucede, **el combate se desarrolla en turnos, y en cada turno cada uno de los personajes cuenta con la posibilidad de realizar un único ataque.** Los ataques siempre se llevan a cabo con una **tirada de REF**. Primero atacan los que tienen armas de fuego (si los hay), luego los que tienen armas a distancia pero no de fuego (un arco, por ejemplo), luego los que tienen armas de combate cuerpo a cuerpo (como una espada) y por último los que no llevan a armas y han de combatir con su propio cuerpo. **Si hay varios personajes que utilizan el mismo tipo de arma, ataca primero el que tenga más REF** (y si se produce empate, el que tenga, por este orden, más VOL, PER y FUE). Si aún así se siguen produciendo empates, ataca antes el personaje de un jugador que el personaje secundario.

En todo combate, **la dificultad de la tirada no la pone el director de juego, sino que viene determinada por el valor de Defensa del personaje al que se pretende atacar** (recordemos que este valor es igual a sus REF + 2 + su VOL/2, redondeando hacia abajo). Si se iguala o se supera ese valor, el ataque tiene éxito y el oponente pierde un número

determinado de puntos de vida en función del arma que utiliza el atacante: 1 punto si lucha solo con su cuerpo (puños), 2 puntos si emplea armas cuerpo a cuerpo o a distancia pero no de fuego (espadas, arcos), y 3 puntos si usa armas de fuego (pistolas). Por supuesto, también **se pueden activar aspectos para repetir tiradas de ataque**. El combate prosigue turno tras turno hasta que alguien se rinde y es hecho prisionero (o muere).

Ejemplo: Ampelios, que es espartano, se enfrenta en combate a un ateniense interpretado por el director de juego. Ambos llevan espadas. Como el ateniense tiene menos REF que Ampelios (4 frente a 6), este ataca antes. El valor de Defensa del ateniense es 9 (sus REF, que son 4, más 2, más su VOL [que es 6] entre dos [3]: $4+2+3=9$). Esto significa que el alumno que lance el D6 deberá sacar un 3 o más para acertar con su ataque (como Ampelios tiene 6 en REF, solo necesita 3 puntos con el D6 para igualar la dificultad de 9 puntos, que es el valor de Defensa de su rival). El jugador lanza el dado y... ¡4, acierta! Como consecuencia, el ateniense pierde 2 puntos de vida.

CURACIÓN – Un personaje herido recupera **1 punto de vida por cada semana de tiempo de juego**. También puede recuperar 1 punto de vida si algún otro personaje le realiza los **primeros auxilios, lo que constituye una tirada de INT a dificultad 8**. Solo se puede tirar por primeros auxilios una vez por herida sufrida.

EQUIPO – A lo largo de sus aventuras, los personajes pueden conseguir dinero u objetos que les resulten interesantes. Algunas piezas de equipo pueden ayudar a aumentar sus posibilidades de supervivencia (por ejemplo, una armadura que otorgue un bonificador de +2 al valor de Defensa), y otras tal vez las puedan cambiar, llegado el momento, por objetos aún más atractivos. También **es importante que se aseguren de tener siempre comida**, pues de lo contrario el director de juego puede tomar la decisión de que pierdan puntos de vida a consecuencia del hambre. **NOTA: Antes de comenzar la primera partida, cada grupo de alumnos puede decidir qué objetos constituyen el equipo de su personaje**, aunque el director de juego siempre habrá de dar su visto bueno (y además podrá aprovechar para otorgar o quitar puntos de Aprendizaje en función de lo bien hecha que esté esa lista de equipo, es decir, de lo coherente que sea).

