



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

**Master en Español Como Lengua extranjera:
Enseñanza e Investigación**

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

El juego de rol como recurso educativo:

Dragones y mazmorras en el aula de ELE

Sonia Fraile Varela

Tutor: David Pérez Rodríguez

Departamento de Lengua Española

Valladolid 2023

RESUMEN

Este trabajo de fin de máster explora el uso del juego de rol *Dragones y mazmorras* como recurso para aprender español como lengua extranjera (ELE). Se propone una metodología didáctica para su aplicación, partiendo de un marco teórico que destaca el aprendizaje lúdico, principalmente desde la perspectiva de un aprendizaje basado en juegos, y el juego de rol como recursos educativos. Se analiza el potencial educativo de *Dragones y mazmorras* y se adapta al contexto educativo de estudiantes de ELE, estableciendo objetivos lingüísticos claros, tomando como referencia el Marco común europeo de referencia para las lenguas (MCER) y proponiendo instrumentos de evaluación del proyecto y autoevaluación del aprendizaje. Se diseña un material didáctico basado en este juego con elementos prácticos y dinámicos para el desarrollo de habilidades lingüísticas y competencias comunicativas. Se presenta también una sesión original creada a modo de ejemplo para ponerla en práctica y poder diseñar una desde cero.

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), Juegos de rol, *Dragones y Mazmorras*, Español como Lengua Extranjera (ELE), Propuesta curricular.

ABSTRACT

This master's thesis explores the use of the role-playing game *Dungeons and Dragons* like a resource to learn Spanish as a foreign language (SFL). It proposes a didactic methodology for its application, based on a theoretical framework that emphasizes play-based learning, specially from the perspective of game-based learning, and role-playing games as teaching resources. The study analyzes the educational potential of *Dungeons and Dragons* and adapts it to the educational context of SFL students by establishing clear language objectives, referencing the Common European Framework of Reference for Languages, CEFR, and proposing project evaluation and self-assessment tools. It designs a didactic material based on this game, incorporating practical and dynamic elements to develop language skills and communicative competences. It presents a sample of an original session to do and make one from scratch.

KEY WORDS

Game-Based Learning (GBL), Rol Game Play (RPG), Dungeons and Dragons (D&D), Spanish as a foreign language (SFL), Curricular Proposal.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. El aprendizaje lúdico y el uso de juegos en el aprendizaje de ELE.....	5
2.2. El juego de rol como recurso educativo.....	7
2.3. Descripción del juego <i>Dragones y mazmorras</i> y su historia.....	9
2.4. Análisis del potencial educativo de <i>Dragones y mazmorras</i> en el aprendizaje de español.....	12
3. ADAPTACIÓN DE DRAGONES Y MAZMORRAS AL APRENDIZAJE DE ELE..	15
3.1. Contexto educativo: estudiantes de español como lengua extranjera.....	15
3.2. Objetivos generales.....	18
3.3. Evaluación del aprendizaje.....	23
4. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	28
4.1. Diseño del material didáctico basado en el juego <i>Dragones y mazmorras</i>	28
4.2. Descripción de las actividades realizadas en el aula.....	36
4.2.1. Sesión cero.....	37
4.2.2. Primera sesión.....	40
5. CONCLUSIONES.....	61
5.1. Conclusiones generales.....	61
5.2. Limitaciones y recomendaciones para futuras investigaciones.....	62
5.3. Otras propuestas para la aplicación del juego <i>Dragones y mazmorras</i> para la enseñanza de español.....	64
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67
7. ANEXOS.....	69
7.1. Material necesario y exclusivo para el <i>master</i>	69

1. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de una lengua extranjera es una tarea que requiere tiempo, esfuerzo y dedicación. A menudo, los estudiantes se enfrentan a dificultades para aprender y mantener la motivación a lo largo del proceso. Por esta razón, los profesores de español como lengua extranjera (ELE) buscan constantemente nuevas formas de hacer que el aprendizaje sea más atractivo y ameno para los estudiantes.

El juego es una herramienta pedagógica que ha demostrado ser muy efectiva en el aprendizaje, no sólo de idiomas, sino también de otras áreas y desde edades tempranas. Al incorporar elementos lúdicos en las clases, se puede conseguir un ambiente más relajado y distendido, en el que los estudiantes se sienten más cómodos y motivados para aprender y ser ellos mismos, siguiendo sus ritmos y sus intereses.

Los juegos de roles son habituales en el aprendizaje de idiomas, en los que se hace una simulación simple, normalmente en parejas, en los que cada uno de los participantes de la escena representan un papel: cliente-dependiente, camarero-comensal, amigos, turista-“nativo”, etc. dependiendo de los objetivos que tenga la unidad en la que se desarrolla (vocabulario, fraseología, gramática...). Sin embargo, resulta interesante ahondar en otros sistemas y buscar diferentes formas de juego en el que podamos conseguir dichos objetivos académicos de una manera menos artificial ni “estudiada” previamente.

En este trabajo de fin de máster, se explorará el uso del juego *Dragones y mazmorras* como recurso didáctico en el aula de ELE. Este juego de rol ha sido utilizado en otras áreas de aprendizaje, como la educación matemática (debido al sistema del propio juego), la educación emocional (debido a la toma de decisiones necesarias en las partidas) e, incluso, en el aprendizaje de segundas lenguas como el inglés. Por lo tanto, se presupone que su potencial educativo en el aprendizaje de ELE podría ser equiparable.

El planteamiento del problema radica en cómo puede *Dragones y mazmorras* ser utilizado como recurso didáctico para aprender español. En este sentido, el objetivo general de este trabajo es analizar el potencial educativo de este juego en la enseñanza del español como lengua extranjera, y proponer un material didáctico que permita su utilización.

Para ello, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Documentarse sobre el aprendizaje lúdico y los juegos de rol.
- Analizar el juego *Dragones y mazmorras* y su potencial educativo en la enseñanza del español como lengua extranjera.
- Determinar el contexto, los objetivos de aprendizaje y los instrumentos de autoevaluación más eficaces para su aplicación práctica en el área educativa.
- Adaptar el juego *Dragones y mazmorras* a través del diseño de una propuesta didáctica para su uso en el aprendizaje de ELE.
- Proponer recomendaciones para la aplicación del juego *Dragones y mazmorras* en un contexto extraacadémico.

Para ello, el trabajo se divide en tres apartados bien diferenciados:

El **marco teórico**, donde se definirá el concepto de aprendizaje a través del juego, el juego de rol y, concretamente, el juego de *Dragones y mazmorras*. De este modo se puede saber en qué consiste esta metodología de enseñanza-aprendizaje y poder utilizarla posteriormente en el aula de ELE.

La **adaptación del juego de *Dragones y mazmorras*** desde un punto de vista extraacadémico para la enseñanza de español como segunda lengua y desde una perspectiva genérica donde se ven posibles contextos con diferentes características, objetivos comunicativos generales en el aprendizaje y una evaluación del proyecto para diseñar una propuesta didáctica propia.

La **propuesta didáctica** en la que se diseñan y recogen diferentes materiales necesarios para las sesiones, actividades que sirvan de ejemplo para el diseño de las partidas y la autoevaluación del aprendizaje.

Se considera que este trabajo puede contribuir a la investigación sobre el aprendizaje lúdico y el uso de juegos en la enseñanza del español como lengua extranjera. Además de proporcionar a los profesores de ELE una herramienta innovadora para hacer que el aprendizaje del español sea más atractivo y ameno para los estudiantes.

2. MARCO TEÓRICO

Si bien hay variedad de documentación sobre la ludificación, gamificación y el uso de juegos en contextos educativos, como *El juego en el medio escolar* de Montañés et al (2000) o *Aprender jugando. La gamificación en el aula* de Torres y Romero (2018), en lo que respecta a uso de juegos de rol y de *Dragones y mazmorras* en específico no se encuentran muchas investigaciones al respecto. Si se especifica la búsqueda hacia su aplicación en la enseñanza de español como lengua extranjera, los resultados son inexistentes debido a que su uso como recurso en el aula es un concepto novedoso. Por esta razón, y a continuación, se intenta ubicar el uso de este juego en alguna de las metodologías conocidas y relacionadas, de manera que se pueda justificar su aplicación educativa.

En los diccionarios académicos, el concepto de juego posee numerosas acepciones. En este caso, son relevantes las definiciones clásicas: “actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza” y “actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometidos a unas reglas” (Oxford Languages, 2023, definiciones 1 y 2).

Otra definición interesante es la que proporciona Kapp (2012): “el juego es un sistema en el que cada jugador se compromete en un reto abstracto, definido por reglas, interacciones y *feedback*, que origina un resultado cuantificable y que suele provocar una reacción emocional”.

Partiendo de estas definiciones generales, en los siguientes puntos se desarrollan de forma más específica y enfocada al juego de rol en la educación.

2.1. El aprendizaje lúdico y el uso de juegos en el aprendizaje de ELE

En cuanto a la aplicación del juego como método de enseñanza en el contexto educativo, se pueden distinguir diferentes tipos, todos ellos basados en el uso de los mismos y otras actividades recreativas como herramienta para la enseñanza y el aprendizaje, y siempre pensando en que su uso puede mejorar la motivación y la participación de los estudiantes, además de fomentar el trabajo en equipo y la creatividad.

Una de ellas es la gamificación, definida de manera muy simplificada como “el uso de elementos propios del juego en contextos no lúdicos” (Werbach, 2014).

Kapp (2012) la define como “la aplicación cuidadosa de la idea del juego para resolver problemas y alentar el aprendizaje utilizando todos los elementos del juego que sean necesarios y apropiados”.

Por lo tanto, la gamificación se basa en escoger los elementos de un juego y utilizarlos para que se dé la motivación y la diversión en contextos, a priori, serios y en los que se busca un aprendizaje. En el caso de *Dragones y mazmorras*, se cogería el sistema de juego: fichas de personajes, tiradas de dados, subida de niveles y recompensa en objetos, por ejemplo, y posteriormente utilizarlos como recursos para motivar en el aula, sin jugar al juego en sí mismo.

También se habla del aprendizaje basado en juegos (ABJ), o *Game Based Learning (GBL)* en inglés, que es “una metodología innovadora que aprovecha el potencial educativo que ofrecen los videojuegos en general y los juegos serios en particular para dinamizar los procesos formativos facilitando así que los usuarios logren un aprendizaje” (Moral et al, 2018).

Cornella et al (2020) dicen que “esta metodología tiene como finalidad última utilizar juegos con el fin de aprender a través de ellos. El juego se convierte en el vehículo para realizar un aprendizaje o para trabajar un concepto determinado”.

Entonces, el método consiste en escoger un juego, adaptarlo a los objetivos educativos que se busque en el contexto específico, y divertirse jugando mientras se aprenden aquellos contenidos, habilidades y destrezas que se esperan previamente. Se podrían incluir aquí los juegos de rol, y en especial *Dragones y mazmorras*, dado que es el juego del que se hablará en este trabajo.

También cabe mencionar otro tipo de juegos en el aula, llamados juegos serios, que se definen como “juegos con un propósito educativo explícito y cuidadosamente pensados que no están destinados para jugar sólo por diversión” (Abt, 1987). Este método puede resultar similar al ABJ pero con la diferencia principal de que, este tipo de juegos han sido diseñados con la intención fundamental de ser educativos, mientras que con el ABJ se puede escoger cualquier juego ya existente, aunque se haya creado con otro propósito, y adaptarlo a las necesidades de enseñanza.

En el contexto de la enseñanza de lenguas extranjeras, cualquiera de los métodos lúdicos pueden ser de gran ayuda para motivar al alumnado a mejorar la competencia comunicativa y la fluidez en la lengua meta.

En el aula de español como lengua extranjera (ELE), el uso de juegos se ha popularizado en los últimos años como una forma atractiva de enseñar y aprender el idioma desde un enfoque comunicativo, ya sea a través de juegos simples creados para la ocasión, juegos teatrales o de *role play*, o juegos ya existentes a los que se les ha dado una oportunidad de formar parte del aprendizaje de español.

Se han desarrollado diversos juegos de mesa, juegos digitales y juegos de rol, algunos específicamente diseñados para la enseñanza de ELE (juego serio) y otros ya existentes que se pueden utilizar en el aula (ABJ). Listas de juegos y otros ejemplos se pueden encontrar fácilmente en internet, por ejemplo en el blog de “LA CLASE DE ELE”¹, donde hay diferentes recursos para la enseñanza de español.

2.2. El juego de rol como recurso educativo

Según el DRAE, el juego de rol se define como “juego en que los participantes interpretan el papel de un personaje de ficción, en una historia de carácter misterioso o fantástico” (Diccionario de la Real Academia Española, 2023).

El juego de rol es una actividad en la que los participantes asumen roles y llevan a cabo acciones y diálogos de acuerdo a la situación y el contexto del juego que ha sido diseñado y es guiado por el *master*. Este contexto puede tomarse prestado de juegos que ya existen o crearlos de nuevo, y en cada caso se pueden observar ventajas y desventajas que se tendrán en cuenta a la hora de escoger uno u otro.

Por ejemplo, en el primer caso se puede contar con una base extensa y pequeñas historias de las que ir partiendo, además de que los jugadores pueden estar familiarizados con ese contexto anteriormente y ahorraría tiempo en el momento de ponerse en situación; algunos de estos contextos pueden ser *Star wars*, *Harry Potter*, *El señor de los anillos*, el universo de *Marvel* o *DC*, etc., universos bastante extensos y que pueden dar mucho juego para crear historias. Una posible desventaja sería que dicha franquicia pueda no gustar ni ser

¹ Link directo para acceder a la web:
<https://www.laclasedeele.com/2011/02/juegos-de-mesa-para-la-clase-de-ele.html>

conocida por todos los participantes, por lo que de igual modo sea necesario explicar el universo y, además, con una desmotivación inicial que les provoque rechazo.

En el segundo caso, la ventaja se presenta en forma de flexibilidad y adaptabilidad total en la elección de personajes, época, geografía, historia y demás elementos que se incluyan en el contexto del juego pensando en el contexto real del alumnado que participará. Mientras que la desventaja clara es la cantidad de tiempo que se deberá dedicar a su creación, completamente de cero, con sus normas dentro y fuera del juego, sus Personajes No Jugables (PNJs), sus misiones, sus escenarios, los posibles eventos consecutivos, etc.

En cualquier caso, se pueden encontrar diversos tipos de juego de rol y, aunque cada uno tiene sus peculiaridades y elementos propios, todos tienen la esencia principal de interpretar un papel en un contexto con sus normas. En la siguiente lista se recogen los tipos más relevantes y del que se puede encontrar fácilmente un grupo para jugar:

- *Rol de mesa.* Es la variedad más reconocida y más fácil de organizar. Su sistema se basa en interpretar un personaje con unos *stats* o habilidades por niveles, tomando decisiones e interactuando con el entorno para conseguir diferentes objetivos. Esos objetivos se pueden cumplir más o menos según el resultado que se obtenga al lanzar los dados. El *master* se encarga de narrar el efecto que tiene el resultado a la historia y el entorno que ha creado, tiene el control.

- *Rol en vivo.* Es parecido al de mesa pero en este caso, la idea es de inmersión total. El jugador, normalmente disfrazado como su personaje, no tiene que tirar dados, simplemente actúa y habla como lo haría su personaje, y el resto de participantes interactúan con él de la misma forma. Los *masters* o directores del evento se limitan a planificarlo previamente y a mediar entre los jugadores ante posibles conflictos que puedan surgir durante la partida.

- *Rol en foro.* La principal característica de esta variedad es la posibilidad de jugar en el momento que se quiera y de manera no presencial, por lo que su desventaja más clara es tener que esperar a que el resto de participantes estén disponibles y continúen con la acción. Suelen ser partidas con muchas personas, lo que ralentiza el desarrollo de la trama. Lo interesante de este tipo es la posibilidad de conocer gente nueva y de cualquier parte del mundo.

- *Rol por mensajería*. Esta variante surgió gracias a la aparición de los programas de chats de ordenador (*Messenger, Skype, Facebook...*) y que actualmente han sido actualizadas por las aplicaciones de mensajería instantánea del teléfono móvil (*Whatsapp, Discord, Telegram...*). Si bien es de los menos famosos actualmente, hay varios grupos a los que se puede acceder en internet. Las características son similares al anterior, con la diferencia de tenerlo accesible en todo momento y ver quién participa y quién no. También está la posibilidad de comunicación individual entre personajes, de modo que se puedan hacer partidas más inmersivas históricamente hablando.

El juego de rol se ha utilizado como recurso para la enseñanza y el aprendizaje de diferentes disciplinas, incluyendo la enseñanza de lenguas extranjeras. Se pueden utilizar cualquiera de estos tipos, elegir sólo uno o trabajar con todos ellos de manera complementaria (eso sería decisión del maestro), siempre teniendo en cuenta los contenidos, objetivos educativos y el contexto del aula.

Otro aspecto que comentar, sería la cantidad de temáticas que se pueden tratar en los juegos de rol. Aunque la primera imagen que se viene a la cabeza sea un mundo de fantasía medieval, el universo del juego sólo está limitado por la imaginación de los jugadores. Pueden ser de terror, de ciencia ficción, fantasía futurista, *cyberpunk*, histórico, espacial, ambientado en la época western... Siempre que tenga coherencia dentro de sus normas, las posibilidades son infinitas. Por esta razón, es más fácil llevar al aula un juego de rol si se adapta a diferentes situaciones y temas de interés para los estudiantes, lo que aumenta su motivación y su compromiso con el aprendizaje.

El juego de rol puede ser especialmente útil en la enseñanza de ELE, ya que permite a los estudiantes practicar todas las competencias comunicativas que se buscan cumplir en el Marco común europeo de referencia (MCER) para las lenguas. Se incidirá más en esas competencias en los siguientes apartados.

