



Ratas en el Ministerio: Rescate en Bellver

Una experiencia de juego de rol para vivir la Edad Media en 5EP

Josep Oliver y Raúl López

Índice

1. Contexto del proyecto
2. Secuenciación
 - 2.1. Trabajo previo
 - 2.2. Primera parte: investigación
 - 2.3. Segunda parte: juego de rol
 - 2.3.1. Sistema de juego
 - 2.3.2. PJs y grupo clase
 - 2.3.3. Narrativa
 - 2.3.4. Ayudas
3. Evaluación
4. Nuestra experiencia

1. Contexto del proyecto

Ratas en el Ministerio: Rescate en Bellver es un trabajo entre las áreas de Ciencias Sociales y Lengua Castellana planteado en 5º de EP como complemento a su estudio de la Edad Media, tanto en España como en las Illes Balears, aunque se puede modificar para adaptarlo a cualquier otra comunidad. En él se ponen en relación los contenidos estudiados en este tema de una forma más práctica y lúdica. Es un proyecto para el afianzamiento de conocimientos adquiridos previamente que también puede evaluar destrezas como la expresión y comprensión oral, el trabajo en equipo, la cooperación, e incluso a un nivel muy básico la competencia matemática. Por lo tanto, es una actividad que se presta mucho a la evaluación competencial, más que a la numérica o tradicional.

Para llevar a cabo este proyecto, que puede completarse en una sola jornada si se prescinde del horario habitual, o en unas cuatro sesiones aproximadamente si tiene que seguirse, se recomienda que estén presentes dos docentes y que quien lleve el peso de la segunda parte tenga una experiencia mínima en juegos de rol.

2. Secuenciación

El proyecto se enmarca en el contexto de una unidad didáctica de Ciencias Sociales sobre la Edad Media, por lo que diferenciamos dos partes principales:

- Un trabajo previo de clase tradicional.
- Una primera parte dedicada a la investigación.
- Una segunda parte donde propiamente se ubica el juego de rol.

2.1. Trabajo previo

Un trabajo previo de clase tradicional (de una duración de sesiones variable, y que dependerá de la temporalización del temario de Sociales), donde el alumnado se ha puesto en contacto y ha aprendido los conceptos básicos y principales de la Edad Media: organización social, secuencia histórica, etc.

2.2. Primera parte: investigación (1 sesión)

Una vez terminado el trabajo previo, pasaremos a una primera parte que ya está integrada en lo que será nuestro Aprendizaje basado en juegos (ABJ) o ficción pedagógica.

Se plantea, de forma más o menos dramatizada, dependiendo de las posibilidades y voluntad del profesorado, que el Ministerio del Tiempo requiere de los servicios del grupo-clase para una misión sumamente importante y peligrosa. El Ministerio del Tiempo es una organización gubernamental que vela para que el continuo espaciotiempo no se vea modificado. Para ello usa una serie de puertas que comunican con un momento determinado del espacio y el tiempo de España. El Ministerio tiene empleados en todas las épocas que supervisan que los acontecimientos ocurran tal como han llegado en nuestro presente. También como toma de contacto inicial, puede ser conveniente que se pida a la clase si conoce la serie *El Ministerio del Tiempo* y eventualmente proyectar un capítulo en clase.

Lo primero que tienen que saber es que serán lanzados a la Edad Media, con lo que los enviados necesitan hacer una serie de averiguaciones de carácter sociocultural que les permita sobrevivir mejor en ese ambiente. El agente-profesor les entregará un cuestionario y la clase, por grupos, recogerá información de internet. Algunas de las preguntas que se les pueden formular:

- ¿Qué horario tenían en la Edad Media?
- ¿Cómo sabían la hora?
- ¿Qué tipo de ropa usaban?
- ¿Cuál era su comida habitual? ¿Bebida?
- ¿Qué alimentos no tenían aún?
- ¿Cómo era la higiene?
- ¿Cómo era la medicina medieval? ¿Había médicos, medicamentos?
- ¿Cómo era la vida en las ciudades?
- ¿Tenían días de descanso? [La lista puede continuar]

Como Sociales tiene siempre un apartado autonómico, aquí podemos hacer preguntas relacionadas con nuestro entorno. En nuestro caso, se les plantea una misión relacionado con el Reino de Mallorca, por lo que se añaden estas preguntas:

- ¿Quién conquista Mallorca de los musulmanes y qué año?
- ¿Qué año empieza a construirse la catedral?
- ¿Qué año empieza a construirse el castillo de Bellver? ¿Y la Almudaina? ¿Qué uso tienen principalmente estos edificios?

