

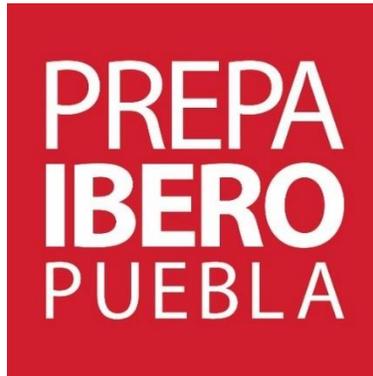
Dungeons and Dragons y cómo adquirir aprendizaje significativo sin darse cuenta

Espinosa Ruiz, José Antonio

2023-06

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/5764>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>



**DUNGEONS AND DRAGONS Y CÓMO ADQUIRIR
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO SIN DARSE CUENTA**

José Antonio Espinosa Ruiz

Prepa IBERO Puebla

Primavera 2023

Resumen

Dungeons and dragons es un juego de mesa que se ha popularizado con el paso de los años y que ha instaurado una serie de reglas que, sin tener esto como objetivo principal, ayudan al desarrollo de diferentes habilidades que pueden traspasarse a la cotidianidad. A pesar de estar cumpliendo 50 años, el juego se popularizó gracias a series televisivas contemporáneas, y es gracias a esto que empieza a nacer una nueva generación interesada en entender la sofisticada, pero sobre todo divertida, dinámica de juego, lo que abre paso a explotar la parte lúdica y convertirla en aprendizaje significativo.

Palabras clave: Juego de mesa, rol, aprendizaje, diversión.

Introducción

Durante la década de los 70's fue creada una plataforma que revolucionó la manera en la que los juegos de mesa eran concebidos. Antes del gran auge de los videojuegos, reunirse con tus amigos un viernes en la noche a comer pizza y jugar, se refería a que te pondrías en la piel de un elfo, las botas de un enano, y el gorro de un hechicero para pasar horas de diversión tratando de salvar un reino olvidado por la mano del dios supremo, o acechado por un ejército de orcos o kobolds salvajes. Gary Gygax y Dave Arneson crearon el primer juego de rol en la historia, inspirado en dos juegos mesa que llevaban por nombre *Dungeon* y uno más llamado *Dragon*, además de influencias literarias como la tierra media creada por J. R. R. Tolkien. Durante la década de los 80's pasó a ser estigmatizado, pues el pánico satánico estaba a flor de piel y la muerte de algunos estudiantes hicieron que las masas se levantaran en contra del juego aludiendo que quien lo jugaba podría quedar poseído por malos espíritus. Hoy en día es un juego muy popular y que tiene más de 50 millones de jugadores alrededor del mundo (D&D Beyond 2023). A pesar de que se tiene estigmatizado como un pasatiempo, también resulta muy benéfico en el área del aprendizaje, pues como se mostrará en este pequeño ensayo, aporta muchos beneficios para el desarrollo de los dos hemisferios del cerebro, así como elementos formativos que pueden ayudar en el desarrollo personal.

Encuadre

Entran un *elfo*, un *halfling*, un *semiorco*, un *dracónido* y una *dríade* a un bar en la ciudad de *Waterdeep*, dentro de este, observan a mucha gente sentada en las mesas, comiendo y bebiendo lo que les ofrecen algunos pequeños duendes que corren por todo el lugar cargando grandes platos llenos de lo que parece alguna vez fueron criaturas temibles. Les llaman la atención la diversidad de criaturas que se encuentran en el establecimiento, no todos son humanos, algunos tienen la piel escamosa, otros parecieran haber nacido por un árbol, algunos son más pequeños que las mesas, y en contraste hay otros que sentados tienen que agachar la cabeza para no golpearse con el techo. Sin prestar mucha atención a eso, se acercan al tabernero quien al parecer tiene información relevante, y se disponen a investigar pues la gema de *Dumdsdor* ha sido robada y se les ha encomendado la tarea de recuperarla. Cada uno de los miembros del equipo planea una estrategia para sacar la información pertinente y acto seguido tiran un dado de 20 caras para saber si su plan ha dado resultado.

Esta es la típica manera en la que una partida de *Dungeons and Dragons* daría comienzo, los jugadores toman su rol y se convierten en el personaje fantástico que crearon anteriormente, este servirá como su avatar para enfrentar las penurias y retos que el mundo fantástico les provee.

Un *dungeon master* es quien llevará la partida y narrará todo lo acontecido en las diferentes aventuras. Conscientes de esto, los jugadores tendrán que tomar las decisiones adecuadas para poder darle continuidad a la historia y concluir las misiones que les han encomendado.

Los RPG's (*Role playing games*, por sus siglas en inglés) son juegos de mesa que aportan a quienes lo juegan más que solo diversión. Se puede utilizar un juego de mesa como herramienta educativa y formativa. En la primera infancia encontramos muchas herramientas didácticas de esta índole, en la que los pequeños, a partir de tableros y recortes de número, letras o animales de la granja recuperan el conocimiento de manera kinestésica.

Según Marcela Muñoz (2011, par.5), psicóloga clínica de la Universidad San Buenaventura, “lo mejor de aprender por medio de actividades lúdicas es que los niños

afianzan con mayor contundencia los conocimientos, porque no tienen ninguna prevención frente al juego, como sí pasa con un cuaderno o un libro”.