2.3. Descripción del juego *Dragones y mazmorras* y su historia

Dragones y mazmorras (*Dungeons & Dragons* en su nombre original en inglés) es un juego de rol creado en 1974 por Gary Gygax y Dave Arneson y se le reconoce como el primer juego de rol moderno del que han derivado otros similares que actualmente se encuentran en el mercado. Se ha ido actualizando continuamente para dar respuesta a algunos fallos de coherencia en el propio sistema y otras incoherencias de las tramas con nuevas

ediciones, mejoradas gracias al compromiso de la comunidad de jugadores de todo el mundo. La 5ª y última edición, por el momento, se publicó en el 2014 y se puede conseguir de manera gratuita en su web oficial. (*Dungeons & Dragons*, 2023).

Desde su creación, *Dragones y mazmorras* ha sido un juego muy popular en todo el mundo, y se ha visto representada y referenciada en diferentes series de televisión y películas. Si bien no siempre fue así pues, durante la década de los 80, el juego sufrió una crisis social por ser demonizado por los colectivos más conservadores de Estados Unidos, e incluso en España años más tarde, relacionándolo con crímenes y “rituales satánicos” que se dieron en esa época. Sin embargo, eso hizo que se incrementaran las ventas y, con la aparición de los videojuegos, el pánico colectivo hacia este juego fue desvaneciéndose. (*Controversias sobre Dungeons & Dragons*, 2023).

En el manual del jugador de *D&D* (2014), se encuentra la descripción del juego a modo de introducción para que el jugador sepa en qué consiste de manera general:

El juego de rol de *Dungeons & Dragons* trata sobre contar historias en mundos de espada y brujería. (...) *D&D* está conducido por la imaginación. Se trata de imaginarse un castillo en la noche, bajo un tormentoso cielo y figurarse como un aventurero de fantasía podría reaccionar a los desafíos que la escena presenta.

D&D proporciona una estructura a las historias, un camino que determina las consecuencias de las acciones de los aventureros. Los jugadores tiran los dados para resolver si sus ataques impactan o fallan (...). Cualquier cosa es posible, pero los dados hacen algunos resultados más probables que otros.

Cada jugador crea un aventurero (también llamado personaje) y compone un equipo junto a otros aventureros (jugados por amigos). (...) Un jugador, sin embargo, toma el rol del *Dungeon Master* o Director de Juego, el narrador del juego y árbitro. El *DM* crea aventuras para los personajes, los cuales se desplazarán a través de sus peligros y decidirán qué sendas explorar. (p. 5)

Según se juegue como *master* o como personaje, el sistema de juego que interesa es diferente (aunque como *master* es importante controlar el universo de manera bastante exhaustiva). Es importante tener a mano los manuales oficiales, todos si se juega como *Dungeon Master (DM)* y el del jugador si se hace como personaje, los cuales explican el sistema desde lo más básico para que se entienda el funcionamiento lo mejor posible.

A modo de resumen de esos manuales, a continuación se mencionan los elementos básicos para poder desarrollar las partidas:

- El diseño del mundo y de la trama global. Esto le compete al *DM* y puede hacerlo con ayuda de las guías y diferentes escenarios de campaña ya creados para que se desarrolle la historia. Aquí no sólo se incluyen los aspectos globales como el mapa geográfico, cultura y acontecimientos previos, también se incluyen los personajes principales con los que se encontrarán los jugadores y los eventos más importantes que ocurrirán para que la trama avance. Por supuesto, esto es sólo una base, pues el mundo se irá modificando a raíz de las decisiones que tomen los personajes de los jugadores y las consecuencias naturales que ellas conlleven. Cada sesión tendrá que diseñarse teniendo en cuenta lo que ocurrió en la sesión anterior y estar sujeta a cualquier posibilidad que pueda surgir de la imaginación de los jugadores.

- La ficha de personaje. Cuando se crea el personaje que se interpreta, se necesita recoger todos los datos importantes y relevantes para jugarlo. Para crearlo desde cero se escoge la raza (humano, elfo, gnomos...), la clase (guerrero, pícaro, mago...), la subclase, un equipo, un trasfondo y unas habilidades determinadas por una tirada de dados iniciales.

- Escenarios y figuras. También es responsabilidad del *DM*, y si bien es algo opcional porque todo ocurre en la mente de cada jugador, su uso puede resultar muy útil para hacerse una idea de lo que está sucediendo en una situación de combate o si se está en una ciudad nueva para explorar.

- Set de dados. En total son 7 dados de diferente número de caras: d4, d6, d8, d10, d100, d12 y d20. Cada uno tiene una función diferente dentro de la partida y sus resultados pueden ser determinantes para los acontecimientos. Para realizar la interacción, se lanza el dado correspondiente, se suma el resultado con las características relacionadas con la acción y el resultado final deberá ser igual y superior a la clase de dificultad (CD) que haya estipulado el *DM* para tener un éxito, si es menor, es un fracaso.

Por ejemplo, si un personaje pretende investigar la sala a la que acaba de entrar en busca de objetos valiosos o pistas para la misión, el jugador lanza el dado de 20 caras (d20) y el resultado que salga (por ejemplo, un 13) se suma a los puntos que tenga en la habilidad de "Investigación" marcadas en su ficha (este personaje tiene un +3). Si el *DM* determina que la dificultad (CD) para encontrar un libro mágico que hay muy bien escondido es de CD 18, su puntuación (13+3=16) sólo le ha servido para encontrar 20 monedas de oro y un mapa roto. Sin embargo, si hubiera sacado un 17 en el dado, la puntuación se elevaría a 20, lo que permite encontrar el libro y quizá algo más; el *DM* decide.

- Reglas de interacción y combate. Son unas normas básicas del sistema de juego que se repiten en momentos concretos de la partida. Es recomendable tenerlas a mano durante todas las sesiones, pues es posible que algunas mecánicas se vayan olvidando con el tiempo si no se usan normalmente de manera personal pero nunca se sabe cuándo se pueden necesitar. También se pueden incluir aquí algunas normas de conducta que se consideren importantes de seguir en la mesa de juego por todos los participantes, como “ser respetuoso con los compañeros”, “interferir lo menos posible en las decisiones de los demás fuera del personaje”, “no tener el móvil en la mesa”, “ser puntuales en la llegada”, entre otras a las que se llegue a un acuerdo entre los participantes. De esta manera, si alguien comete una infracción (entre todos los participantes se decidirá si es grave o leve) se podrá poner consecuencias sin que nadie se sienta ofendido.

2.4. Análisis del potencial educativo de *Dragones y mazmorras* en el aprendizaje de español

En los apartados anteriores se ha observado que jugar a juegos de rol tiene muchas posibilidades pero, ¿hasta qué punto es una herramienta útil para enseñar una lengua extranjera?

Desde el MCER (2002), se apuesta por un “enfoque de acción” para el aprendizaje de una lengua y lo describen muy parecido a lo que supone un juego de rol:

Se centra en la acción en la medida en que considera a los usuarios y alumnos que aprenden una lengua principalmente como agentes sociales, es decir, como miembros de una sociedad que tiene tareas (no sólo relacionadas con la lengua) que llevar a cabo en una serie determinada de circunstancias, en un entorno específico y dentro de un campo de acción concreto. (p. 9)

Y al hablar de cada una de las capacidades que el individuo desarrolla en su proceso de aprendizaje según el MCER, se entiende que *Dragones y mazmorras* puede potenciarlas de formas diversas.

Dentro de las competencias generales se encuentran los **conocimientos**, que serían los contenidos propios de la lengua y que, con el juego, se aprenden a través del uso de la gramática y la explicación de conceptos; las **destrezas** que, con el uso continuado, se irán interiorizando estructuras y reglas de manera que su desempeño en la comunicación sea cada vez más avanzado; la **competencia existencial**, se trabaja desde la perspectiva del juego, pues el jugador puede verse inspirado por su personaje o por otros personajes, llegando a cambiar

ideas, prejuicios o pensamientos sobre sí mismos y otros; la **capacidad de aprender**, pues durante el juego se pueden ver las consecuencias de utilizar mal una expresión, confundir conceptos básicos o no saber expresar bien la idea que se quiere transmitir, y aunque en ocasiones puede generar momentos de frustración, también aporta momentos de reflexión que sirven para aprender de los errores.

Dentro de la competencia comunicativa, se encuentran el **componente lingüístico**, que se desarrolla a través de la práctica y a la ayuda de organización por temas (armas, acciones de combate, acciones sociales, habilidades, objetos, instituciones...); el **sociolingüístico**, mediante las interacciones con otros personajes (generalmente los PNJ, que son los que controla el *master*) pueden darse cuenta que no actuarán igual si se les habla con convenciones sociales de cortesía que si se hace directamente y sin saludar; y el **pragmático**, pues será común que se den diferentes actos de habla, por ejemplo, que les ayude a que una situación vaya por un camino o por otro (no será igual pedir por favor que amenazar al vendedor para que de lo mejor de la tienda a buen precio).

En las actividades de la lengua, encontramos su **comprensión y expresión** que, divididas en cuatro principales, en *Dragones y mazmorras* se pueden desarrollar: la expresión oral, a través de las descripciones de cada jugador respecto a las acciones y emociones que le provocan los acontecimientos; la comprensión auditiva, cuando se necesita escuchar y comprender todo lo que narra el *master* y las decisiones de otros jugadores; la expresión escrita, en el momento de rellenar la ficha de personaje y otras acciones dentro del juego; la comprensión lectora, para entender los materiales y guías del jugador que pueden tener para ayudarse en la partida. La **interacción** y la **mediación** son elementos básicos del juego, por lo que los turnos de palabra, el debate y la escucha de los demás personajes son fundamentales.

En lo referente al **ámbito** y contexto en el que se usa la lengua, dentro del juego encontramos diferentes momentos y contextos en los que se usará de una manera o de otra. En alguna ocasión tendrán la oportunidad de hablar con el alcalde de la ciudad, y este puede ser muy abierto y campechano o puede ser un cínico y un borde, por lo que el grupo deberá tenerlo en cuenta para interactuar con él. También en caso de hablar con el Rey del Imperio, con el tabernero de la ciudad, con un espía informador, con el alguacil, con el maestro de la escuela de magia, con el vendedor ambulante, con el campesino con problemas, etc. tendrán que tener muy en cuenta qué quieren conseguir y en qué situación están para medir sus siguientes palabras en la conversación.

Otras de las razones por las que se puede considerar este juego como un recurso útil para la enseñanza, aunque no sean características propias de la enseñanza de lenguas extranjeras son:

- Fomenta la creatividad y la imaginación: Al estar basado en un mundo de fantasía en el que los jugadores pueden crear y desarrollar sus propios personajes y situaciones, fomenta que los estudiantes imaginen, inventen, solucionen y se expresen de manera más libre y auténtica en español. Además, se pueden aprender contenidos específicos que en otros contextos educativos no son comunes, mientras impulsa a buscar una manera de expresar la idea que se tiene en mente sin prejuicios ni limitaciones.

- Supone un reto personal: Enfrentarse a un juego que, aparte de ser divertido, puede generar (en algunas ocasiones) estrés, bloqueos creativos y frustración con los resultados, llega a ser muy enriquecedor de manera personal. Se empiezan a ver patrones en los personajes que pueden venir del subconsciente, pensamientos internos, reacciones hacia las decisiones de los demás... Todo esto obliga a estar preparado y tener la mente abierta para lo que pueda pasar, bueno y malo, relacionado con la psique, la interacción con otros jugadores, con el aprendizaje del español y otros elementos que ayudan al crecimiento personal.

- Favorece el trabajo colaborativo: El juego *Dragones y mazmorras* se juega en equipo, no se gana ni se pierde y, de hacerlo, lo hacen todos juntos. Esto obliga a los jugadores a trabajar en equipo y a colaborar para lograr unos objetivos; a no ser que, por la historia, alguno de ellos sea parte de los “malos” y vaya en contra de esos objetivos. Incluso en ese caso, seguro que hay situaciones en las que si se trabajan juntos, ambos pueden ganar. La comunicación entre los integrantes del grupo es de vital importancia para llevar a cabo los planes, vencer al enemigo y salir victoriosos, lo que les permite practicar habilidades sociales y comunicativas en español, y les ayuda a desarrollar su capacidad de trabajar de forma efectiva en grupo.

- Adaptable a diferentes niveles de competencia lingüística: El juego puede ser adaptado a los diferentes perfiles de estudiante de español, lo que lo hace útil para aprendices de diferentes niveles. Los profesores pueden diseñar misiones y situaciones adecuadas a los conocimientos de los estudiantes, y adaptar la complejidad del juego para asegurarse de que los estudiantes puedan comprender y participar activamente en el juego.

3. ADAPTACIÓN DE DRAGONES Y MAZMORRAS AL APRENDIZAJE DE ELE

Para poder diseñar una propuesta didáctica en forma de campañas o partidas, se requiere conocer los diferentes elementos importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para ello, y a continuación, se analiza el posible contexto educativo en el que se desarrollará el aprendizaje, los objetivos generales que se buscan conseguir con el enfoque metodológico y los instrumentos y métodos de autoevaluación que se llevarán a cabo para completar el proceso.

3.1. Contexto educativo: estudiantes de español como lengua extranjera.

Cualquier juego necesita de jugadores y, en este caso, esos jugadores son los aprendices de español. Es fundamental comprender las características de los estudiantes de ELE, ya que esto influirá en la adaptación y enfoque pedagógico del juego.

Pueden provenir de diversos contextos culturales y lingüísticos, lo que influye en sus motivaciones, experiencias previas y niveles de competencia lingüística. Algunos estudiantes pueden tener un nivel básico de español, mientras que otros pueden tener un nivel más avanzado. Por lo tanto, es necesario adaptar el juego de acuerdo con el nivel de competencia lingüística de los estudiantes.

Según el MCER, los **niveles** comunes de referencia a nivel general se dividen en tres grupos: usuario básico (A), usuario independiente (B) y usuario competente (C); dadas las características de cada uno, se puede determinar que el nivel recomendable para empezar a utilizar *D&D* como herramienta de aprendizaje del español es el B1, ya que su descripción es:

Es capaz de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio.

Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua.

Es capaz de producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal.

Puede describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes. (MCER, 2002. p. 26)

De esta manera, el juego resulta beneficioso desde el inicio y no requiere entretenerse en explicaciones muy concretas haciendo de las partidas una historia que no avanza. En caso de utilizar el juego para niveles básicos, puede ser mejor alternativa utilizarlo desde la perspectiva de la gamificación; de este modo, se utilizan elementos motivadores y no se generan posibles frustraciones por el inicial desconocimiento de la lengua.

Cuando se habla de **tipo** de alumnos que se encuentran en un aula de ELE, se pueden hacer dos grupos generales: los que se interesan por aprender y los que no. En el caso de aprender jugando pasa lo mismo: o se tiene una actitud positiva hacia el juego o no. No todos los alumnos aprenden igual ni tienen las mismas expectativas cuando piensan en el estudio de lenguas, hay personas más abiertas que otras a la idea de utilizar nuevos métodos de aprendizaje.

Por esa razón, es importante considerar los intereses y motivaciones de los estudiantes. En el contexto de *Dragones y mazmorras*, está la posibilidad de que algunos estudiantes tengan experiencia previa en juegos de rol, lo que les brindará una ventaja en la comprensión de las dinámicas del juego; Sin embargo, otros pueden ser nuevos en este tipo de juegos, por lo que se debe proporcionar una introducción adecuada y explicar las reglas y mecánicas del juego de manera clara para que no tengan ningún problema a la hora de seguir el juego con normalidad.

Para poder contar con un grupo colaborativo en todo momento, y debido a las características determinantes del juego (principalmente el tiempo que hay que dedicarle), el principio fundamental es que accedan a este recurso de manera **voluntaria**, y la opción más favorable es el ocio educativo y las actividades extraacadémicas. En el aprendizaje de lenguas hay una carencia notable a la hora de encontrar grupos de conversación o intercambios interculturales, y más aún si se buscan grupos especializados en practicar otras lenguas mientras se juega.

Otra alternativa más sencilla es aplicarlo dentro del contexto no reglado de una academia, cuya oferta académica posibilite la opción de apuntarse a este tipo de actividades complementarias. También se puede aplicar en el medio de internet aunque, en este caso, el proceso y las normas serían diferentes, pues hay diferentes plataformas y formas de llevarlo a cabo y habría que ampliar el rango de investigación hacia este concepto.

Es recomendable realizar una **evaluación inicial** de los estudiantes para determinar su nivel de competencia lingüística, sus conocimientos previos sobre juegos de rol y otros datos que nos resulten relevantes. Esto ayudará a personalizar los grupos, la adaptación del juego, establecer objetivos claros y diseñar actividades que se ajusten a las necesidades y habilidades de los estudiantes. Para ello se puede realizar un análisis de necesidades y una prueba de nivel sencilla para observar su desempeño en el uso del español. Esta prueba puede contar de un cuestionario en el que se observen los conocimientos gramaticales, léxicos y de expresión escrita, más una breve entrevista para observar su expresión oral.

En cuanto a las dinámicas de juego, se deben establecer **grupos** pequeños. Se recomienda que los grupos se compongan de entre 3 y 5 jugadores más el *DM*, de esta forma se fomenta la interacción de todos los integrantes, sin pausas muy largas entre turnos y una colaboración más fluida en español. Esto les brinda la oportunidad de practicar la expresión oral, la comprensión auditiva y la mediación mientras desempeñan sus roles en el juego.

Otro factor que tener en cuenta es el **aspecto cultural** del alumnado. Las diferencias socioculturales son un hecho en cualquier aula de ELE, se utilice el enfoque, método o recurso educativo que se utilice. No se puede elegir el contexto cultural y social de los alumnos que desean aprender español, pero sí se puede averiguar qué características de esa cultura son afines o completamente diferentes a las de la cultura hispanohablante. Este tema es importante, pues en las aventuras que se desarrollarán durante las partidas pueden tener componentes culturales que choquen con el jugador y, de manera indirecta, con el personaje que interpreta. Incluso puede generar choques entre jugadores a la hora de tomar una decisión dentro del juego.