Para contextualizar también a los alumnos, en nuestro caso (Balears), serán muy útiles estos dos videos del programa *La increïble història de les Illes Balears* de IB3:

<https://www.youtube.com/watch?v=LvNqpvJ8kMA>

<https://www.youtube.com/watch?v=U1sBJR83eCo>

2.3. Segunda parte: juego de rol (2-4 sesiones)

La aventura preparada para jugar es sumamente sencilla y tiene como objetivo ponerlos en contacto con este tipo de ficción interactiva, además de ver de otra forma los conocimientos que han adquirido. Está calculado que la explicación de cómo se juega, completar las fichas de personaje y la partida en sí misma duren aproximadamente dos sesiones, pero puede perfectamente pasar a tres o cuatro sesiones si el grupo responde o se implica.

2.3.1. Sistema de juego

Para empezar, deberemos familiarizarnos con lo que es un juego de rol y qué reglas sigue. Un juego de rol no es más que una obra de teatro improvisada, una película donde una serie de jugadores interpretan a los personajes principales y un Director (el profesor en este caso) va narrando la historia, modificándola con las acciones de los personajes e interpretando a los personajes secundarios con los que los jugadores se topan. Se trata de un juego cooperativo, en el que para llegar a un desenlace positivo hay que trabajar en equipo. En resumen, es un juego de interpretación que se sustenta en el diálogo y la imaginación de los jugadores, que con sus aportaciones van desarrollando la historia.

Como cualquier otro tipo de juego, los juegos de rol tienen unas reglas que tienen que seguirse. En nuestro caso, nos basamos en un sistema de juego ya creado, pero lo que tiene que saber aquí el docente es que el juego se construye básicamente a través del diálogo: el Director de Juego propone una situación y los jugadores lidian con ella. En algún momento, no obstante, el trasfondo de los personajes y el azar intervienen en las acciones; es por ello que cada Personaje Jugador (PJ) tiene una ficha en la que constan sus principales características, como veremos a continuación.

El sistema de juego de *Ratas en el Ministerio* se basa en el juego de rol *Ratas en las paredes* (The Hills Press, 2018), con unas ligeras modificaciones para hacerlo lo más sencillo posible.

En este sistema, los personajes tienen una serie de atributos que intentan cubrir todos los ámbitos de acción (Destreza, Ingenio, Músculo, Voluntad, Preparación). La Destreza indica la capacidad del personaje en términos de habilidad manual y agilidad; el Ingenio, su agudeza mental y creatividad; Músculo agrupa todas las tiradas que impliquen un esfuerzo físico o violento; Voluntad tiene que ver con la capacidad de autocontrolarse y de entereza a la hora de enfrentar situaciones críticas; Preparación es la capacidad que tendrá el personaje para encontrar en su entorno lo que necesite para llevar a cabo una acción. Los personajes deben repartir 5 puntos en esos atributos, teniendo en cuenta que pueden dejar alguno a 0 y no pueden tener más de 3 puntos. Cuando quieran realizar una acción que no sea automática (caminar, abrir una puerta, hablar con alguien...), es decir, una acción en la que se puede contemplar el éxito o el fracaso, deberán tirar dos dados de seis caras y sumarle la puntuación que tenga el atributo por el que tiran. **Si el resultado es igual o superior a 8, la acción tiene éxito.** *Ejemplo: María encuentra una puerta cerrada y quiere intentar forzar la cerradura. Tiene 2 de destreza; tira los dados y saca 3 y 3, que suma a su destreza (2): el resultado es 8. Justo, pero ha conseguido lo que quería hacer.* Si el Director quiere dinamizar un poco más la partida, puede hacer que la tirada de menor valor (1+1) sea considerada una pifia, y que además de ser un fallo, sea un fallo con consecuencias graves.