Dungeons and dragons divide a los participantes de una mesa en dos partes, la primera son los jugadores, que desempeñan un rol como guerreros, hechiceros, bardos, artífices por nombrar algunos, y en segundo lugar tenemos *al dungeon master* o narrador que es quien crea el mundo en el que los jugadores habitan. El juego trabaja muchos ejes transversales que inmiscuyen a las dos partes: En primer lugar, tenemos la creatividad, El juego puede ser tan visual como uno lo desee, pero no es necesario tener tableros trabajados al más mínimo detalle, o figuras que representen a los jugadores, siempre y cuando tengamos un lápiz, una libreta, un juego de dados y lo más importante nuestra imaginación, el juego puede desarrollarse sin ningún problema. Es como leer un libro, en el que, a partir de sucesos narrados, imaginamos todo lo acontecido. Además, cada jugador, al crear a su personaje, debe darle un trasfondo, que le ayudará a definir su personalidad y saber cómo reaccionar ante cualquier situación que se le presente.

En segundo lugar y conectado a lo anterior, la literatura; es imprescindible para el narrador crear un mundo fantástico y con este todas las criaturas, trampas, lugares, y personajes que ayudarán a los jugadores a lograr su objetivo. Esto requiere de un alto nivel de planeación y ser puesto en papel, se podría decir que crear una aventura para el juego equivale a escribir un cuento corto, sin embargo, uno puede explayarse tanto como quiera y crear libros enteros que contengan una sola aventura dividida en varios capítulos.

En tercer lugar, tenemos las matemáticas y la estadística, al ser un juego que se funciona a partir del lanzamiento de dados, es importante tener en cuenta las probabilidades de sacar una buena tirada para poder ejercer la acción planeada, además de llevar un control preciso sobre tu inventario, dinero, HP (*health points*), MP (*Magic points*), la fuerza con la que pegas, tus bonificadores dentro de la batalla y hasta el movimiento de tu personaje en los escenarios. Para esto, y en consecuencia también es importante crear estrategias que ayuden a hacer mucho más eficientes tus recursos.

Otro aspecto es la resolución de problemas y negociación. En todo momento los jugadores se verán envueltos en disputas que muchas veces los llevarán a calabozos, túneles, castillos, guaridas, etc, en las que tendrán que descifrar acertijos para poder seguir avanzando.

Recopilar información de la gente que está inmiscuida en el problema ayuda a tomar decisiones que agilizan las partidas. No tomar una buena decisión, o tardar mucho en hacerlo, podría concluir con la muerte de tu personaje o de un pueblo entero, por lo que es importante investigar, indagar y accionar de manera correcta para poder concluir la aventura.

Joe Manganiello (2018), director, escritor y productor de películas nos comparte que siendo niño estaba muy orientado hacia las matemáticas, pero que además le gustaban mucho las artes, *Dungeons and Dragons* logró estimular esas dos partes de su cerebro.

Dungeons and Dragons también ofrece un modelo formativo, este se deja ver sobre todo en el metajuego y ayuda a que la dinámica de la mesa no sea tropezada. Algunos de los beneficios son:

- Trabajo en equipo
- Atención plena
- Compañerismo
- Hablar en público
- Paciencia
- Tolerancia
- Seguir instrucciones
- Disciplina

Profesionalmente todos jugamos un rol en nuestra vida, salimos de nuestro paradigma cotidiano de solo ser persona para convertirme en un elemento importante dentro de la sociedad. Al final, y aunque no debamos enfrentarnos a un dragón rojo de 20 metros que tiene cautiva a una princesa, o a un rey hechicero que quiere dominar una región con su magia negra, estamos destinados a crecer como personas ganado experiencia y subiendo de nivel dentro de la escala personal, social, laboral, etc.

El juego de rol es un simulacro que nos prepara para entender mejor la visión de lo que ser un adulto independiente, funcional y libre se refiere.

Conclusión

Dungeons and Dragons es un juego muy llamativo para cualquier persona, en cualquier nivel educativo o profesional, pues te permite desconectarte de la realidad como si de un videojuego se tratase, pero con los beneficios de la formación integral. Abramos los paradigmas de la enseñanza y busquemos nuevas estrategias que nos permitan educar mientras pasamos un buen rato. Quitemos de los estudiantes la consigna de que el tiempo que le dedicamos al aprendizaje implica pasar un mal momento.

La experiencia y el conocimiento aplicado conlleva de manera mucho más efectiva el aprendizaje significativo, el juego de rol se convierte en una simulación en la que el estudiante puede equivocarse sin tener repercusiones serias, lo que le permite experimentar diferentes escenarios y maneras de abordar un mismo problema hasta darle resolución, lo que puede repercutir de manera importante en su vida.

Referencias

BBC News (2014). The great 1980s Dungeons & Dragons panic. Recuperado el 25 de febrero de 2023, de <https://www.bbc.com/news/magazine-26328105>

D&D Beyond (2023) Playing dungeons and dragons has never been easier. D&D Beyond, <https://www.dndbeyond.com/>

El Universal (2011), Estudiar y jugar es aprender sin darse cuenta. Recuperado el 25 de febrero de 2023, de <https://www.eluniversal.com.co/educacion/estudiar-y-jugar-es-aprender-sin-darse-cuenta-31422-HQEU110456>

NBC News (2018), Dungeons & Dragons isn't a weird game for nerds. It's a creative outlet for people like me. Recuperado el 25 de febrero de 2023, de https://www.nbcnews.com/think/amp/nca867906?_twitter_impression=true

The Star (2018), Edmonton teacher launches afterschool Dungeons and Dragons program for inner-city kids. Recuperado el 25 de febrero de 2023, de <https://www.thestar.com/edmonton/2018/04/24/edmonton-teacher-launches-afterschooldungeons-and-dragons-program-for-inner-city-kids.html>

Wizards of the Coast Inc (2023). Dungeons and Dragons. Recuperado el 25 de febrero de 2023, de <https://company.wizards.com/en>