En estos casos, el *master* tiene la responsabilidad de mantener la calma en el grupo, pues el respeto entre jugadores y hacia las diferentes culturas debe ser imperativo y, posteriormente, hacer una pausa para explicar brevemente el acontecimiento que haya provocado el roce. Puede ser interesante permitir a los alumnos la posibilidad de explicar su punto de vista y propias reflexiones sobre ello, como personaje o como jugador. También está la posibilidad de minimizar los conflictos adaptando las misiones y los acontecimientos a las culturas de los alumnos, sin olvidarse de abordar los diferentes aspectos lingüísticos y culturales que interese que experimenten.

Por ejemplo, se pueden diseñar misiones que requieran el uso de vocabulario específico relacionado con la cultura hispana, las variedades del español en la interpretación

de los PNJs o situaciones en las que los estudiantes deban resolver problemas utilizando estructuras gramaticales específicas, con interacciones en las que se requiera el uso de cortesía o enfrentarse a actos de habla. Esto permite que los estudiantes practiquen y refuercen su competencia lingüística de manera significativa y contextualizada.

Por último, cabe mencionar la importancia del **tiempo** que requieren las sesiones para que las partidas puedan hacer avanzar la historia de una manera equilibrada, en el que todos tengan la oportunidad de tomar decisiones, interactuar y aportar a la trama general. Esto vendrá determinado por el tipo de partidas que se desee hacer y cada cuánto tiempo se reúna el grupo para dedicarse exclusivamente a la partida (ya que puede ser una actividad complementaria semanal, quincenal o mensual). Cuanto más espaciadas estén las partidas las unas de las otras, más se recomienda que duren las mismas, pues si se necesita dedicar tiempo para recordar lo que pasó en la sesión anterior y en recordar mecánicas o resolver dudas, menos tiempo quedará para jugar activamente y se avanzará con gran lentitud.

Existe la posibilidad de realizar sesiones cortas, también llamadas *one shot*, en las que la misma sesión tenga un inicio y un final. La duración puede superar las 3 horas, pero si está bien organizada y se va midiendo el tiempo y controlando que los jugadores no se entretengan mucho en situaciones anodinas, se puede llegar a terminar en el tiempo que se precise. Esta opción puede utilizarse para crear sesiones de una campaña que se vayan encadenando para construir la historia completa sin que se tengan que dedicar muchas sesiones que lleguen a durar 6 horas cada una.

En definitiva, al adaptar el juego a las necesidades de los estudiantes de ELE, se puede crear un entorno de aprendizaje en el que los participantes se sientan motivados, comprometidos y puedan practicar el idioma de manera auténtica y así garantizar su relevancia y efectividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje del español como lengua extranjera.

3.2. Objetivos generales

En el proceso de enseñanza aprendizaje, el objetivo principal es que aprendan a usar el español como una herramienta para comunicarse eficazmente con otros individuos. Este objetivo es el fin en sí mismo y se ve como un concepto casi inalcanzable, al menos a medio-largo plazo. Sin embargo, si se desglosa esa idea en pequeños objetivos alcanzables, se puede observar el progreso de forma realista.

Con el uso de *Dragones y mazmorras*, es más complicado establecer objetivos muy específicos desde perspectivas concretas de la lengua por tratarse de un contexto gamificado, ya que si se deja cierta libertad en el juego, conseguir todos los objetivos se vuelve una tarea difícil de conseguir. La búsqueda de objetivos sigue siendo desde una perspectiva general debido a las características del propio juego: puedes pretender o desear que los estudiantes utilicen el presente del subjuntivo cuando interactúan con el entorno pero, si en la conversación no es imprescindible, los alumnos no tienen por qué utilizarlo, y por consiguiente, no se consigue el objetivo establecido.

De esta manera, lo más aconsejable es centrarse en el objetivo principal y en el enfoque que el MCER menciona y se ha comentado en el capítulo anterior (2.4). También tener en cuenta el nivel lingüístico que presenta el grupo para poder establecer metas coherentes. Así pues, orientándose hacia las competencias comunicativas, se encuentra en el MCER una descripción completa y detallada del sistema de la lengua desde los componentes lingüísticos, sociolingüísticos y pragmáticos. A partir de ahí se pueden establecer los objetivos que se crean convenientes para el diseño de nuestras campañas de juego:

A) Objetivos lingüísticos. Aquí se distinguen otras competencias específicas que se pueden considerar para la enumeración de los objetivos de aprendizaje:

1. Competencia léxica:

- Adquirir frases y otras expresiones hechas, modismos y estructuras fijas que le sirvan para la comprensión y expresión de ideas.
- Comprender la polisemia e identificarla.
- Utilizar correctamente los elementos gramaticales.

Estos objetivos se pueden desarrollar utilizando diferentes expresiones comunes cuando se representa a algunos PNJs, escogiendo palabras polisémicas en los discursos para que descubran los diferentes significados que pueden tener, o hacer que un PNJ marque los artículos al hablar para que no pasen desapercibidos.

2. Competencia gramatical:

- Fomentar la formación de palabras complejas y compuestas.
- Permitir los neologismos y experimentar con ellos.
- Diferenciar la narración en pasado, presente y futuro.
- Conjuguar adecuadamente los verbos en sus respectivos tiempos.

- Prestar atención a la concordancia gramatical.
- Diferenciar las clases de palabras y usarlas cuando correspondan.
- Trabajar con las estructuras oracionales que correspondan.

Estos objetivos se pueden desarrollar poniendo nombres compuestos a los objetos de las partidas, introducir personajes que se interesen por los acontecimientos pasados del grupo y sus planes de futuro, y trabajar descripciones para que utilicen adjetivos y adverbios.

3. Competencia semántica:

- Conocer el significado de las palabras y usarlas correctamente.
- Relacionar el significado de las palabras con el contexto general.
- Construir relaciones semánticas entre palabras (sinónimos/antónimos, metonimia, equivalencia de traducción).

Estos objetivos se pueden desarrollar utilizando las palabras bajo un contexto relacionado, por ejemplo, las comidas y bebidas en una taberna, adjetivos positivos y negativos según el estado del entorno, los estados de ánimo y emociones de los personajes durante las interacciones sociales...

4. Competencia fonológica:

- Producir correctamente o de manera inteligible las palabras que utiliza para expresarse.
- Utilizar un acento y ritmo adecuado en las oraciones que expresa.
- Percibir las diferencias fonéticas de las variantes del español y comprenderlas.
- Hacerse consciente de los errores fonológicos que producen y corregirlos.

Estos objetivos se pueden desarrollar marcando la acentuación de las palabras al hablar con determinados personajes, insistir en la vocalización durante las interacciones con otros personajes y representando diferentes variedades con diferentes PNJs.

5. Competencia ortográfica y ortoépica:

- Reconocer las palabras escritas en todas sus formas: siglas, contracciones, diminutivos, acrónimos...
- Conocer los signos de puntuación y sus normas de uso.
- Escribir las palabras de modo que se puedan leer y entender correctamente. (dependiendo de la lengua materna del estudiante).

Estos objetivos se pueden desarrollar utilizando notas y representaciones gráficas de los documentos de la historia en vez de narrarlos, representando escenas donde los personajes no puedan hablar y se vean obligados a escribir, y hablando en secreto con los jugadores, mediante notas escritas por el móvil o papel y bolígrafo, para ver qué decisiones toman de manera individual.

B) Objetivos sociolingüísticos. Referidos a la dimensión social del uso de la lengua, este ámbito es el que genera más malentendidos, por lo que se recomienda hacer más hincapié:

- Utilizar las formas de tratamiento pertinentes según la situación.
- Usar expresiones exclamativas adecuándose al contexto.
- Comprender y respetar los turnos de palabra convencionales en español.
- Entender las normas de cortesía culturales y aplicarlas.
- Reconocer las situaciones de descortesía y actuar en consecuencia.
- Analizar y comprender las expresiones populares usadas de manera habitual relacionándolas con el contexto.
- Conocer nuevas variedades diastráticas y adecuar el registro al contexto.
- Reconocer las diferencias dialectales y acento que tienen las distintas clases sociales, nacionalidades, grupos profesionales...

Estos objetivos se pueden desarrollar ofreciendo interacciones en diferentes contextos sociales: hablar con aldeanos, con mercaderes, con académicos, con guerreros, con criaturas salvajes o con nobles; interrumpir al personaje según los turnos de palabra convencionales; y presentar PNJs con comportamientos descorteses en diferentes grados y contextos, por ejemplo.

C) Objetivos pragmáticos. Referido al conocimiento sobre la estructuración de la lengua, sus funciones comunicativas:

- Ser capaz de seguir el tema de conversación y comprender las diferentes perspectivas de los implicados.
- Entender la secuencia natural del discurso.
- Utilizar el principio de cooperación de Grice para estructurar el discurso.
- Conocer la organización normativa del discurso.

- Potenciar la flexibilidad discursiva y adaptarse a la dificultad y nivel de uno mismo y del receptor.
- Comprender la función que tiene cada una de las interacciones que realizan en el juego y saber cómo realizarlas de manera satisfactoria.
- Reconocer cuántos y quiénes participan en la comunicación y formular un esquema de interacción eficaz.
- Desarrollar la fluidez y la precisión oral para expresar una idea compleja.

Estos objetivos se pueden desarrollar dando más espacio a la interacción social y a la investigación de la historia que al combate, de este modo, se verán obligados a interactuar con otros personajes o entre ellos para sacar conclusiones, planear movimientos y tomar decisiones. Posteriormente, el maestro será quien medie en las interacciones y proporcione las técnicas de organización del discurso.

Estos son algunos de los objetivos competenciales a tener en cuenta para desarrollar una campaña a nivel educativo. Al estar diseñados desde una perspectiva genérica, se pueden modificar, desglosar y especificar todo lo que se necesite para adaptarlos correctamente al contexto.

Ahora bien, ¿cómo se pueden alcanzar estos objetivos jugando a *Dragones y mazmorras*?

A través del juego de rol, los estudiantes tendrán la oportunidad de practicar la expresión oral en situaciones comunicativas auténticas interactuando con otros jugadores, negociando, persuadiendo y resolviendo problemas en español. Esto les ayudará a mejorar su fluidez, su capacidad para mantener conversaciones y su pronunciación.

Permite trabajar la comprensión auditiva, ya que los estudiantes deberán escuchar y comprender las instrucciones, diálogos y narrativas dentro del juego. Esto les ayudará a desarrollar su habilidad para comprender el español hablado en diferentes contextos, variedades y a mejorar su capacidad de seguir conversaciones en tiempo real.

Los estudiantes aprenderán nuevas palabras y expresiones relacionadas con criaturas fantásticas, objetos mágicos, lugares y situaciones propias del juego. Este vocabulario específico les permitirá ampliar su repertorio léxico y utilizarlo de manera apropiada en contextos relacionados con la fantasía.

Asimismo, a través de las interacciones en el juego, podrán practicar estructuras gramaticales relevantes, como la expresión de deseos, la utilización de tiempos verbales adecuados, el uso de preposiciones en contextos espaciales... Esto les brindará la oportunidad de aplicar y reforzar los aspectos gramaticales en un contexto significativo y motivador.

Por otro lado, incluyendo la comprensión cultural, *Dragones y mazmorras* se desarrolla en un mundo de fantasía con su propia mitología, costumbres y tradiciones que podemos asemejar a la cultura hispanohablante. Por lo que, al participar en el juego, los estudiantes tendrán la oportunidad de explorar y comprender aspectos culturales relacionados con la cultura hispana y su capacidad de comprender y apreciar diferentes manifestaciones culturales.

Es importante volver a destacar que los objetivos pueden, y deben, variar según el nivel de competencia lingüística de los estudiantes y sus necesidades individuales. Por lo tanto, es fundamental diseñar los objetivos específicos de cada partida del juego de acuerdo con las características de los estudiantes.

3.3. Evaluación del aprendizaje

Debido a tratarse de un juego y la idea principal es que se diviertan, el hecho de someterse a una evaluación puede repercutir en la dinámica del juego de manera negativa, ya que se pueden sentir presionados y perjudicar su interacción en el grupo. Igualmente, se pueden utilizar métodos de evaluación que ayude al maestro a diseñar las siguientes sesiones en consonancia y utilizará para evaluar a cada uno de los participantes y se hará a través de los siguientes instrumentos:

A) Observación y registro. Con una observación sistemática de las sesiones, se pueden registrar datos sobre la participación de los estudiantes, su nivel de motivación, el uso del idioma español y la aplicación de estrategias de aprendizaje. Esta observación permite evaluar el uso del lenguaje en situaciones reales, la fluidez oral, la pronunciación y la comprensión auditiva de los estudiantes. Esta información brinda una visión general del desempeño de los estudiantes y permite detectar áreas de mejora. Para ello, también se puede utilizar un pequeño esquema en forma de cuadrícula que permita apuntar la información que interese, como los errores frecuentes de cada uno, por ejemplo:

<u>SESIÓN 1: CASA ENCANTADA</u>	
<u>BRIAN</u>	<u>MIGUEL</u>
<u>ALISON</u>	<u>AMANDA</u>

Tabla 1. Tabla de ejemplo para la observaciones durante la sesión por alumno.

Por último, la retroalimentación efectiva es fundamental en el proceso de evaluación. Los profesores deben proporcionar retroalimentación constructiva y específica que permita a los estudiantes identificar sus fortalezas y áreas de mejora, y proporcionarles orientación sobre cómo seguir mejorando en el uso del español. La retroalimentación puede ser verbal o escrita, y se puede brindar de manera individual o grupal, según las necesidades y preferencias de los estudiantes.

B) Cuaderno de bitácora. Se utilizará el diario del jugador a modo de instrumento de autoevaluación. Con él, cada uno podrá registrar todos los aspectos lingüísticos que les resulten interesantes o útiles y, a la vez, les sirva para ver su progreso una vez finalice la campaña. Como es un diario personal, pueden investigar sobre el español posteriormente y fuera del contexto del juego y llevar su aprendizaje más allá. Este diario puede contener los siguientes apartados:

1. **Personaje.** En este apartado, se trata de recoger todas las características del personaje que sean necesarias para las partidas, incluidas cuestiones que el jugador quiera sobre los aspectos físicos y emocionales. Puede desarrollar su historia, sus relaciones familiares y sus intereses personales como personaje.

2. **Sesiones.** Aquí se recoge la información relevante de la historia, este apartado sirve como “guardado del juego” de modo que las partidas fluyan de forma natural y los jugadores se acuerden de todos los acontecimientos destacados de la campaña. De esta forma, aprenderán a resumir y esquematizar de forma coherente.

3. **Vocabulario.** Este apartado puede servir como un glosario de palabras divididas por familias, temas o sesiones, dependiendo de la comodidad del usuario.

Igualmente, se recomienda que las palabras no estén descontextualizadas y las recojan junto a la frase y la situación en las que fueron dichas en la partida.

4. **Frasas hechas/ expresiones.** Al igual que el anterior, se recogerán expresiones concretas que les resulten novedosas e interesantes.

5. **Reglas gramaticales.** Apartado destinado a explicar las reglas que considera relevantes para el desarrollo de la partida y que le resultan difíciles. De esta forma, las tendrán a mano cuando las necesiten consultar.

6. **Reflexiones culturales.** En este punto puede describir aspectos culturales únicos de los países hispanohablantes y las costumbres que se vayan tratando a lo largo de la partida.

C) Evaluación final. A modo de autoevaluación objetiva, se puede repetir el cuestionario que se realizó al comienzo del proceso para que ellos mismos sean conscientes de su progreso en el aprendizaje de la lengua meta.

Algo que sí hay que evaluar es la eficacia del método. Al ser una técnica experimental, la evaluación del proceso es fundamental para recabar la información necesaria que sirva para desarrollar una mejora en el mismo. Para ello, el instrumento de evaluación más apropiado es la rúbrica, pues ayuda a esquematizar los elementos considerados más importantes cuando se elige una metodología de enseñanza.

La siguiente tabla es un ejemplo de cómo valorar los elementos que forman parte del proceso de enseñanza para evaluar el método, el desempeño del profesor y la eficacia del juego:

NOMBRE DE LA CAMPAÑA	Nº SESIONES					FECHAS - INICIO: - FINAL:
ITEMS	VALORACIÓN					OBSERVACIONES
	1	2	3	4	5	(1) Nada satisfactorio (5) Muy satisfactorio
Ha sido adaptado al nivel de los estudiantes.						
La historia ha sido motivadora para el grupo.						
El juego ha potenciado las interacciones sociales entre los estudiantes.						
Se han logrado los objetivos lingüísticos de la propuesta.						
Se han logrado los objetivos sociolingüísticos de la propuesta.						
Se han logrado los objetivos pragmáticos de la propuesta.						
Se han logrado los objetivos específicos de las sesiones.						
El tiempo dedicado ha sido el adecuado para fomentar la interacción de todos los participantes.						
Se han desarrollado las destrezas de producción y expresión.						
Se han desarrollado las destrezas de recepción y comprensión.						
La dinámica del grupo ha sido adecuada y sin conflictos externos al juego.						