Además de sus atributos, cada personaje tiene una serie de habilidades especiales que puede usar para añadir una bonificación a su tirada. Al principio de la partida, el Director de Juego señalará a cada grupo qué habilidades especiales tiene cada personaje, que deberán ser anotadas en la ficha. Cada personaje dispone de tres oportunidades para usar esta bonificación, indicadas en la ficha como "puntos de cansancio". Cada vez que un personaje quiera usar una de sus habilidades especiales, gasta uno de los 3 puntos de cansancio que tiene asignados y añade un dado más a la tirada que quiera hacer. *Ejemplo: Luis está en una situación peligrosa, los espías del rey han rodeado al grupo y les indican que se rindan. Luis quiere tirar Voluntad (o Ingenio) para tratar de convencerles de que les*

dejen marchar. Como Luis, como soldado, tiene la habilidad de Mando, indica que quiere usar su habilidad: gasta un punto de cansancio y añade un dado a su tirada. Si tenía que tirar dos dados y sumarle 2 (su Ingenio), ahora tira tres dados. Saca 3, 6 y 2, a lo que suma su Ingenio (2): el resultado es 13. Un resultado excelente que se interpreta como que Luis grita unas órdenes tan convincentes que les mete miedo a los espías del rey, que les dejan ir. En el siguiente apartado se concretan las profesiones y habilidades especiales de los personajes.

Los personajes también tienen unos Puntos de Vida, que representan su vitalidad. Son 10+su Músculo, y si llega a 0 por cualquier circunstancias (heridas, etc.), el personaje queda inconsciente y/o herido, aunque no es pretensión de esta aventura que los jugadores lleguen a este extremo.

Si algún punto de estas instrucciones no queda claro, recomendamos que el Director de Juego decida lo que resulte más conveniente para la fluidez de la narrativa y la acción. Lo importante de este juego es que se desarrolle una historia, y las reglas están para darle emoción, no para entorpecerla.

2.3.2. Personajes jugadores (PJs) y grupo clase

Nuestra experiencia se basa en un grupo de 26 personas, con lo que se hicieron seis grupos (cuatro de cuatro y dos de cinco). Aunque el grupo sea más numeroso, recomendamos no añadir más personajes, sino más alumnos por grupo, porque si no de otra forma el juego se hace muy difícil de controlar. Lo ideal sería tener sólo cuatro personajes, pero los grupos siempre suelen rondar los 30. Se recomienda hacer grupos mixtos, diversos y equilibrados.

A cada uno de estos grupos le corresponde un personaje jugador. A cada grupo se le adjudicará uno de los personajes (ver tabla inferior), recomendamos que al arbitrio del profesor y teniendo en cuenta qué personaje podría ser más indicado para cada grupo. Una vez asignados los personajes, cada grupo decide su nombre y una vez explicada la ficha, reparte sus puntos de características y habilidades.

Durante el juego, cada grupo ha de decidir entre todos qué quiere hacer a su personaje y el portavoz (se aconseja que vaya rotando) comenta al Director de juego la acción que quiere llevar a cabo.

Cada personaje tiene una profesión diferente y complementaria con habilidades personalizadas para el bien común del grupo. En este caso, tenemos seis personajes: tres masculinos y tres femeninos. En la siguiente tabla vemos los personajes, su profesión y habilidades especiales:

Profesora de historia	Conocimientos de historia, Lenguas.
Médico	Primeros Auxilios, Diagnóstico.
Mujer Policía	Inmovilizar, Armas, Mando.
Científica forense	Descubrir, Seguir rastros.
Soldado	Armas, Cuerpo a cuerpo.

Bombero	Trepar, Orientación, Primeros Auxilios.

3.3. Narrativa

Una vez creados los personajes, dotados de nombre, profesión y atributos, puede empezar el juego de rol en sí. Los agentes son reunidos en una oficina del Ministerio del Tiempo, donde les explican la misión:

Los agentes serán trasladados al año 1325. A la muerte del rey Sanç I de Mallorca (1274-1324), sube al trono Jaume III con nueve años. Un consejo de regencia gobernará por él hasta que pueda hacerlo a la mayoría de edad. Es la ocasión perfecta para los enemigos de la corona para unificar los territorios de Aragón. Pretenden enfrentar al Reino de Mallorca con el de Aragón y que se inicie una guerra. Los responsables son unos conspiradores leales a Jaume II de Aragón, que quieren que Aragón vuelva a anexionar el reino de Mallorca. Confían en obtener el favor del rey aragonés y así obtener regalías en la isla mayor o quizá en una de las pequeñas.

