

HITOSCHOOL

Proyecto de gamificación de
aula basado en los juegos de
rol de mesa

GAMIFICACIÓN O LUDIFICACIÓN: CONCEPTOS BÁSICOS

- **IDEA CLAVE:** Implementar **elementos y dinámicas propias de los juegos en actividades tradicionalmente no recreativas** (como las asociadas a la escuela o a la empresa).
- **Propósito de la gamificación en el entorno educativo:**
 - Potenciar la motivación y evitar el tedio.
 - Reforzar conductas prácticas para solucionar problemas.
 - Aumentar la cohesión del grupo.
 - Alcanzar objetivos curriculares de todo tipo (no solo conceptuales).
- **Requisitos para la gamificación en el entorno educativo:**
 - Ideas claras acerca del modo en que se va a realizar (juego de rol, videojuego, etc.).
 - Concienzudo trabajo previo (generación de materiales).
 - Enfoque competencial y multidisciplinar (integrando el uso de las TIC).
 - Introducir la técnica de la clase invertida (al menos, parcialmente).

HITOSCHOOL: PRESENTACIÓN

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 (PJ)**. El personaje está dotado de características físicas y psíquicas concretas que 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 (también llamados “PNJ”). El resto de jugadores deben participar en esa aventura con sus PJ como protagonistas. Sería algo parecido a una película en la que los actores pudiesen ir modificando la historia con sus acciones y sus decisiones.



¿QUÉ SON LOS PERSONAJES?

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

El logro de estos tres objetivos proporciona a cada grupo de alumnos **puntos de Aprendizaje**. Por el contrario, jugar mal (por ejemplo, interpretar al PJ de forma incoherente o no saber contenidos básicos de la materia) resta esos mismos puntos.



EVALUACIÓN Y RECOMPENSAS

Cada grupo de alumnos **comienza la partida con 5 puntos de Aprendizaje**, puntos que se van ganando o perdiendo a lo largo de la aventura (o incluso en el mismo proceso de creación de los personajes con los alumnos) en función del grado de cumplimiento de los objetivos.

Al final de la partida, el grupo que más puntos de Aprendizaje acumule será más recompensado. Por ejemplo, si utilizamos positivos en la evaluación, el primer grupo se podría llevar dos positivos; el segundo, un positivo y medio; el tercero, un positivo; etc. Por supuesto, **si todos los grupos juegan bien, todos habrían de ser recompensados**. Si lo que se quiere es transformar los puntos de Aprendizaje en una nota de examen, es mejor idea que cada grupo empiece con 0 puntos y que se los vayan ganando luego poco a poco a lo largo de la partida.

Hitoschool en acción (IES Almunia, Jerez de la Frontera)

Elaboración de PJ







CARACTERÍSTICAS DE LOS PJ

Cada PJ 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 PJ; 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 PJ ha de tener 20 puntos. Cuanto más alto es el número asociado al atributo, mejor resulta el PJ en ese ámbito. Asimismo, **cada uno de los cinco atributos presenta también una frase que describe al PJ, frase que constituye un “aspecto”**.



OTROS ASPECTOS DE LOS PJ

Los PJ 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 PJ 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 PJ, 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).



OTROS DATOS, Y FICHA DE PJ

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



HITOSCHOOL

FICHA DE PERSONAJE

Ficha de PJ:
parte superior

NOMBRE DEL PERSONAJE: _____

CONCEPTO: _____

NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO 1: _____

NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO 2: _____

NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO 3: _____

NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO 4: _____

NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO 5: _____

PUNTOS DE APRENDIZAJE (de inicio, 5): _____

ATRIBUTOS BÁSICOS:

Imagen del personaje

ATRIBUTOS BÁSICOS:

FUE _____

Frase - aspecto: _____

INT _____

Frase - aspecto: _____

PER _____

Frase - aspecto: _____

REF _____

Frase - aspecto: _____

VOL _____

Frase - aspecto: _____

VALOR DE DEFENSA DEL PERSONAJE (REF + 2 + VOL/2):

Ficha de PJ:
parte inferior

PUNTOS DE VIDA (de inicio, FUE del personaje): _____

PUNTOS DE SUERTE (de inicio, 3): _____

COMPLICACIÓN: _____

HITO 1: _____

HITO 2: _____

EQUIPO:

HISTORIAL:

REGLAS DEL JUEGO (I)

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

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



REGLAS DEL JUEGO (II)

RESOLUCIÓN DE ACCIONES – Cuando un PJ 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 PJ tiene éxito en lo que pretendía hacer. Si es menor, falla.**



REGLAS DEL JUEGO (III)

ACTIVACIÓN DE ASPECTOS – Los aspectos informan de cómo es el PJ: 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.

ATRIBUTOS BÁSICOS:

FUE _____

INT _____

PER _____

REF _____

VOL _____

Frase - aspecto: _____

Frase - aspecto: _____

Frase - aspecto: _____

Frase - aspecto: _____

Frase - aspecto: _____

VALOR DE DEFENSA DEL PERSONAJE (REF + 2 + VOL/2):

PUNTOS DE VIDA (de inicio, FUE del personaje): _____

PUNTOS DE SUERTE (de inicio, 3): _____

COMPLICACIÓN: _____

HITO 1: _____

HITO 2: _____

EQUIPO:

HISTORIAL:

REGLAS DEL JUEGO (IV)

COMBATE – En ocasiones, los PJ se pueden ver obligados a combatir contra algunos PNJ. Cuando eso sucede, **el combate se desarrolla en turnos. 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. **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).



REGLAS DEL JUEGO (V)

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 PJ al que se pretende atacar** (este valor era 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, 2 puntos si emplea armas cuerpo a cuerpo o a distancia pero no de fuego, y 3 puntos si usa armas de fuego. 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).

REGLAS DEL JUEGO (y VI)

CURACIÓN – Un PJ herido recupera **1 punto de vida por cada semana de tiempo de juego**. También puede recuperar 1 punto de vida si algún otro PJ 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 PJ 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 pueden perder puntos de vida a consecuencia del hambre.