Las correcciones lingüísticas han sido las adecuadas y en el momento adecuado.						
Se ha visto una evolución en el aprendizaje de los estudiantes.						
Los materiales han resultado útiles para la fluidez del juego.						
El <i>master</i> ha sido capaz de improvisar correctamente las escenas y los cambios en la historia.						
El <i>master</i> ha mantenido la motivación de los jugadores en todas las sesiones.						
El <i>master</i> ha facilitado la participación y el buen ambiente en las sesiones.						
REFLEXIONES FINALES						

Tabla 2. Evaluación de la campaña. Elaboración propia

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

Una vez que se tienen claros los elementos básicos del aula de ELE y cómo funciona el sistema de juego de *Dragones y mazmorras*, es el momento de diseñar una propuesta para llevarla a la práctica. En este capítulo se muestra una parte de los materiales que se necesitan para las partidas, ejemplos de actividades que se pueden realizar en el rol para fomentar el uso de la lengua y una sesión que sirva como ejemplo para el diseño del resto de campañas.

El supuesto contexto para el que se ha diseñado es: en una academia con esta opción extracurricular, se han apuntado 4 estudiantes de cultura europea, que forman un grupo con un nivel B1 en español. Sólo uno ha jugado anteriormente a *Dragones y mazmorras*, pero unas pocas partidas. El resto siente curiosidad por los juegos de rol y se muestra inicialmente motivado para probar la experiencia. La actividad extraacadémica se realizará un día cada dos semanas, con una duración de 4 horas cada una. Para este trabajo, se ha diseñado una primera sesión original para llevarla al grupo, de manera que sirva de inicio para la campaña general que se irá construyendo entre todos los jugadores.

4.1. Diseño del material didáctico basado en el juego *Dragones y mazmorras*

El diseño del material didáctico para jugar *Dragones y mazmorras* es fundamental para garantizar una integración efectiva del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje de ELE. El material debe estar adaptado a los objetivos, tanto generales como específicos, que se hayan propuesto lograr en cada partida. Además, también se diseñarán teniendo en cuenta el nivel lingüístico del grupo, incluso tener varios niveles para observar la progresión del aprendizaje.

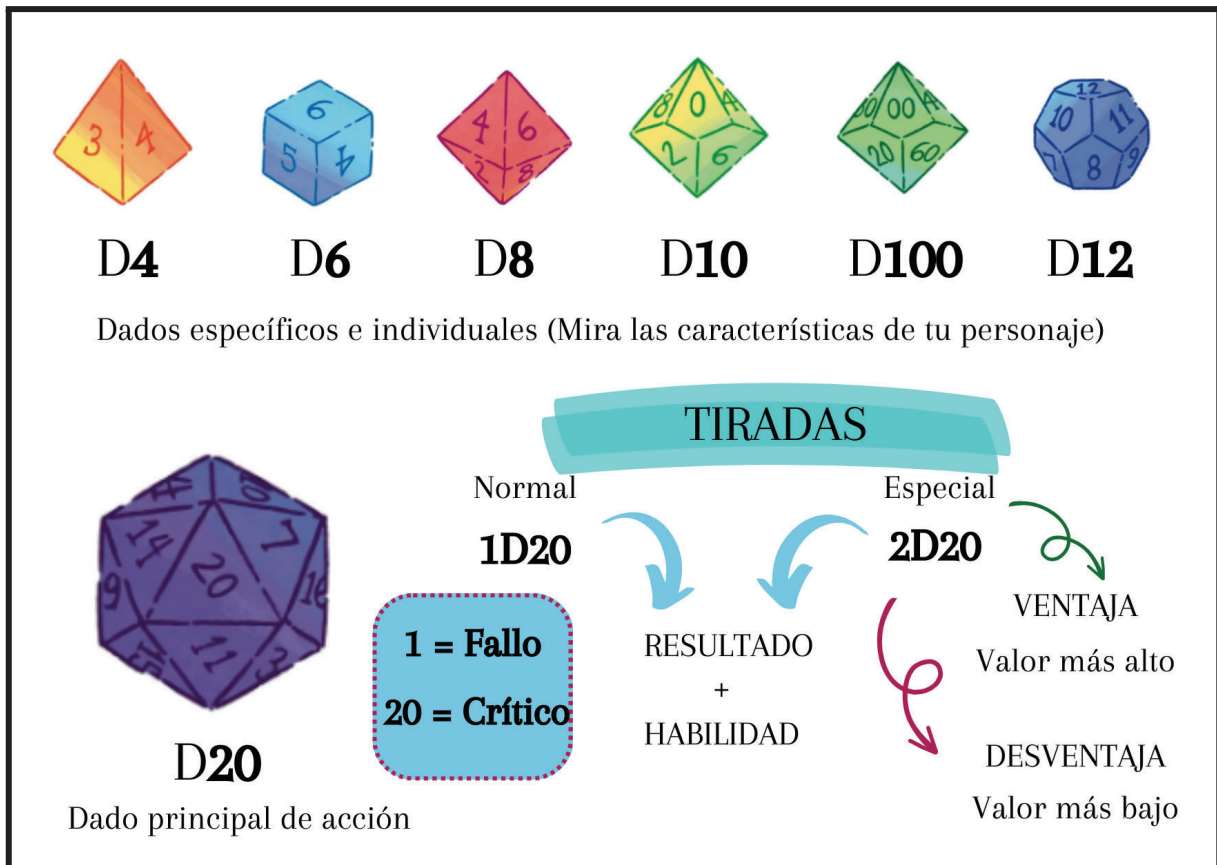
El material didáctico puede incluir diferentes elementos, como guías del juego, fichas de personajes, mapas, tarjetas de vocabulario temático y narrativas relacionadas con las situaciones del juego. Estos recursos proporcionan a los estudiantes las herramientas necesarias para participar activamente en el juego y desarrollar habilidades lingüísticas y comunicativas en español.

Debe incluir diferentes elementos que ayuden a los estudiantes a comprender y participar activamente en el juego. Una de las piezas fundamentales es una guía del juego que proporcione a los estudiantes una visión general de las reglas y la mecánica del juego, como

se puede ver en las figuras 1 y 2, que sirva como una referencia rápida en caso de dudas durante el juego. Esta guía debe estar escrita en español y adaptada al nivel de los estudiantes, presentando el vocabulario y las estructuras gramaticales necesarias para participar en el juego.

Figura 1

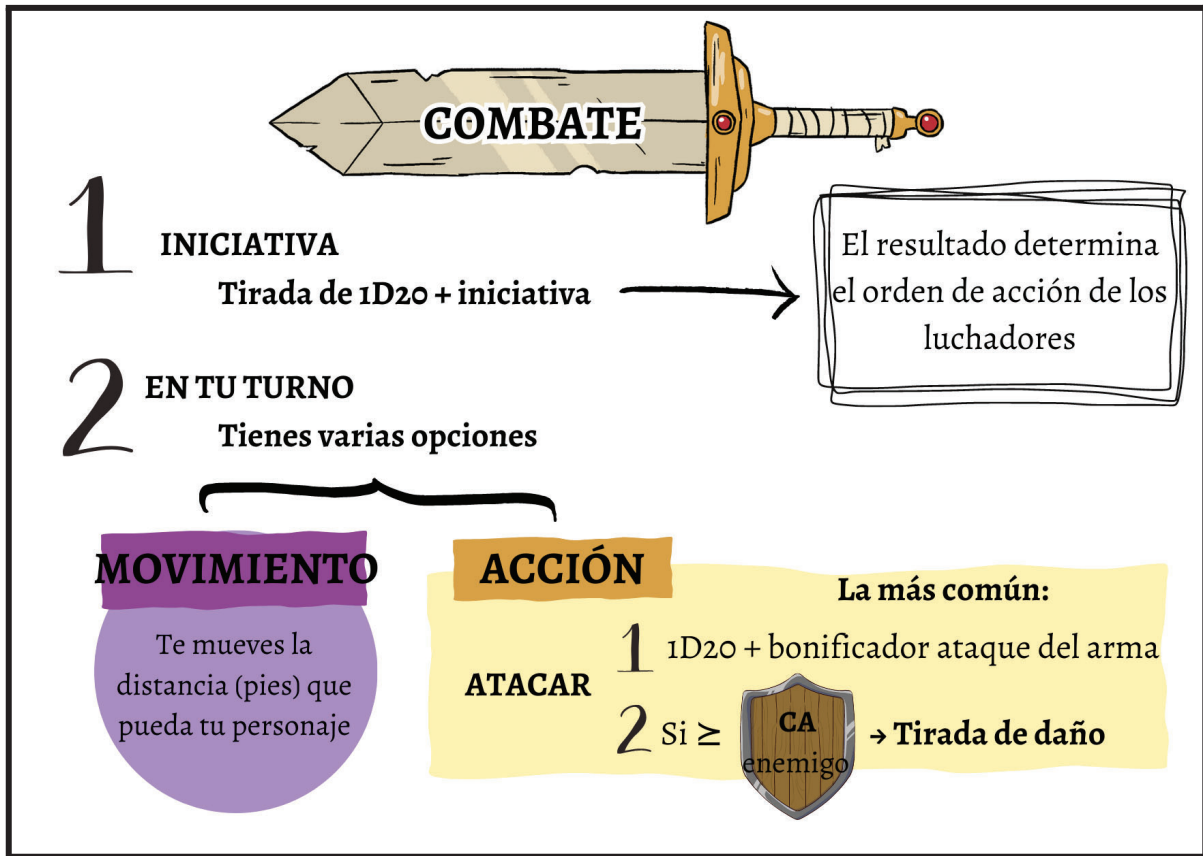
Reglas de juego en Dragones y mazmorras. "Uso de los dados"



Nota. Ejemplo de ficha con información básica del sistema de los dados en el juego. Elaboración propia.

Figura 2

Reglas de combate en Dragones y mazmorras. "Iniciativa y ataque"



Nota. Ejemplo de ficha con información básica del sistema de los combates en el juego. Elaboración propia.

Además de la guía del juego, se incluyen las fichas de personajes en las que los estudiantes puedan crear y describir a sus propios personajes. Estas fichas deben incluir espacios para que los estudiantes escriban el nombre del personaje, sus características físicas, habilidades y debilidades, así como una breve descripción de su historia. Esto fomentará la práctica del vocabulario descriptivo y el uso de estructuras gramaticales relevantes, además de estimular la creatividad de los estudiantes. Las fichas oficiales del juego pueden servir, pero igualmente se pueden crear unas nuevas, como se puede ver en la figura 3, con aquellos aspectos que se consideren importantes para el personaje.

Figura 3

Ficha de personaje Dragones y mazmorras. "Características básicas"

<p>Nombre del personaje</p> <div style="background-color: #d4c08e; width: 100%; height: 20px; border-radius: 10px;"></div>		<p>RAZA →</p> <p>Habilidades de raza y clase</p>
<p>† CLASE → †</p>		
<div style="background-color: #808080; width: 50px; height: 30px; margin: 0 auto;"></div> <p>TURNO</p>	<div style="background-color: #808080; width: 100px; height: 30px; margin: 0 auto;"></div> <p>MOVIMIENTO</p>	<div style="background-color: #808080; width: 50px; height: 30px; margin: 0 auto;"></div> <p>MEJORA</p>
<p> VIDA TOTAL DADOS</p>		
<p>SOBREVIVIR ✓✓✓ ×××</p>		
<p><u>FUERZA</u> <input type="checkbox"/></p> <p>Correr</p> <p>Salvación</p>	<p><u>SALUD</u> <input type="checkbox"/></p> <p>Salvación</p>	<p><u>ARMAS</u></p>
<p><u>AGILIDAD</u> <input type="checkbox"/></p> <p>Saltar</p> <p>Manos</p> <p>Esconderse</p> <p>Salvación</p>	<p><u>RELACIÓN</u> <input type="checkbox"/></p> <p>Mentir</p> <p>Actuar</p> <p>Asustar</p> <p>Convencer</p> <p>Salvación</p>	<p><u>DEFENSA</u></p> <div style="text-align: center;"> </div>
<p><u>MENTE</u> <input type="checkbox"/></p> <p>Magia</p> <p>Historia</p> <p>Explorar</p> <p>Naturaleza</p> <p>Religión</p> <p>Salvación</p>	<p><u>SABER</u> <input type="checkbox"/></p> <p>Medicina</p> <p>Sentidos</p> <p>Observar</p> <p>Supervivencia</p> <p>Animales</p> <p>Salvación</p>	<p><u>MOCHILA</u></p> <div style="text-align: right; margin-top: 50px;"> <p>€</p> <p>Cts</p> </div>

Nota. Adaptada de la ficha original del manual del jugador de Dragones y mazmorras, por M. Mearls y J. Crawford, 2014. Elaboración propia

Otro elemento importante del material didáctico es la inclusión de mapas y escenarios relacionados con el juego. Estos mapas pueden representar diferentes lugares dentro del mundo de *Dragones y mazmorras*, como las representadas en las figuras 4, 5, 6 y 7, y servir como base para la narración de historias y la creación de situaciones de juego. Los estudiantes pueden utilizar los mapas para ubicar a sus personajes, describir los entornos y dar instrucciones en español.

Figura 4

Mapa de un territorio de Dragones y mazmorras



Nota. Adaptado de *La mina perdida de Phandelver de Dragones y Mazmorras* 5ª edición, 2014.

Figura 5

Mapa de una ciudad de Dragones y mazmorras



Nota. Adaptado de *La mina perdida de Phandelver* de Dragones y mazmorras 5ª edición, 2014.

Figura 6

Mapa de una mazmorra de Dragones y mazmorras



Nota. Adaptado de *La mina perdida de Phandelver* de Dragones y mazmorras 5ª edición, 2014.

Figura 7

Mapa para un combate de Dragones y mazmorras

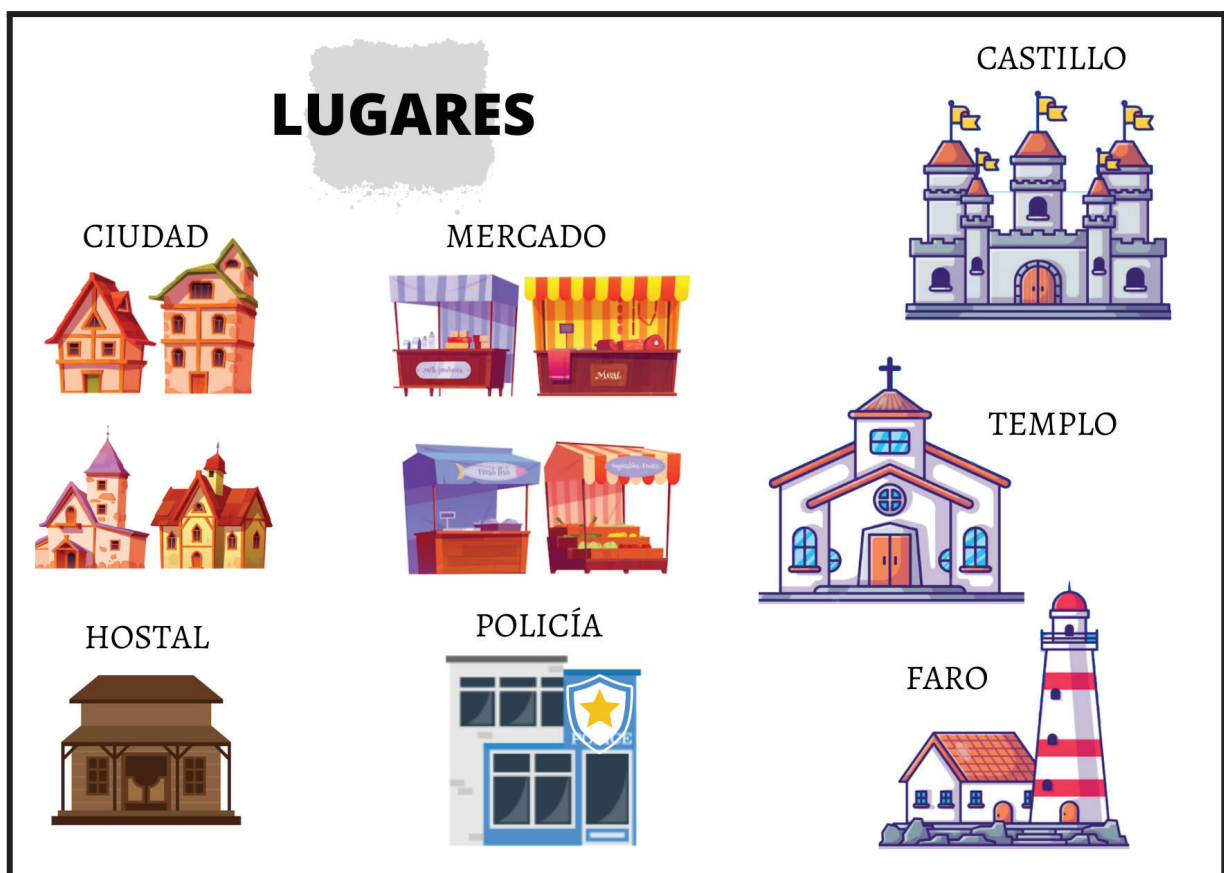


Nota. Adaptado de *La mina perdida de Phandelver* de Dragones y mazmorras 5ª edición, 2014.

Además, se pueden incluir tarjetas de vocabulario temático, como en la figura 8, que contengan palabras y expresiones relevantes para el juego. Estas tarjetas pueden estar relacionadas con elementos como armas, objetos mágicos, criaturas fantásticas y lugares del juego. Los estudiantes pueden utilizar estas tarjetas para ampliar su vocabulario y practicar su pronunciación y uso en contexto.

Figura 8

Lista de vocabulario específico



Nota. Ejemplo de imágenes simples para trabajar el vocabulario específico de los lugares. Elaboración propia.

Es recomendable tener las figuras de los personajes para los eventos de combate, pues ayudan a desarrollar la escena de manera visual y no dejan lugar a duda sobre los movimientos y acciones que se realizan durante el evento. Hay muchas opciones, desde figuras personalizadas o figuras genéricas, como se puede ver en la figura 9, que cumplan ese rol, lo que supondría una inversión económica para futuros usos; hasta una opción más asequible: imprimir unos dibujos de los personajes y ponerles una base que les mantenga de pie y de modo que se puedan mover en la cuadrícula del mapa.