Después de explicar con esas u otras palabras esta información a los jugadores, el Director puede leer directamente esta información:

“Al Ministerio le han llegado rumores de que algún ataque a los miembros de la corona es inminente. No sabemos cuándo o cómo, pero suponemos que se producirá en los próximos días. La misión consiste en viajar a la Ciutat de Mallorca de 1325 y, sin ser detectados, localizar a los miembros de la corona y advertirlos del peligro o protegerlos de él”.

Para ello, deberán contactar con Pere Massot, capitán de la guardia de Ciutat e identificarse en privado. Massot es un agente del Ministerio que les proporcionará información sobre la situación.

Dado el carácter secreto de la misión y su intención de no modificar la historia, a los agentes del Ministerio se les entregará un objeto físico con el que identificar e identificarse con otros agentes colaboradores del Ministerio en 1325. En nuestro caso fue una moneda antigua, que no llama la atención, pero si uno se fija ve que no es de la época, sino del “futuro” (pueden usarse pesetas, pero vale cualquier otro pequeño objeto anacrónico en la Edad Media).

A partir de aquí, dejamos apuntadas las líneas maestras de la trama para orientar al Director de Juego. Es importante la creación de un ambiente, y en ello tiene que ver la capacidad de evocación y descripción del Director de Juego.

- Los agentes descienden por la escalera de la sala de las puertas del Ministerio hasta un nivel muy inferior. Allí van viendo puertas hasta la señalada como 1510, que es la indicada en la guía como Palma, 1325. Después de cruzarla, aparecen en el camarote de una nave anclada en el puerto de Palma.

- Tienen que contactar con un capitán de la guardia llamado Pere Massot, que les otorgará un documento para poder acceder al Castell. Cuando entran por los muros de la ciudad, la guardia puede darles indicaciones de dónde encontrar al tal Massot.

· Massot es un hombre fornido, con barba, que se encuentra en el puesto de guardia en algún lugar de Ciutat, donde atiende varios asuntos. Es un empleado del Ministerio, por lo que ayudará en lo que pueda a los Pjs si se identifican. Massot les hará pasar a una habitación privada, revelará su moneda (u objeto anacrónico como identificación) y les explicará que actualmente el heredero se encuentra por motivos de seguridad en el castillo de Bellver, la fortaleza que domina la bahía. También ha oído decir que un ataque es inminente, así que les conminará a llegar al castillo en cuanto puedan, y les entregará un papel en una bolsita que explica que quienes lo lleven son agentes de la máxima confianza de la casa real y que tienen que colaborar con ellos. De la misma forma, si el grupo no había pensado en llevar algún objeto útil, es el momento para que Massot ponga a su disposición el material que necesiten (cuerdas, alguna arma, escudos...).

· Mientras cruzan la ciudad, en una zona de mercado, un niño les roba la bolsa de dineros y quizá el papel de Massot. Deben encontrar al niño y recuperar el papel. Este acontecimiento lleva a una pequeña escena de acción con persecución incluida. El niño es tan sólo un crío que pasa hambre: se ha refugiado en una casa cercana, donde vive. Podrán llegar a él con varias tiradas de destreza o músculo exitosas. Su madre hace dos días que no vuelve a casa (¿quizá ha muerto?) y el niño sólo quiere encontrar algo para comer. En manos de los PJs queda si le ayudan algo más o no.