Figura 9

Figuras estándar de personajes de Dragones y mazmorras



Nota. La imagen pertenece a la tienda de Amazon, donde es fácil encontrar este tipo de figuras especializadas.

Por último, el diario del jugador, en el que se recogerá todo lo relevante para el desarrollo de la partida, cada uno lo que le parezca importante para la historia de su personaje y aquello que le llame la atención a nivel lingüístico y cultural. Lo recomendable es una carpeta o cuaderno de anillas en el que se pueda ir apuntando y recogiendo toda la información sin que se mezclen sesiones, conceptos o aventuras.

Es importante tener en cuenta que el diseño del material didáctico debe ser flexible y adaptable a las necesidades del grupo. Se puede personalizar el material según el nivel de los estudiantes, su edad, sus intereses y su nivel de competencia lingüística en español. Además, se pueden incorporar elementos multimedia, como imágenes, videos o grabaciones de sonido, para enriquecer la experiencia de aprendizaje y hacerla más atractiva. Igualmente se puede ir renovando y actualizando a las nuevas necesidades que vayan surgiendo.

4.2. Descripción de las actividades realizadas en el aula

En este apartado, se describirán las actividades realizadas en el aula utilizando el juego *Dragones y mazmorras* como recurso en la enseñanza de español como lengua extranjera. Dentro del extenso mundo de *Dragones y mazmorras*, se encuentran varias campañas creadas para el disfrute de los jugadores, pero para este caso se ha creado de cero la que sería la primera sesión de toda la campaña.

En cada uno de los apartados importantes, se encuentra un recuadro de color donde se encuentra un ejemplo de lo que se espera conseguir. Miguel, Amanda, Brian y Lauren son los cuatro alumnos del curso que sirven de modelo.

Antes de comenzar la campaña, es recomendable hacer, al menos, una sesión anterior en la que establecer las normas, explicar el sistema de juego a los nuevos jugadores y hacer los personajes que se utilizarán a lo largo de la campaña.

4.2.1. Sesión cero

Esta sesión inicial es fundamental para que el grupo se conozca y sepan en qué van a consistir las siguientes sesiones. No en vano van a pasar mucho tiempo juntos viviendo aventuras y tomando decisiones que tendrán consecuencias, buenas y malas, para el desarrollo de sus personajes. De este modo, se recomienda dividir esta sesión en tres fases para poder hablar sobre los elementos más importantes que se tendrán en cuenta a lo largo de toda la campaña de juego.

La primera fase sirve de introducción al juego:

En primer lugar, se explica el tipo de juego que es (en qué consiste el juego), el sistema de juego (reglas básicas y generales), el tipo de mundo en el que se van a encontrar (fantasía épica) y el tono narrativo de la campaña (acción y misterio). Después se pregunta a los participantes qué esperan de estas partidas, por lo que es el momento de dejar que se expresen, sus ideas y expectativas. Una idea es que narren una escena que les gustaría vivir con su personaje, de este modo se cogen ideas para diseñar las sesiones venideras que les resulten divertidas y motivadoras. Por último en esta fase, se establecerán los temas tabú que los jugadores no querrán tratar en el juego, ya que en *Dragones y mazmorras* el límite está en la imaginación del grupo y puede que alguien toque temas sensibles para otros integrantes y les haga sentir incómodos. En caso de que no quieran hablarlo en un grupo que aún no conocen, se puede dar la opción de comentárselo al maestro en privado o de forma anónima.

Los objetivos que se buscan en esta fase son: crear unas expectativas en los jugadores para que sepan a lo que se van a enfrentar cuando vengán a jugar y recaudar información general sobre sus gustos e intereses, junto con información relevante para que todo el grupo se sienta agusto en la mesa de juego.

Después de explicar el juego de manera general, vienen las ideas de los estudiantes:

Miguel siempre intenta buscar las soluciones a los enigmas que aparecen en las películas y libros que lee, por lo que le gustaría enfrentarse a algún tipo de puzzle ingenioso que haya dejado alguna criatura. **Brian** es fan del *Señor de los anillos* y le gustaría enfrentarse a criaturas gigantes y poderosas. **Amanda** adora a los animales y le gustaría descubrir qué animal del mundo de *Dragones y mazmorras* es el más poderoso para domarlo y que le acompañe en sus aventuras como un amigo. **Lauren** quiere ir de fiesta en todas las ciudades por las que pase y conocer personas influyentes para hacerse un hueco en la alta sociedad del Imperio.

La segunda fase sirve para ponerse en marcha y crear a los personajes que se interpretarán durante la campaña. En este momento se pregunta qué tipo de personalidad le gustaría interpretar, y puede que quieran que sus personajes sean parecidos a ellos o, por el contrario, salir de su zona de *comfort* y hacerse un personaje completamente diferente. Es el momento de explicarles qué razas y clases serían más favorables a esa imagen mental que tienen y darles diferentes ideas sobre su trasfondo y objetivos a largo plazo en la partida, su pasado y su motivación inicial en la aventura.

El objetivo en esta fase es preparar el elemento principal (los personajes) de la partida al gusto de los jugadores, enseñarles las mecánicas específicas que cada uno de ellos y crear un grupo heterogéneo de manera que las partidas puedan estar balanceadas (ya que si todos quieren ser magos está bien, pero quizá sobrevivir en las partidas sea más difícil así que si también hay un guerrero y un clérigo, por ejemplo).

Los jugadores han diseñado los siguientes personajes:

Amanda es una druida elfa de los bosques llamada Lorelai Bishop. Sus armas son un bastón y una cerbatana. Está obsesionada con la conservación de la naturaleza y odia a aquellos que la utilizan y dañan sin miramiento. Después de una meditación en la que vio a la Naturaleza en peligro, viaja por todo el mundo con el objetivo de convencer a los habitantes de las ciudades de la importancia de la naturaleza y su cuidado.

Brian es un bárbaro humano llamado Aaron Stan. Sus armas son dos hachas de mano. Mientras estaba de caza, su aldea fue atacada y destruida casi por completo. No encontró a nadie con vida, incluso algunos habían desaparecido. Desde entonces, busca a

los posibles supervivientes huidos y una venganza sangrienta hacia aquella amenaza desconocida. La única pista que tiene son las marcas de garra que dejó por el poblado y un dibujo desconocido en el suelo.

Lauren es una maga mediana llamada Leah Baralegre. Sus armas son una daga y su libro de conjuros. Perteneciente a una prestigiosa familia de nobles medianos, cuyos miembros notables ayudaron durante generaciones al Imperio, pretende devolver el renombre familiar después de que el padre de su abuela permitiera la destrucción de una ciudad entera y la gente les empezara a rechazar socialmente. Ahora su apellido no se reconoce pero, con ayuda de su hermano, subirá otra vez en la escala social haciendo a los Baralegre grandes otra vez.

Miguel es un pícaro mediano llamado Alton Baralegre. Sus armas son dos dagas y una espada corta. Hermano de Leah Baralegre. Su pasión por los misterios empezó cuando su padre jugaba con él a resolver enigmas y puzzles durante los viajes que hacían al pueblo cercano para vender sus productos. Aprendió que para encontrar respuestas, a veces tienen que adentrarse en los peores lugares y hablar con las peores personas, pero está dispuesto a hacer lo que sea necesario para desvelar los secretos ocultos. Cuando descubrió una pista de que su bisabuelo, Joren, no fue el culpable del incidente que deshonoró a la familia, se propuso buscar las pruebas que ayudaran a devolver el prestigio a los Baralegre.

La tercera fase, y última, sirve para hablar de las reglas de juego y otras cuestiones generales del grupo. Es el momento de hablar de la disponibilidad, frecuencia real para jugar y duración de las sesiones; qué hacer cuando alguien va a faltar a alguna de las sesiones; reglas específicas del juego que el *master* haya modificado para sus partidas (esta cuestión sería importante en el caso de que alguno de los jugadores ya sea experimentado en el juego y esté acostumbrado a jugar con unas normas diferentes a las que el *master* quiera utilizar en su campaña); y aquellas distracciones que se permitan tener en la mesa, como el teléfono móvil, música de fondo, comida y bebida...

Después de hablar sobre lo que nos podemos permitir como jugadores y como alumnos se han establecido las siguientes normas, flexibles bajo causa mayor:

- Se dedicará la tarde del jueves de cada semana, durante 4 horas para jugar.
- Se agradece ser puntuales y avisar con un día (mínimo) de antelación en

caso de no poder asistir esa semana para poder tenerlo en cuenta en la planificación de esa sesión.

- Se permiten bebidas y aperitivos en las sesiones, pero se colocarán en un espacio ajeno a la partida para que no obstaculice con el espacio de juego, así también es un motivo para no mantenerse sentado tanto tiempo.
- Sólo se permite el móvil para mirar mensajes secretos del *master* y para traducir conceptos concretos y necesarios, de esta manera, la concentración está puesta en el juego y no en la tentación tecnológica de las redes sociales, sobre todo porque el español no es la primera lengua de los jugadores y necesitarán poner especial atención al discurso de todos los miembros del grupo.
- Se realizará una pausa de 15 minutos a las 2 horas (aprox.) de juego.

4.2.2. Primera sesión

En esta primera sesión los jugadores ya están preparados para comenzar la historia y a divertirse interpretando a sus nuevos personajes. El *master* tiene todo preparado y sólo queda dejarse llevar por la historia y la improvisación. Para diseñar una sesión se necesitan tener en cuenta diferentes elementos, los cuales estarán para uso exclusivo del *master* y sólo se mostrará aquello necesario para ambientar a los jugadores, pero sin mostrar nada que arruine la experiencia.

TRASFONDO

Es importante tener presente la historia básica de la campaña, de dónde se parte y hacia dónde se va, y por qué suceden los acontecimientos y contra quién se espera luchar en el futuro. Con ella se conducirá a los personajes hacia donde el *master* quiera que vayan para desarrollar la línea de la historia. Esta historia es libre, el *master* la crea según sus propios intereses y en lo que piensa que puede resultar atractivo para los jugadores. Las opciones son infinitas y completamente adaptables al nivel y contexto de los estudiantes.

En este caso, la historia se ha pensado para crear un conflicto que relacione a los jugadores y puedan trabajar juntos para solucionarlo. La campaña estará principalmente centrada en la interacción con otros personajes para conseguir información y derrotar al

enemigo. Todo eso sin perder la esencia original del juego de *Dragones y mazmorras* relacionado con el combate.

Hace muchos siglos, en una época de guerra y desesperación, surgió un brujo oscuro y poderoso conocido como Bulga. Dotado de habilidades mágicas inigualables y una sed insaciable de poder, Bulga formó una organización mágica llamada la Orden de Obsidiana. Esta organización buscaba el dominio absoluto y la conquista de todos los reinos. Su objetivo principal era recolectar recursos mágicos y encontrar individuos excepcionales para usar en sus experimentos y rituales oscuros. Bulga y sus seguidores creían que sólo a través de la dominación mágica podían establecer un nuevo orden en el mundo.

Para llevar a cabo sus planes, manda secuestrar a todo tipo de personas de diferentes partes del mundo en busca de aquellas que sean lo suficientemente talentosas y prometedoras para pertenecer a su Orden, o lo suficientemente útiles para convertirse en sujetos de pruebas y experimentos brutales, poniendo a prueba su fuerza y resistencia. Si los prisioneros no lograban sobrevivir, sus destinos eran más oscuros y siniestros.

GANCHO

Este elemento es fundamental, pues es aquello que mueve a los personajes a juntar sus historias, permanecer juntos y trabajar en equipo a lo largo de la campaña. En el resto de sesiones no es necesario pues, salvo que hayan acabado un arco narrativo de la historia completa, la motivación puede ir desarrollándose de manera orgánica y ser decidida por los propios jugadores al finalizar cada sesión.

Para esta aventura, el *master* ha decidido repartir un papel con información relevante para cada jugador de manera que puedan ponerse en contexto de la situación inmediatamente anterior a la escena, pero el gancho puede tener otras características y no tener la necesidad de entregar nada a los jugadores, se puede narrar una introducción breve para ponerles en contexto.

LORELAI. Estabas en un parque cercano a la ciudad estudiando el estado de las plantas cuando de repente escuchas cómo los pájaros cercanos dejan de cantar y un ciervo pasa corriendo alejándose de allí. Lo último que recuerdas es un susurro por la espalda y caer inconsciente en el suelo.

LEAH. Te ibas a reunir con un comerciante de artilugios mágicos en una ciudad llamada Floren. Mientras esperabas en la taberna, te tomaste una copa de tu bebida favorita y lo último que recuerdas es un sabor extraño y poco familiar.

ALTON. Esperando en la plaza, haciendo guardia mientras tu hermana se reúne con el comerciante, te entretienes escuchando conversaciones de los lugareños. Hay una persona que ya has visto ir y venir por ahí varias veces y te ha parecido verle hablar sólo. Cuando se mete al callejón de la taberna, ves como él y otra persona se llevan a alguien inconscientes. Ves que es tu hermana y los sigues corriendo. Lo último que recuerdas es un fuerte golpe en la cabeza.

AARON. Mientras cazabas en un bosque cercano a Dagen, te topas con una gran casa de piedra. Sin acercarte mucho puedes ver que está en perfecto estado, lo que te parece raro porque está en medio de un bosque completamente salvaje y no hay señales de vida alrededor. Decides investigar.

(Este fragmento puede ser narrado directamente en vez de entregarlo por escrito, pues en este caso, Aaron comenzará la escena decidiendo qué hacer)

ESCENARIO

Este elemento es el cuerpo de la partida. Son las posibles escenas que se desarrollarán en ella. Puede tratarse de un trayecto entre dos destinos, un edificio o una ciudad entera. Este desarrollo es de uso exclusivo para *master*, y en él se ven descripciones que son de ayuda para ambientar el escenario y características del entorno que tener en cuenta para el progreso de la aventura. Lo único que se narra en la partida para los jugadores se encuentra descrito en un recuadro, y a partir de esa información, los jugadores deciden sus siguientes movimientos. La figura 10 representa el escenario que usa el *master* para esta aventura.

Este escenario también es libre y forma parte del trasfondo de la historia, por lo que tiene que estar relacionado. En esta sesión, los jugadores son víctimas de uno de los villanos principales de la historia, por lo que empiezan directamente en la trama principal. El escenario tiene diferentes oportunidades para investigar sobre el enemigo, hablar con personajes involucrados y pelear con algunos monstruos. Así podrán familiarizarse con todas las mecánicas básicas del juego mientras practican sus habilidades comunicativas. Además, al ser un escenario cerrado, obliga a los personajes a colaborar para escapar con vida de él.

LA MANSIÓN MALAKAI

Aunque antaño fue una gran casa señorial de una familia importante, la muerte de la hija única de los Logan desencadenó la desgracia y decadencia del linaje de los Logan. Esto hizo que, cuando el señor falleciera en extrañas circunstancias, la casa fuera abandonada por completo dejándose envolver por la naturaleza que la rodeaba. Esta circunstancia fue determinante para que Malakai, uno de los jefes que ayudan a Bulga en su misión, la reclamara para sí y la utilizara como centro de operaciones de la Orden.

Rodeada por una niebla eterna y ubicada en un lugar remoto y sombrío, la mansión es un laberinto de pasillos oscuros, habitaciones misteriosas y secretos ocultos. Cada habitación presenta diferentes desafíos y peligros, desde criaturas malignas hasta trampas mortales, mientras aquellos que tienen la desgracia de entrar luchan por su supervivencia y libertad.

→ Características generales

Puertas. Las puertas que dan al exterior sólo se pueden abrir desde fuera, impidiendo que nada sin autorización escape de la mansión. Las del interior están abiertas en su mayoría salvo la del establo, la de la sala del botín y la del archivo, y cada una tiene una dificultad específica.

Ventanas. Están todas cerradas y no se pueden romper. Se puede ver lo que hay fuera, aunque lo que se ve es una ilusión, por lo que no es fácil saber qué hora es. Algunas están tapiadas directamente.

Paredes. Repletas de cuadros que se van repitiendo, algunas no parecen sólidas y otras son sólo ilusiones para frenar el paso de los indeseables. CD de 20 en sabiduría para darse cuenta de la ilusión salvo en sitios concretos.

Techos. Son altos y aparentemente limpios, aunque se observan arañas por todas las estancias, no se ven telas de araña en las esquinas.

Luz. En el jardín hay luz natural, en el interior hay algunas velas encendidas, y en las habitaciones con ventanas al exterior, hay luz tenue.

Sonidos. Todo está en silencio. De vez en cuando, cuando se está cerca de las habitaciones con criaturas, se oyen sonidos de fondo y a veces imperceptibles. También se escucha a Sandra, la sirvienta, ir y venir por la mansión haciendo tareas y hablando sola. CD 10 en tiradas de percepción para escuchar en estancias cercanas.

→ Desarrollo

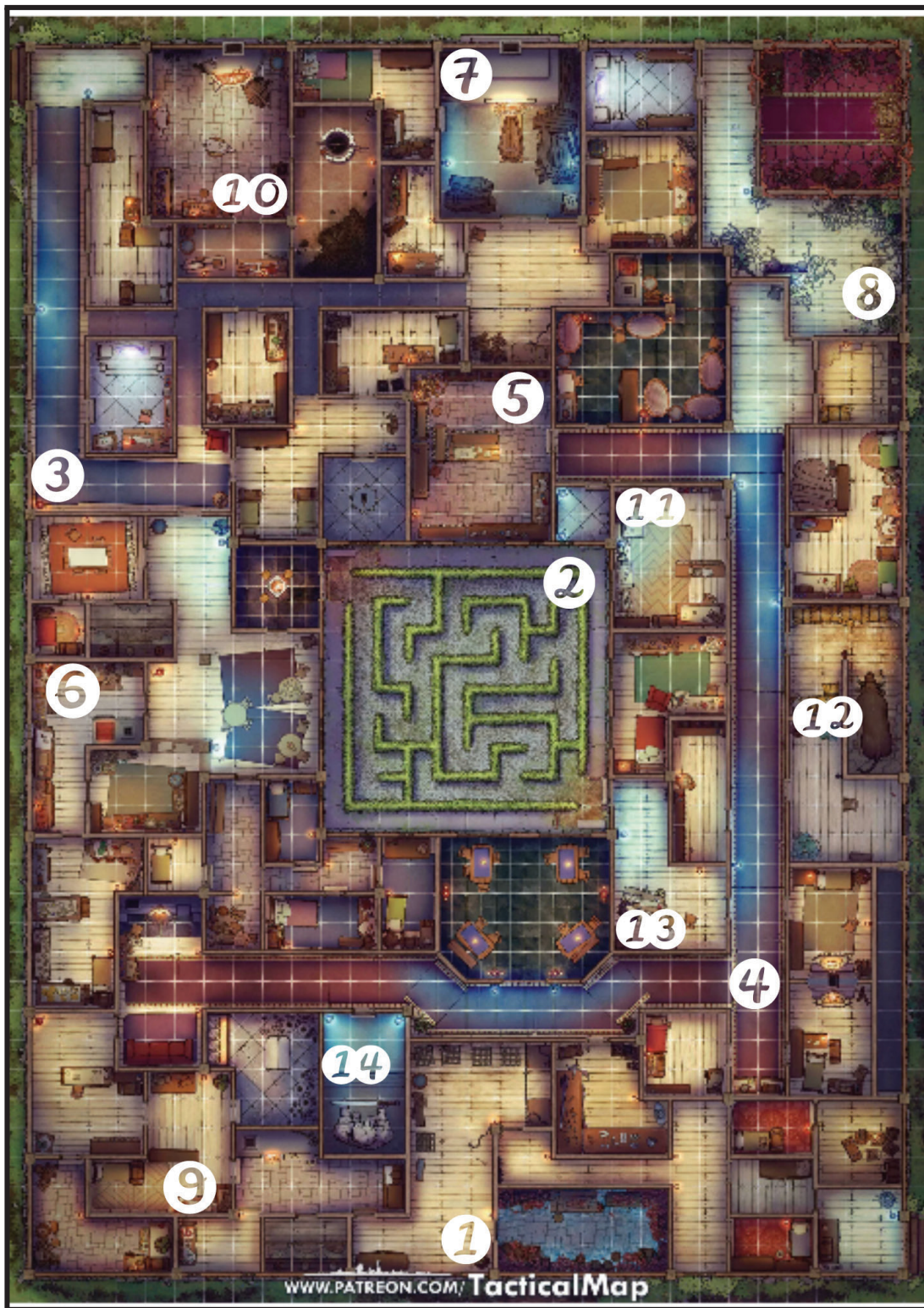
Las siguientes descripciones son las estancias importantes de la mansión, en ellas hay enemigos, objetos o documentos importantes para el desarrollo de la trama. El resto de estancias están derruidas, cerradas o vacías. En este caso, Aaron comienza la aventura fuera de la mansión y separado del grupo, por lo que la sesión estará dividida en dos grupos hasta que, irremediablemente, se junten en alguna estancia interior.

En cada habitación pueden pasar cosas distintas, y para que se desarrolle según lo planeado, se han marcado algunos objetivos en cada una para poder reconducir las interacciones lo que se pueda hacia ellas. Sólo se han marcado objetivos concretos, pero aquellos con carácter general siguen realizándose de manera activa.

Hay que tener en cuenta que los jugadores son los que deciden dónde ir y qué quieren hacer, por lo que es posible que algunas escenas no se desarrollen o lo hagan de forma distinta a la esperada. No hay que forzar los acontecimientos si no son lógicos para la historia o si las grandes ideas que surgen de los jugadores cambian lo esperado.

Figura 10

Mapa de la mansión Malakai



Nota. Las estancias del mapa se han numerado para la comodidad del *master*. El mapa visible por los jugadores no los tiene marcados para no interferir con la progresión de la historia.

1. PRISIONEROS

OBJETIVOS

En esta escena estarán con un PNJ llamado Lila, por lo que ella dirigirá la conversación hacia dos aspectos principales:

- Expresar una opinión al resto de jugadores (¿Piensas que es buena idea?; En mi opinión; No creo que...): Lila pondrá en duda las decisiones, utilizando las estructuras pertinentes para que los jugadores las tengan en cuenta.
- Narrar los recuerdos que tienen antes del suceso (¿Cómo habéis llegado hasta aquí?; Yo estaba...): Lila se lo preguntará para que se lo cuenten y puedan narrarlo.

Esta zona está en penumbra y tiene varias lonas a modo de camas, a su lado, clavadas en la pared, hay unas cadenas para sujetar a los prisioneros que llevan ahí. Los personajes se encuentran aquí al comienzo de la aventura, cautivos por las esposas. Estas esposas tienen un conjuro que dificulta que se abran por la fuerza, pero no es imposible. Si se decide el camino de la fuerza, es una prueba de fuerza con Clase de Dificultad (CD) 20, con un disparar magia baja la dificultad a CD 10; si se utilizan herramientas de ladrón sería juego de manos CD 15.

Aquí están los aventureros secuestrados y siguen inconscientes, antes de comenzar la escena, deberán hacer una tirada de salvación de constitución CD 15 para despertar. Los que la superen, podrán ver la estancia y encontrarse con la situación. Los que no la superen, deberán intentarlo de nuevo hasta que lo consigan, si no pueden ser despertados por sus compañeros directamente.

Una vez que vuestros ojos se acostumbran a la luz, podéis ver que estáis en el suelo de una sala relativamente pequeña, y que unas velas están encendidas e iluminan suavemente la habitación. En una esquina hay una criatura que parece inconsciente, pero no sabéis lo que es pues está un poco lejos y no podéis moveros porque las cadenas os lo impiden.

POSIBILIDADES

Si cuando se liberen e investiguen la sala deciden ayudar a Lila, esta les acompañará por la casa y les ayudará a salir de ahí con vida. Buscará su martillo y ayudará en todo lo que pueda curando y protegiendo. Si deciden ir hacia la parte Este del mapa por una puerta cercana, se encontrarán en un pasillo con un gran cuadro, aparentemente sin salida, donde pueden descubrir que se trata de una ilusión con una tirada de investigación CD 25, pero no podrán pasar por ella por ese lado sin la llave que tiene Sandra.

2. JARDÍN INTERIOR

OBJETIVOS

Durante el combate, tendrán que narrar lo que hacen en su turno y en tiempo presente, por lo que es el momento para trabajar:

- Usar el presente de indicativo y de infinitivo en la descripción de acciones y acontecimientos de combate (Avanzo y me acerco para darle con mi espada).
- Utilizar los pronombres lo, la y le para sustituir el CD y CI de las oraciones (Lo disparo con mi arco; cojo una piedra y la lanzo hacia ella...).

El jardín interior es un lugar especialmente cuidado, con muchas plantas y flores. Estas plantas crecen alto y tan cerca las unas de las otras que dificultan el paso, forman un laberinto. Los arbustos dan una cobertura de cuerpo completo, y se pueden quemar fácilmente CD 10.

Nada más salir, veis cómo las plantas envuelven el lugar. Árboles, arbustos, rosales y otras flores dan color y olor al jardín, un olor que se vuelve desagradable. Llegáis a ver un camino que va hacia el otro lado, pero no veis cuál es su destino.

Según avanzan por él, se pueden oír susurros y risitas con una tirada de percepción CD 10 y con CD 20 para saber que provienen de las plantas. Hay una Dríade siguiendo sus pasos, se encargará de que no salgan del jardín intentando confundirles y haciendo que las plantas se muevan en su contra. Si dañan a cualquiera de las plantas, la Dríade se enfadará y cambiará su objetivo al causante, aunque no se acercará si el daño es el fuego. Los personajes deberán derrotarlo para avanzar.

POSIBILIDADES

Si no deciden entrar en el jardín, tendrán que seguir por el pasillo hasta la sala de hechizos para poder acceder a la zona este de la casa.

3. PASILLO OESTE

OBJETIVOS

Esta será la primera estancia en desarrollarse, pues se trata de la entrada por la que pasará Aaron, y será el momento de empezar a describir el ambiente y la mecánica principal del juego: decir lo que se quiere hacer.

- Describir el entorno utilizando palabras relacionadas con el estado perfecto de la casa y hacer contraste con otros estados de deterioro: el jugador describirá lo que se imagina cuando piensa en el pasillo.
- Expresar deseo (Quiero cerrar la puerta despacio) y preguntar posibilidad (¿Podría mirar por las ventanas para...?): tomando acción en el juego.

Tiene acceso desde la entrada principal de la mansión. Está adornado con alfombras grandes y coloridas, y con retratos y paisajes oscuros en las paredes. Conecta varias habitaciones que ahora están medio en ruinas, aunque se ocultan a la vista de los demás con una ilusión que las ha hecho desaparecer.

Si Aaron decide entrar por aquí, se leerá:

La puerta se abre suavemente y deja salir un fuerte olor a cerrado. Casi no se ve nada si no fuera por la luz exterior. La decoración general hace sospechar que al dueño de la casa le gusta impresionar, aunque los cuadros son un poco oscuros. El pasillo se extiende unos cuantos metros y gira a la izquierda.

POSIBILIDADES

Si decide dejar la puerta abierta, tira 1d4, si sale 1, la corriente la cerrará de golpe después de un rato y esto se oirá por toda la casa, alertando a los enemigos que haya rondando. Si decide dejarla entreabierta, vuelve a tirar 1d4 pero esta vez, el 1 significa que se queda abierta; salvo si decide poner un tope, que eso la mantendrá abierta en todo momento.

Si por el contrario, decide cerrarla, eso sellará la salida y no podrá volver a abrirla sin una llave (que tiene Sandra) o un hechizo de disipar magia.

4. PASILLO ESTE

OBJETIVOS

El *Doppelganger* dará órdenes a los jugadores para hacerse con el control y provocará a los jugadores para dar pistas y vean que no es de fiar.

- Usar el imperativo para dar órdenes o instrucciones directas (¡Para!; Seguidme): el *Doppelganger* preguntará quién es el que da las órdenes en el grupo pero lo ignorará buscando el control.
- Identificar actos de descortesía (que interrumpan o ignoren un discurso, que no se mire al interlocutor, o que las disculpas no sean sinceras): el *doppelganger* actuará de esa manera para provocarlos.

El pasillo Este es estrecho y oscuro, con sombras danzantes y un aire opresivo. Es la zona favorita de un *Doppelganger*, por lo que es fácil encontrarlo por este pasillo o salar cercanas deambulando por ahí. Hay un pasadizo secreto que conecta las dos zonas de la mansión, pero sólo sabe de su existencia Sandra, y pueden descubrirla con una tirada de investigación CD 20, pero no podrán abrirla sin el amuleto de la sirvienta.

Un gran pasillo largo y estrecho aparece ante vosotros. Parece que no tiene fin, ni lleva a ninguna parte. El silencio y la luz de las velas os hace ver sombras por todas partes y sentir pasos que os siguen a todas partes.

Cuando los aventureros se acerquen a la esquina, el *Doppelganger* podrá ubicarlos fácilmente y esconderse en alguna de las salas en las que esté cerca. Oír sus pasos tiene una tirada de percepción CD 15 cuando estén quietos y CD 20 cuando estén en movimiento.

POSIBILIDADES

Si nadie descubre al *Doppelganger* (con el aspecto de la sirvienta) antes de cruzar la sala 13 de los archivos, él saldrá por detrás y les sorprenderá, empezando el combate. Si le descubren antes, se hará pasar por ella hasta que los aventureros se confíen y pueda acabar

con ellos. Puede incluso engañarlos (perspicacia CD 15 para descubrirle) y llevarlos por estancias peligrosas.

5. SALA DE HECHIZOS

OBJETIVOS

Dado que es el lugar de trabajo del brujo, se encuentra un documento que proporciona cierta información relevante, y puede servir para trabajar la lectura en voz alta.

- Comprender la lectura de documentos escritos: el personaje que lo encuentre lo leerá en voz alta para que el resto de compañeros puedan enterarse de su contenido.

La sala de hechizos es una gran sala con estantes y mesas con libros y pergaminos antiguos. Es el lugar de trabajo de Malakai, donde hace sus experimentos e investiga la magia oscura. Tiene dibujos extraños por todas partes y manchas en el suelo de sangre, cera de velas y quemaduras en la madera. El acceso no está protegido, pero Sandra tiene prohibido entrar en esta estancia sin la supervisión de Malakai, así que no traspasará la sala bajo ningún concepto por miedo a lo que pueda pasar.

La sala parece un taller de mago normal con libros, pergaminos, frascos y bolsas cuyo contenido es desconocido. Las marcas y dibujos que se observan en las paredes indican que se han realizado rituales en ese lugar.

Son libres de investigar el interior, y encontrarán con una investigación CD 15 dos pociones de curación (2d4+2 PG), ingredientes para el kit de envenenador y algunos suministros de alquimista. Con un CD 20 se descubre que uno de los dibujos del suelo es igual al que vió Aaron en el suelo de su aldea destruida. Con un CD 25 encuentran una carta destinada a Malakai (de Bulga) que le reclama para un asunto urgente:

Malakai:

Ven inmediatamente al castillo del norte, tenemos que hablar de tus intereses sobre la Orden. Hay alguien que puede ayudarte con los portales, pero tendrás que convencerle tú mismo de que te ayude. Este asunto es importante, así que deja lo que estás haciendo y ven.

Firmado: O. O.

POSIBILIDADES

Si no entran en esta sala, o no encuentran los objetos de historia (los dibujos y la carta) no tendrán esta información para relacionar al mago con los secuestros y los asesinatos de la historia. Por lo que, si van a las autoridades del pueblo cercano, será difícil que les crean.

6. COCINAS

OBJETIVOS

En esta estancia hay otro PNJ que ayuda a conducir la conversación hacia los aspectos que más interesan, por lo que se puede aprovechar para:

- Pedir y dar información utilizando los adverbios interrogativos y preposiciones (¿A qué has venido?, ¿Quién eres tú?): Sandra se sorprenderá de ver a algún extraño y espera obtener respuestas. Si el personaje no pregunta nada, ella se extrañará y le invitará a preguntar.
- Pedir ayuda directamente o de forma atenuada (Ayúdame, por favor; ¿Podrías ayudarme a...?): Sandra podría ofrecer su ayuda si el personaje no toma la iniciativa, pero insistirá en que tiene que pedirselo él para que lo haga “bajo órdenes del jefe”

Las cocinas están llenas de utensilios desordenados y ollas humeantes. Aquí, se encuentra Sandra, la sirvienta del brujo, temerosa pero dispuesta a ayudar a los personajes. Puede proporcionar información valiosa sobre la mansión y el paradero de ciertos objetos clave.

El olor a comida rica y caliente hace que entres sin pensarlo dos veces. Es el lugar más iluminado y caluroso de la casa debido al fuego de los hornos. Aquí se encuentra una mujer atareada preparando la cena y no parece haberse dado cuenta de tu presencia.

Sandra es la sirvienta de Malakai. Es inofensiva, pero conoce los rincones y secretos de la mansión. Sus órdenes son cuidar de la casa y de los prisioneros mientras Malakai no está.

POSIBILIDADES

Si eres capaz de convencerla de que te ayude con una tirada de persuasión CD 10, te acompañará y ayudará a moverte por la casa. Si le preguntan por Malakai, se mostrará reacia a contar nada y el CD subirá a 20. Ella tiene todas las llaves y amuletos que necesitas para moverte por la mansión libremente, pero necesitarás que te guíe.

7. CREMATORIO

OBJETIVOS

Este escenario es una sala de paso, por lo que entrarán para buscar y coger el amuleto e irse a otro lado. En ese caso, se puede trabajar:

- Expresar deseo con condicional (Me gustaría mirar...) y pedir información (¿Puedo ver algo especial?): este tipo de interacción será con el *master* y se puede guiar al jugador a que se exprese con estas estructuras en estos casos.
- Describir el entorno utilizando palabras relacionadas con el estado perfecto de la casa y hacer contraste con otros estados de deterioro: igual que en otras salas, se puede pedir al jugador que describa lo que se imagina cuando piensa en esta sala.

El crematorio es un lugar oscuro y sombrío con una gran pira central. Hay sacos de ceniza amontonados en la esquina cercana a la entrada, preparados para sacarlos. Ahí se queman los cadáveres de los que perecen en la mansión. Aquí está escondida la reliquia de Agnes, un collar con forma de cabeza de oso cuyos ojos son dos rubíes en honor a la leyenda de un antepasado que mató a un oso furioso con un solo hachazo.

Todo está oscuro y frío, hay una gran pira en el centro de la estancia que está apagada. Al entrar, veis grandes sacos llenos y cerrados. Las paredes de madera brillan a la luz de la antorcha como si estuvieran húmedas.

POSIBILIDADES

La reliquia está escondida debajo de una madera suelta de la esquina noroeste. Si vas con ella puede guiarte directamente, aunque no se acuerda de cuál de todas es y necesitarás una tirada de investigación CD 10 para verla. En caso de que no esté ella, la dificultad

incrementará a CD 20. Una vez que la tengas en tu poder, y Agnes lo sepa, esta te ayudará para que salgas de la mansión a cambio de que la pongas en su ataúd.

8. INVERNADERO

OBJETIVOS

Esta estancia tiene la posibilidad de otro combate, por lo que tendrán que narrar lo que hacen en su turno y en tiempo presente, por lo que es el momento para trabajar:

- Usar el presente de indicativo y de infinitivo en la descripción de acciones y acontecimientos de combate (Avanzo y me acerco para darle con mi espada).
- Utilizar los pronombres lo, la y le para sustituir el CD y CI de las oraciones (Lo disparo con mi arco; cojo un palo y lo uso con ella...).