· Una vez en Bellver, al ser identificados positivamente, les harán pasar y les apremiarán porque lo que temían ha ocurrido: En los aposentos del rey, dos damas de compañía han sido envenenadas y el heredero ha desaparecido. Los personajes pueden investigar; sobre los cuerpos: las damas están muertas. Una tirada de Descubrir o Diagnóstico revelará que fueron envenenadas. Sobre la habitación: pueden descubrir huellas de un forcejeo y de que alguien fue arrastrado a la fuerza. Si quieren examinar a fondo el castillo o tiran Seguir rastros podrán encontrar una pista en el subsuelo del castillo (ver mapa en Ayudas). Allí,

pueden descubrir que el rastro llega hasta una puerta disimulada en la pared de piedra. Si se abre (Músculo, Destreza, etc.) descubrirán un túnel secreto que parece extenderse mucho y que describe una ligera inclinación hacia abajo. Quien tenga Orientación (o simplemente lo pida) sabrá que el túnel parece ir en dirección a Palma.



- Si se adentran en el túnel, describe ese pasaje estrecho, angosto, excavado en el marés de la bahía, muy húmedo y claustrofóbico. No hay ninguna luz así que si quieren internarse en él deberán llevar algo que ilumine. El pasaje no permite que más de dos personajes caminen codo con codo a la vez. En algún momento, la senda se bifurca. Deja que los jugadores decidan cómo o qué ramal seguir; lo importante es que uno de ellos no tiene salida y sólo

sirve para perder tiempo. El otro continúa bajando y bajando. Explica la sensación de haber perdido la noción del tiempo mientras continúan avanzando en la oscuridad. Entonces, alguien escucha un siseo. En el túnel les esperan tres serpientes (Tirada de morder 2d6, daño 1d6, PdV 6).

- Una vez eliminada la amenaza de las serpientes, el camino sigue hasta llegar a unas escaleras que suben y a una compuerta de madera que encima tiene algo que la cubre (una alfombra). Si logran abrirla y salir, se encontrarán con algunos soldados inconscientes. Si los ayudan, al hablar con ellos comentan que han oído algo de un “barco de Malta”. Si no lo hacen, pueden encontrar un papel medio roto en el que pone “moll vell, lo vaixell de Malta”. Cuando salgan del edificio en el que están, o si preguntan, verán que están en el Palacio de la Almudaina, justo enfrente de la Catedral. Al salir fuera tienen una excelente panorámica de la bahía y el puerto.

- Los secuestradores tratarán de embarcar al heredero al trono en su nave, que lleva la bandera de Malta, y ocultarlo en Ibiza. Los personajes tienen que conseguir, de alguna manera, llegar hasta ellos. Posiblemente en esta escena final, se enfrenten los personajes a los secuestradores del pequeño rey dentro del barco que está a punto de zarpar. Los dos o tres secuestradores lucharán con espadas hasta que la mayoría de ellos sea reducido, momento en el que se rendirán (posiblemente el castigo por traición fuera la pena capital, por lo que en realidad sería lo más lógico que lucharan hasta la muerte). Una vez eliminada la amenaza, el niño rey les mirará con perplejidad, para agradecerles su ayuda.

2.3.4. Ayudas de juego

En la carpeta compartida donde está este documento se encuentran algunas ayudas de juego que pueden utilizar las jugadoras o el Director: un mapa de la Ciutat de Mallorca algo posterior (1644), pero que les puede venir bien para ubicarse (si los jugadores son locales puede además comentarse la diferencia entre la Palma actual y la de la época en cuanto a forma, hasta dónde se extendía, dónde estaría su casa -intramuros o extramuros-,

si reconocen el recorrido de la murada, si saben qué queda de esa murada, etc.); varios mapas del castillo de Bellver, uno de ellos en sección y la ficha de personajes.

Si tenemos altavoces la página web <https://tabletopaudio.com/> puede proveernos de pistas de sonido ambiente que pueden ir muy bien de fondo. Recomiendo en esta aventura las llamadas *Docks District*, *Fishing Village*, *Medieval Town* y *Ice Cavern*, pero hay muchas entre las que elegir. Aconsejo tomarse un tiempo de preparación para revisar las pistas y asegurarse que contienen los sonidos que se deseen.

En general, todo material de ambientación del que podamos disponer contribuirá a la inmersión de los jugadores.

3. Evaluación

Quizá el aspecto que más flojee de esta experiencia aquí presentada es que no podemos aportar herramientas de evaluación, puesto que como tal no se ha hecho. Fue fruto de una iniciativa experimental que está pendiente de ser pulida para su uso en próximos cursos. El docente con experiencia en evaluación competencial sin duda sabrá por dónde ir, pero por si acaso, lanzamos algunas ideas para la evaluación:

- Evaluación sobre diario de trabajo o portafolio.
- Coevaluación y autoevaluación de la 1ª parte.
- Evaluación de la ficha de investigación.
- Observación y rúbricas de evaluación competencial y aptitudinal durante la partida.
- Feedback de la experiencia al final de ésta.

Además, cualquier parte de esta actividad se presta a explorarse evaluativamente. Por ejemplo: en el proceso de crear a los personajes, se puede ampliar dicho proceso y añadir a la ficha una descripción física, de carácter, un dibujo... Se puede pedir un resumen de la historia en primera o tercera persona como una crónica o relato, o también pedirles que, como agentes del Ministerio, elaboren un informe con lo sucedido (y así practicar este tipo de texto no literario). Se puede también pedir que hagan un resumen de la historia haciendo gestos o mímica, o bien un cómic del Ministerio del Tiempo relatando el episodio que han vivido... Las posibilidades son inmensas y dependerán de lo que quiera usar el profesor.

4. Nuestra experiencia

¿Cómo funcionó exactamente nuestra experiencia? He querido reservar un apartado para explicar cómo nos funcionó a nosotros, puesto que como profesor sé que toda referencia sobre algo que queremos llevar a la práctica es de agradecer.

Nuestra experiencia concreta se llevó a cabo durante el mes de junio de 2019 y nos llevó unas 4 horas entre investigación y juego (es decir, sin el trabajo previo de la Edad Media de Sociales). Se tenía que realizar en principio en una sola jornada (un viernes, cuando los horarios de tutor y profesor invitado cuadraban mejor) durante tres horas, pero no se pudo acabar. Usamos una sesión más del siguiente viernes para acabar la aventura.

El grupo entendió enseguida las mecánicas de juego: completó la ficha y bautizó a los personajes. Llegaron a la Palma medieval y en las murallas preguntaron por Massot. Siguieron las indicaciones y se entrevistaron con Massot, que les dio la información y su pase. Cuando iban hacia Bellver cruzando la ciudad, un niño les robó la bolsita donde llevaban el pase de Massot. Le dieron alcance en su casa y vieron que era sólo un niño

hambriento. Se apiadaron de él y robaron alguna fruta en el mercado para dársela. El niño, a cambio, los orientó para salir de la Ciudad por la puerta de Poniente. Subieron al castillo y se identificaron; descubrieron los hechos y dieron con el túnel. Bajaron con una antorcha, y averiguaron qué camino seguir porque uno de ellos no tenían huellas previas. Se enfrentaron a las serpientes (con numerosos fallos) y acabaron con ellas; subieron al Palacio, donde un soldado les dijo que había oído algo a sus atacantes sobre una bandera de Malta. Pensaron cómo era la bandera de Malta y fueron corriendo al muelle, donde una nave con dicha bandera estaba a punto de zarpar. Subieron a bordo y se enfrentaron a los tres secuestradores que había, a los que redujeron. Rescataron al rey niño, que se lo agradeció con un gran abrazo. De ahí, fundido en negro a una escena de carácter más cinemático, donde, ya de vuelta en el Ministerio, el jefe de operaciones les agradece su buen trabajo.

Cabe decir que, en la última sesión (que arrancaba en el momento del descubrimiento del túnel), a propuesta del tutor del grupo, los que no querían seguir participando (un pequeño grupo de alumnos que habitualmente no suelen responder) de la experiencia lo podían dejar, con lo que el número de personajes se mantuvo pero el de jugadores se redujo, con lo que alguno de los personajes era sólo interpretado por dos alumnos.

Si quieres usar este proyecto, siéntete libre de hacerlo, y si te apetece coméntame qué tal fue, qué problemas tuviste, si hay cosas que no entiendes o cualquier otro comentario a joliver@immaculadapm.com. Visita <http://immaculudica.blogspot.com> para seguir el trabajo que realizo a través de juegos de rol y de mesa, tanto en el aula como en el patio. Gracias por leer esto y espero que te guste.