El invernadero es un lugar húmedo y casi oscuro, lleno de plantas que tapan los cristales casi en su totalidad. Es el único sitio al que entra luz natural. Estas plantas son más densas y traicioneras que las del jardín, y el olor que desprenden es casi de animal muerto.

Nada más entrar notáis la humedad, el aire denso y el asqueroso olor que habita dentro. Hay plantas de todo tipo rodeando la sala, aunque estas no son agradables a la vista. Veis que algunas plantas se mueven en las zonas más altas, como si buscaran la luz.

Cuando se adentren a explorar esta sala, se encontrarán con 4 hongos violeta, cuyas esporas pueden tener efectos alucinógenos o venenosos. 3 están dormidas y muy quietas, por lo que no se las distingue.

POSIBILIDADES

Si se ataca a la que está despierta, las demás despertarán y se defenderán. Si no consiguen acabar con ellas antes de 3 turnos, empezarán a usar ataques múltiples. Si investigan la sala, y con una tirada de naturaleza o medicina CD 10 pueden conseguir ingredientes de herbolario.

9. ANTIGUA HABITACIÓN PRINCIPAL

OBJETIVOS

En esta sala hay un PNJ con el que pueden interactuar y conseguir información sobre la mansión:

- Pedir y dar información utilizando los adverbios interrogativos y preposiciones (¿Podemos ayudarte?, ¿Quién eres tú?): Agnes preguntará quiénes son y qué hacen en su casa. Si no le preguntan nada, el *master* puede sugerirlo.
- Pedir ayuda directamente o de forma atenuada (Ayudanos, por favor; ¿Podrías ayudarnos a...?): Agnes les pedirá ayuda antes o después, por lo que utilizará las estructuras pertinentes para ello.

La antigua habitación principal es un lugar polvoriento y abandonado. Es el único lugar de la casa que parece dejado al paso del tiempo. Aquí se encuentra el fantasma de Agnes, la hija de los Logan y antigua habitante de la mansión. Busca una reliquia que le pertenecía cuando vivía y que usaba en sus hechizos de invocación. Ella sabe dónde está, pero no se fía de nadie lo suficiente para decírselo, ni siquiera para ayudarla en su asunto personal.

Al pasar por la puerta, os llama la atención el nivel de abandono de la habitación. Como si nadie la hubiera tocado en años. En la cama del fondo, cerca de la ventana, veis a una mujer sentada mirando hacia la nada y en completo silencio.

POSIBILIDADES

Si cuando ven a Agnes la ignoran, esta les empezará a seguir en la distancia mientras observa todos sus movimientos. No atacará salvo que la intenten atacar a ella o dañen la casa de su familia. Si se intenta hablar con ella, se mostrará reacia al principio, ordenándoles que dejen su hogar y se necesitará una tirada de persuasión CD 20 para convencerla de que les guíe hacia la salida. Si se tira con éxito, les mostrará la salida principal del pasillo Oeste, aunque no podrán pasar por el pasadizo sin la ayuda de Sandra, y sólo a cambio de un favor: encontrar la reliquia.

Si encuentras la reliquia, podrás deshacerte de su fantasma si la entierras en la cripta familiar que se encuentra fuera de la casa; y, durante la aventura, no te atacará en ningún momento y tienes ventaja en las tiradas de persuasión y engaño contra ella.

10. ARMERÍA

OBJETIVOS

Este escenario también es una sala de paso, por lo que entrarán para buscar y coger las armas que les interesen e irse a otro lado. En ese caso, se puede trabajar:

- Expresar deseo con condicional (Me gustaría mirar...) y pedir información (¿Hay algo cerca de...?): este tipo de interacción será con el *master* y se puede guiar al jugador a que se exprese con estas estructuras en estos casos.

El arsenal está lleno de armas y armaduras colgadas en las paredes. La forja está apagada pero hay algunas armas a medio hacer en las mesas del taller.

Cuando entras por la puerta ves que se trata de un taller de armas que también se usa para almacenarlas. Hay diferentes armas y armaduras por todas partes. El fuego está apagado, pero ves que algunas armas están a medio hacer.

Destaca un hacha especial (+1) y una maza (de Lila) que se encuentran en una mesa cercana a la forja.

POSIBILIDADES

Si Aaron pasa primero por aquí y se lleva las dos armas, podrá dársela a Lila cuando se encuentren, y de esta manera, ella podrá ayudar en combate mucho antes. Si decide coger sólo el hacha para él, Lila querrá buscar e ir a por su arma, pues es importante para ella.

11. BIBLIOTECA

OBJETIVOS

Este escenario es una sala de paso, por lo que entrarán para buscar y coger los libros y conjuros e irse a otro lado. En ese caso, se puede trabajar:

- Expresar deseo con condicional (Me gustaría mirar...) y pedir información (¿Hay algún libro sobre...?): este tipo de interacción será con el *master* y se puede guiar al jugador a que se exprese con estas estructuras en estos casos.

La biblioteca es una habitación llena de estanterías altas y libros polvorientos. Es un repositorio de todo tipo de libros especializados en magia, historia y criaturas. También es posible encontrar libros sobre los planos existenciales, los demonios y los dioses.

Se puede ver una modesta biblioteca en la que hay dos pasillos de estanterías altas con todo tipo de libros y pergaminos. Tiene una mesa para escribir llena de velas a medio quemar.

Con una tirada de investigación CD 20 encontrarán un pergamino con el conjuro *Rayo de debilitamiento* de nivel 2 y otro con *Asesino fantasmal* de nivel 4. Ambos de un solo uso. También pueden encontrar uno de los libros que les interese para su historia personal con investigación CD 15, salvo si quiere encontrar sobre los dibujos de invocación, que será un CD 25.

POSIBILIDADES

La sala no tiene objetos importantes para la trama, pero sí pueden encontrar objetos que ayuden a la aventura en el futuro. Si no pasan por esta sala, no conseguirán los conjuros.

12. ESTABLO

OBJETIVOS

Esta estancia tiene otro combate, por lo que tendrán que narrar lo que hacen en su turno y en tiempo presente, por lo que es el momento para trabajar:

- Usar el presente de indicativo y de infinitivo en la descripción de acciones y acontecimientos de combate (Avanzo y me acerco para darle con mi espada).
- Utilizar los pronombres lo, la y le para sustituir el CD y CI de las oraciones (Lo disparo con mi arco; cojo una piedra y la lanzo hacia ella...).

El establo es un lugar oscuro y maloliente, lleno de las telas de araña gigante y sus crías. La araña es una protectora del brujo y atacará a cualquier intruso que se meta en su

guardada. La puerta que la guarda en el establo está bien cerrada con una tabla de madera robusta relativamente fácil de quitar entre dos personas. Antes de entrar se pueden oír ruidos sutiles del interior con una tirada de percepción CD 20.

Antes de entrar, se ve el hueco de la puerta como un agujero negro del que sale un olor a cadaver insoportable. Con una antorcha, se puede ver una sala con telarañas por todas partes que hace que caminar sea difícil. Los ruidos han cesado.

En cuanto entren, realizarán una tirada de percepción CD 20 para localizar la amenaza, ya que la araña gigante les atacará por sorpresa y los que no lo superen realizarán una tirada de salvación de sabiduría para poder esquivarla. Una vez la derrotan, podrán investigar la sala y podrán ver con una tirada de investigación CD 25 un agujero en el suelo. Es una salida al exterior, que utiliza la araña para alimentarse sola, pero eso sólo lo van a poder saber si con un CD 25 en supervivencia o naturaleza, o si le preguntan a Sandra.

POSIBILIDADES

Si el *Doppelganger* les ha engañado y llevado hasta ahí, es probable que intente abrir él mismo la puerta para no dejarles opción para pensar. Pero pueden detenerlo de varias maneras: atacándole, lo que provoca el enfrentamiento con él; parándole, quitándole la tabla y apartándole de la puerta, lo que le hará sonreír y seguirá hacia la siguiente estancia peligrosa en la que no hayan estado (invernadero o jardín). Si consigue que entren, les empujará y dejará solos en el interior antes de cerrar la puerta (sin tabla porque no puede él solo con ella) y esperará fuera a que acabe la pelea.

Si deciden mirar por el agujero de la araña, no verán el fondo. Está llena de telaraña muy gruesa y en varias capas, haciendo difícil el paso. No se oye ruido, pero tampoco se sabe si hay algo más ahí abajo.

13. ARCHIVOS

OBJETIVOS

Este escenario es otra sala de paso, por lo que entrarán para buscar y coger la información e irse a otro lado. En ese caso, se puede trabajar:

- Expresar deseo con condicional (Me gustaría mirar...) y pedir información (¿Hay algo en las estanterías...?): este tipo de interacción será con el *master* y se puede guiar al jugador a que se exprese con estas estructuras en estos casos.

La sala de los archivos está protegida con una trampa en el pomo, bien oculta, pero si se gira suavemente se puede notar un clic que avisa de que algo no va bien. Con una tirada de percepción CD 15 se descubre, y con juego de manos CD 20 se desactiva sin problema. En caso de fallo, se accionará una trampa que escupirá un dardo dando al primero que encuentre, si el que la abre la esquivo con una tirada de salvación de sabiduría CD 10 le dará al que esté inmediatamente detrás que también tendrá que tirar sabiduría CD 15, por estar detrás y no estar alerta. Si también falla, sería 1d4 de daño perforante.

Es una sala repleta de estanterías bajas y carros llenos de documentos y pergaminos. Parece todo desordenado y hay cera de vela por toda la sala. Es el sitio donde guardan información los sobre experimentos llevados en esta mansión, las víctimas, los propósitos y otros datos de interés sobre la organización de Malakai.

Al entrar veis otra estancia repleta de libros, pero esta vez, si los dejáis, veréis que se tratan de documentos escritos a mano a modo de diarios, esquemas y bocetos.

En esta sala se encuentran documentos muy importantes para la Orden de Obsidiana. Con una tirada de investigación CD 10 encuentran documentos que relaciona a una organización llamada “Víbora” que secuestraba gente bajo las órdenes de Malakia; con CD 15 encuentran un mapa con puntos inconexos y sin leyenda (pero que marca los lugares clave para la Orden); y con CD 25 encuentran una lista de personas y localizaciones, algunas de ellas tachadas (representan las personas que se han utilizado para los experimentos y los tachados son los que no han conseguido sobrevivir).

POSIBILIDADES

Al igual que en la sala de hechizos, si no entran en esta sala, o no encuentran los objetos de historia, no tendrán información para culpar al mago con los sucesos y será difícil que les crean. Si consiguen información de alguna de las dos salas, no les darán la razón, pero tampoco se la negarán.

14. SALA DEL BOTÍN

OBJETIVOS

Este escenario es también una sala de paso, por lo que entrarán para buscar y coger los objetos de valor e irse a otro lado. En ese caso, se puede trabajar:

- Expresar deseo con condicional (Me gustaría mirar...) y pedir información (¿Hay algún objeto valioso?): este tipo de interacción será con el *master* y se puede guiar al jugador a que se exprese con estas estructuras en estos casos.

La sala del botín es un lugar lleno de objetos robados y tesoros. La puerta está protegida por dos trampas. La primera está en la puerta, tiene una percepción CD 10 para localizarla y un juego de manos con las herramientas de ladrón CD 15 para desactivar. Si se falla o se abre la puerta sin verla, caerá un hacha de la parte superior y dará al primero que entre, que evitará el impacto con una tirada de salvación de atletismo CD 15. La segunda está dentro y para localizarla se necesita superar una tirada de percepción CD 15, que te hará ver una baldosa en la entrada un poco más alta que el resto y si se pisa, se activa una trampa mágica que genera un pitido que avisa a toda la casa de que alguien ha entrado sin permiso.

La sala es muy pequeña, pero está llena de cosas. Algunas cosas están amontonadas y cuesta ver algo que merezca la pena o tenga algo de valor.

Dentro de la sala, las cosas de valor que se encuentran son 100 €, una armadura media + 1 (investigación CD 15) y joyas por el valor de 350 €.

POSIBILIDADES

La sala no tiene objetos importantes para la trama, pero sí pueden encontrar objetos que ayuden a la aventura en el futuro. Si no pasan por esta sala, no conseguirán el dinero.

DESENLACE

Esta parte es el final de la sesión. Se realizará una vez hayan acabado lo esperado del escenario y piensen qué opciones tienen a partir de ese momento. Esto servirá de enlace con la siguiente sesión y ayudará al *master* a prepararla. Este final está sujeto a todas las decisiones que hayan tomado durante la partida, por lo que es muy difícil determinar cuál de todas las opciones son posibles. Igualmente se pueden tener algunas recomendaciones por si no saben cuáles pueden ser sus próximos movimientos.

Esta sesión se dará por finalizada cuando los personajes salgan de la mansión. Esto no representa una norma estricta e inamovible. Si se diera el caso de que los jugadores han sido muy rápidos en salir de la casa, se puede seguir la escena fuera de ella, pero dando a entender que en algún momento tienen que volver a entrar y conseguir información, sino no podrán incriminar al culpable. Si por el contrario, han conseguido salir victoriosos de la mansión haciendo el recorrido por todas las estancias, podemos tener en cuenta las siguientes opciones:

- Si tienen la reliquia de Agnes y quieren enterrarla con ella en la cripta, pueden encontrarla cerca de la casa. La puerta de metal estará abierta y su ataúd está en el centro (los otros son de sus padres). Se puede abrir con una tirada de fuerza CD 20 que disminuye a CD 10 si lo intentan todos juntos. En el momento que cierren el ataúd con la reliquia dentro, Agnes desaparecerá.

- Necesitarán recuperarse y ubicarse en el tiempo y el espacio. Para ello pueden ir al pueblo más cercano, Dagen, donde podrán curar sus heridas, descansar, conocerse a fondo, y decidir sus siguientes movimientos. Si han conseguido el mapa en la sala de archivos, sabrán llegar por caminos seguros; si no, tardarán un día más en llegar si son sigilosos y están atentos a posibles peligros.

- Si Lila ha salido de la mansión con ellos, les pedirá que la acompañen al pueblo para poder enviar un mensaje a la orden de sabios de su congregación para informarles de lo ocurrido. Les recompensará con 50 € por ayudarla y rescatarla.

- Si han encontrado los documentos de la sala de hechizos y del archivo, pueden entregárselo a las autoridades del pueblo y esperar las recompensas u otras misiones que puedan ofrecerles por ello.

Durante el desenlace, y antes de dar por finalizada toda la sesión y dispersar el grupo, es un buen momento para llevar a cabo la autoevaluación. Preguntar qué expresiones han aprendido, qué reglas gramaticales les cuesta entender y qué otras conclusiones han apuntado en su diario y quieren comentar.

Otra cosa importante es darles la oportunidad de dar *feedback* al *master* sobre la propia sesión, aunque ya se haya realizado una observación del desarrollo, pues ellos mismos pueden exponer aquellos puntos que les haya gustado más, los que menos y otros aspectos que quizá no se hayan tenido en cuenta en la primera sesión.

5. CONCLUSIONES

En el marco de este trabajo de fin de máster sobre el uso de *Dragones y mazmorras* como recurso en el aula de español como lengua extranjera, se han analizado diferentes aspectos relacionados con el juego y su potencial educativo. A través de la revisión del marco teórico, la adaptación del juego al contexto educativo de estudiantes de ELE y la aplicación de una propuesta didáctica, se ha podido evaluar el posible impacto de esta metodología en el aprendizaje de los estudiantes.

5.1. Conclusiones generales

El aprendizaje lúdico y el uso de juegos en el aula de ELE son estrategias efectivas para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje del español. El juego de rol presenta numerosos beneficios para el desarrollo de habilidades lingüísticas, tales como la expresión oral, la comprensión auditiva, la escritura y el vocabulario. A través de la interpretación de personajes y la resolución de situaciones planteadas en el juego, los estudiantes tienen la oportunidad de poner en práctica el español de manera creativa y comunicativa.

El juego *Dragones y mazmorras* se puede adaptar en beneficio de aquellos estudiantes de ELE interesados en aprender la lengua desde una perspectiva extraacadémica, ofreciéndoles la oportunidad de practicar el español sin la presión curricular que supone ir a un curso reglado para la enseñanza del idioma. Ofrece un entorno lúdico y significativo que promueve la práctica de habilidades lingüísticas y competencias comunicativas de manera contextualizada. Su estructura flexible permite ajustar las actividades y desafíos según el nivel de los estudiantes, sus necesidades y objetivos de aprendizaje. Además, el juego fomenta la

colaboración, el trabajo en equipo y la toma de decisiones, aspectos clave en el desarrollo de competencias sociales y comunicativas.

La propuesta didáctica basada en el juego *Dragones y mazmorras* ha supuesto un reto, puesto que su adaptación curricular a las necesidades de los aprendientes de español como lengua extranjera no es algo sencillo. A través del diseño de material didáctico, la aplicación de actividades en el aula y el uso de instrumentos de autoevaluación y análisis del proyecto, se puede observar el progreso de los estudiantes y su participación activa en el proceso de aprendizaje.

En general, este trabajo ha servido para exponer la posibilidad de que *Dragones y mazmorras* sea un recurso en el aprendizaje de ELE altamente beneficioso para los estudiantes. Además de promover el desarrollo de habilidades lingüísticas, el juego también favorece la creatividad, la imaginación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los estudiantes se sienten motivados y comprometidos con el aprendizaje del español al interactuar con el juego y asumir roles de personajes en situaciones desafiantes.

Sin embargo, es importante destacar que el uso de *Dragones y mazmorras* debe ser complementado con otras actividades y recursos didácticos. El juego no debe ser considerado como una solución única, sino como una herramienta más en el arsenal del profesor para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje del español.

En definitiva, *Dragones y mazmorras* puede ser una estrategia efectiva y motivadora para el aprendizaje del español, siempre que se tengan en cuenta las necesidades de los estudiantes y la realidad de la lengua. Sin embargo, es necesario realizar más investigaciones y adaptar la metodología a diferentes contextos educativos y profundizar en el potencial educativo de este recurso para posteriormente llevarlo a la práctica y sacar conclusiones determinantes sobre el tema.

5.2. Limitaciones y recomendaciones para futuras investigaciones

A lo largo de este trabajo, se han identificado algunas limitaciones y se han formulado recomendaciones para futuras investigaciones que ayudarán a mejorar y ampliar la comprensión del uso de este juego en el ámbito educativo. A continuación, se presentan aquellas que son más claras y principales:

Limitaciones:

a) Perspectiva teórica: El presente trabajo se basa en una muestra genérica de datos y son principalmente teóricos. Para obtener resultados más específicos, es recomendable ampliar la muestra y realizar el estudio de forma práctica, con una muestra real de alumnos en diferentes contextos educativos, de diferentes edades, niveles y antecedentes lingüísticos.

b) Limitaciones personales: El estudio se llevó a cabo en base a unos conocimientos genéricos del tema. Si bien se profundizó en los aspectos lingüísticos, *Dragones y mazmorras* es un mundo muy extenso, por lo que si no se conoce bien, el tiempo que se debe dedicar para diseñar una campaña es considerable, más si tienes que pensar en adaptaciones curriculares y el logro de objetivos lingüísticos.

c) Documentación escasa: Durante la investigación, ha sido difícil encontrar estudios relacionados o libros especializados en los juegos de rol para enseñar español. También se han encontrado documentos que llegaban a contradecirse, sobre todo en las metodologías, llevando a la investigación a un estado de la cuestión extenso que permitiera contrastar la información adecuadamente.

Recomendaciones:

a) Estudios comparativos: Se recomienda realizar estudios comparativos que comparen el uso de *Dragones y mazmorras* con otros juegos o recursos educativos para el aprendizaje de español. Esto permitirá identificar las fortalezas y debilidades de cada enfoque y determinar qué elementos son más efectivos para el aprendizaje del español.

b) Estudio práctico: Llevar un paso más allá la investigación y probar la eficacia de la propuesta en un contexto real. En este caso, se deberá tener en cuenta aspectos específicos y que los posibles resultados estén sujetos a variables externas. Estos resultados podrán ampliar la información y determinar si la conclusión teórica es consistente.

c) Evaluación de diferentes niveles y habilidades: Es importante investigar cómo el juego se adapta a diferentes niveles de competencia en español y cómo puede ser utilizado para desarrollar diferentes habilidades lingüísticas, como la comprensión oral, la expresión escrita o la competencia intercultural.

d) Investigación sobre la motivación y el compromiso: Se recomienda explorar más a fondo cómo el uso de *Dragones y mazmorras* afecta a la motivación y al compromiso de los

estudiantes en el aprendizaje del español. Esto incluye investigar el papel de la gamificación, los incentivos y los desafíos del juego en la motivación de los estudiantes.

e) Evaluación del impacto a largo plazo: Sería interesante realizar estudios a largo plazo que evalúen el impacto del juego en el desarrollo de habilidades lingüísticas, desde que comienza el juego hasta que concluye, y su influencia en la adquisición del español como lengua extranjera.

En resumen, estas observaciones y recomendaciones ayudarán a enriquecer la comprensión del potencial educativo de los juegos de rol como *Dragones y mazmorras* y a maximizar sus beneficios para el aprendizaje del español.

5.3. Otras propuestas para la aplicación del juego *Dragones y mazmorras* para la enseñanza de español

En este apartado, se presentarán algunas otras propuestas diferentes para la aplicación del juego *Dragones y mazmorras*. Estas propuestas se basan en la experiencia adquirida y su reflexión durante el desarrollo de este trabajo y tienen como objetivo ampliar las posibilidades de uso y adaptación del juego en el contexto educativo.

1. Variaciones en la temática del juego: Si bien *Dragones y mazmorras* se basa en un mundo de fantasía medieval, es posible adaptar la temática del juego para abordar diferentes aspectos culturales y temáticas relevantes para los estudiantes de ELE. Por ejemplo, se puede crear una variante del juego con elementos de la historia y la cultura de un país hispanohablante específico y no sólo ofrecer las variantes de manera lingüística. Esto permitiría a los estudiantes explorar la cultura, las tradiciones y las costumbres del país mientras practican el español.

2. Integración de elementos multimedia: Para enriquecer la experiencia de juego y promover el uso de diferentes habilidades lingüísticas, se pueden integrar elementos multimedia. Esto incluye el uso de imágenes, videos, música y recursos en línea relacionados con la temática del juego. Por ejemplo, se pueden mostrar imágenes de lugares históricos o personajes famosos que se relacionen o se asemejen a escenarios de las misiones del juego.

3. Colaboración con otros estudiantes o aulas: Desde un nivel más avanzado, una forma de fomentar la colaboración y la interacción entre los estudiantes es la incorporación de otros grupos de estudiantes de español en momentos específicos, por ejemplo, organizar un

juego de rol en vivo. Con este acontecimiento, favorecemos el desarrollo de habilidades sociales, la creatividad y las reflexiones mientras se divierten y conocen gente nueva, con nuevos personajes y nuevas perspectivas.

4. Creación de contenido por parte de los estudiantes: Una propuesta interesante es involucrar a los estudiantes en la creación de contenido relacionado con el juego. Esto puede incluir la elaboración de historias, misiones o personajes adicionales, y la posibilidad de guiar ellos una partida corta jugando como *master*. Esta actividad no solo estimula la creatividad y la participación de los estudiantes, sino que también les permite practicar las habilidades lingüísticas de una manera más activa y autónoma. Lo que hay que tener en cuenta es que ellos estén dispuestos y sepan cómo hacerlo debido a sus intereses personales. Igualmente, el maestro ayudará al alumno en cuestiones lingüísticas de improvisación, pues sigue siendo un aprendiz de español.

5. Uso del juego como recurso de gamificación: Además de su función principal como herramienta de aprendizaje, el juego *Dragones y mazmorras* también puede utilizarse como recurso para motivar en el propio aula. Utilizar sólo la temática y adaptar los hechizos u objetos del mundo para motivar el aprendizaje de los alumnos puede ser una de las opciones para utilizar el juego de rol en los niveles básicos del español.

En conclusión, estas propuestas adicionales para la aplicación del juego *Dragones y mazmorras* permiten ampliar las posibilidades de uso y adaptación del juego en diferentes contextos educativos. Estas propuestas promueven la creatividad, la colaboración, el uso de habilidades lingüísticas y la integración de elementos culturales en el aprendizaje del español. Al incorporar estas ideas, los profesores pueden enriquecer la experiencia de juego y ofrecer a los estudiantes una forma lúdica y significativa de practicar y desarrollar sus habilidades en el idioma.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abt, C. (1987). *Serious Game*. University Press Of America.

Consejo de Europa (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Instituto Cervantes y Anaya. Disponible en <http://cvc.cervantes.es/obref/marco>

Controversias sobre Dungeons & Dragons. (6 de enero de 2023). En *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Controversias_sobre_Dungeons_%26_Dragons&oldid=148425933

Cornellà, P., Estebanell, M., Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*. Vol. 28, Núm. 1, p. 5-19, <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>.

Del Moral, M. E., Guzmán, A. D., Fernández, L. C. (2018). Game-Based Learning: Increasing the Logical-Mathematical, Naturalistic, and Linguistic Learning Levels of Primary School Students. *Journal of New Approaches in Educational Research*,7(1), 31-39. doi: 10.7821/naer.2018.1.248

Dungeons & Dragons. (2 de mayo del 2023). En *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Dungeons_%26_Dragons&oldid=150903145

Instituto Cervantes (1994): Plan curricular del Instituto Cervantes. Instituto Cervantes.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Mearls, M., Crawford, J. (2014). *Lost mine of Phandelver*. Dungeons and Dragons.

Mearls, M., Crawford, J. (2014). *Manual del jugador*. Dungeons and Dragons.

Mearls, M., Crawford, J. (2017). *Manual de monstruos*. Dungeons and Dragons.

Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J. M., Blanc, P., Sánchez, M. J., Serrano, J. P., Turégano, P. (2000) El juego en el medio escolar. Ensayos. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete* Núm. 15 Pág. 235-260 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>

Oxford Languages (s.f.). Citación. En el Diccionario Oxford University Press. Recuperado el 13 de junio 2023 de <https://languages.oup.com/google-dictionary-es>

Real Academia Española. (s.f.). Cultura. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 13 de junio de 2023, de <https://dle.rae.es/juego>

Torres-Toukoumidis, A., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos medios*, 61-72.

Werbach, K. (2014). (Re)Defining Gamification: A Process Approach. In: Spagnolli, A., Chittaro, L., Gamberini, L. (eds) *Persuasive Technology. PERSUASIVE 2014. Lecture Notes in Computer Science*, vol 8462. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5_23

7. ANEXOS

7.1. Material necesario y exclusivo para el *master*

ALIADOS

PLEBEYO						
<i>Humanoide Medio(cualquier raza), cualquier alineamiento</i>						
Clase de armadura 10						
Puntos de Golpe 4 (1d8)						
Velocidad 30 pies (10m)						
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	
Sentidos Percepción pasiva 10						
Idiomas Cualquiera (usualmente común)						
Desafío 0 (10 pe)						
ACCIONES						
Garrote. <i>Ataque de arma cuerpo a cuerpo</i> , Ataque: +2 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. <i>Impacto:</i> 5 (1d4) de daño contundente.						
En este grupo están incluidos los campesinos y siervos, esclavos y sirvientes, peregrinos, mercaderes , artesanos y ermitaños.						



Nota. Información seleccionadas del *Manual de monstruos de Dragones y Mazmorras*, 2017. Imagen seleccionada de *Pinterest*. <https://ar.pinterest.com/pin/477381629255726367/>

LILA PIESCLAROS

Humanoide pequeño (Gnomo), Legal buena

Clase Armadura: 16

Puntos de golpe: 20 (1d8)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)

Tiradas de salvación: Sab +5, Car +2

Habilidades: Medicina +5 Perspicacia +2

Desafío: 3

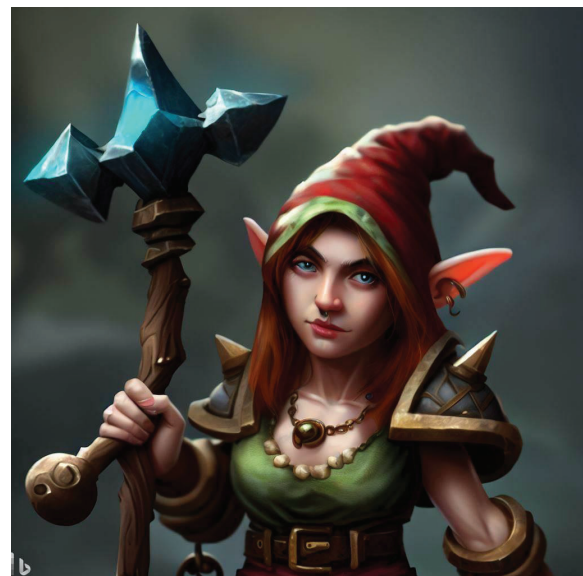
ACCIONES

Canalizar energía divina: canalizar energía divina cura a los demás o inflige daño a los enemigos.

Curación de toques: Puedes restaurar puntos de golpe al tocar a una criatura herida.

Vida: Como dominio de Vida, tus conjuros de curación tienen un efecto máximo

Maza: Arma simple cuerpo a cuerpo Impacto +3 (1d6) contundente



Nota. Elaboración propia a partir del diseño del *Manual de monstruos de Dragones y Mazmorras*, 2017. Imagen creada por inteligencia artificial con la herramienta de crear imagen de *Bing*.

MONSTRUOS (Ordenados alfabéticamente)

ARAÑA GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Habilidades: Sigilo +7

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Trepar cual Arácnido. La araña puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

Sentir a través de Telarañas. Mientras esté en contacto con una telaraña, la araña sabrá la ubicación exacta de cualquier otra criatura en contacto con dicha telaraña.

Caminar por Telarañas. La araña ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante, y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11, sufriendo 9 (2d8) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera. Si el veneno reduce al objetivo a 0 puntos de golpe, este estará estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe. Además, mientras esté envenenado (por este veneno) también estará paralizado.

Telaraña (Recarga 5-6). *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 30/60 pies, una criatura. *Impacto:* El objetivo está apresado por la telaraña. Dicha criatura puede gastar su acción para hacer una prueba de Fuerza CD 12, rompiendo la telaraña si tiene éxito. También se puede atacar a la telaraña para intentar destruirla (CA 10; 5 pg; vulnerable a daño de fuego; inmune a daños contundente, psíquico y de veneno).

Las **arañas gigantes** tejen elaboradas redes o disparan una masa pegajosa de tela desde su abdomen para atrapar a sus presas. Suelen habitar en subterráneos y ubican sus madrigueras en el techo o en grietas oscuras, lugares que acaban cubiertos de telarañas y engalanados con horribles capullos que contienen los restos de sus víctimas anteriores.



Nota. Información e imagen seleccionadas del *Manual de monstruos de Dragones y Mazmorras*, 2017.

DOPPELGANGER

Monstruosidad Mediana (cambiaformas), neutral

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Engaño +6, Perspicacia +3

Inmunidad a estados: hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: común

Desafío: 3 (700 PX)

Cambiaformas. El doppelganger puede usar su acción para *polimorfarse* en un humanoide Mediano o Pequeño que haya visto antes, o volver a asumir su auténtica forma. Su perfil, con la excepción del tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

Emboscador. Durante el primer asalto de un combate, el doppelganger tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura a la que haya sorprendido.

Ataque por sorpresa. Si el doppelganger sorprende a una criatura y la impacta con un ataque durante el primer asalto del combate, ese ataque causa 10 (3d6) de daño adicionales.

ACCIONES

Ataque múltiple. El doppelganger realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d6 + 4) de daño contundente.

Leer pensamientos. El doppelganger puede leer mediante la magia los pensamientos superficiales de una criatura que se encuentre a 60 pies o menos. Este efecto es capaz de atravesar la mayoría de las barreras, pero se ve bloqueado por 3 pies de madera o tierra, 2 pies de piedra, 2 pulgadas de metal, o una fina lámina de plomo. Si el objetivo permanece dentro del alcance y el doppelganger mantiene la concentración (como si se concentrara en un conjuro), este podrá seguir percibiendo sus pensamientos. Mientras le esté leyendo la mente, el doppelganger tendrá ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y Carisma (Engaño, Intimidación y Persuasión) contra el objetivo.



DOPPELGANGER

Nota. Información e imagen seleccionadas del *Manual de monstruos de Dragones y Mazmorras*, 2017.

DRÍADE

Feérico Mediano, neutral

Clase de Armadura: 11 (16 con *piel robliza*)

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: elfo, silvano

Desafío: 1 (200 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica de la dríade es Carisma (salvación de conjuros CD 14). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *saber druídico*

3/día cada uno: *buenas bayas, enmarañar*

1/día cada uno: *pasar sin rastro, piel robliza, shillelagh*

Resistencia Mágica. La dríade tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Hablar con las Bestias y las Plantas. La dríade puede comunicarse con bestias y plantas como si tuvieran un idioma en común.

Paso Arbóreo. Durante su turno, la dríade puede utilizar 10 pies de su movimiento para, mágicamente, entrar en un árbol vivo

dentro de su alcance y surgir del interior de otro árbol vivo que se encuentre a 60 pies o menos del primero. Aparecerá en un espacio desocupado a 5 pies o menos del segundo árbol. Ambos árboles deben ser de tamaño Grande o mayor.

ACCIONES

Garrote. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar (+6 a impactar con *shillelagh*), alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño contundente, o 8 (1d8 + 4) de daño contundente con *shillelagh*.

Encanto feérico. La dríade elige como objetivo a un humanoide o bestia al que pueda ver y se encuentre a 30 pies o menos de ella. Si la criatura puede observar a la dríade, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o estará hechizada mágicamente. El objetivo hechizado considera a la dríade una amiga de confianza, a la que prestar atención y proteger. Aunque la criatura no está, estrictamente hablando, bajo el control de la dríade, se tomará las sugerencias o acciones de esta de la mejor forma posible.

Cada vez que la dríade o sus aliados hagan cualquier acto dañino hacia el objetivo, este podrá repetir la tirada de salvación, librándose del efecto si tiene éxito. De lo contrario, este dura 24 horas o hasta que la dríade muera, se encuentre en un plano de existencia diferente al del objetivo o dé el efecto por terminado usando una acción adicional. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de salvación, será inmune al encanto feérico de la dríade durante las próximas 24 horas.

La dríade solo puede tener hechizados al mismo tiempo a un humanoide y hasta tres bestias.



Nota. Información e imagen seleccionadas del *Manual de monstruos* de *Dragones y Mazmorras*, 2017.

FANTASMA

Muerto viviente Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 45 (10d8)

Velocidad: 0 pies, volar 40 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Resistencia a daño: ácido, fuego, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: frío, necrótico, veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: cualquier que conociera en vida

Desafío: 4 (1.100 PX)

Visión Etérea. El fantasma puede ver a 60 pies de distancia en el Plano Etéreo mientras se encuentra en el Plano Material, y viceversa.

Movimiento Incorpóreo. El fantasma puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

ACCIONES

Toque marchitador. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 17 (4d6 + 3) de daño necrótico.

Etéreo. El fantasma entra en el Plano Etéreo si se encontraba en el Plano Material, o en este si se hallaba en aquel. Mientras se sitúe en la Frontera Etérea, será visible también en el Plano

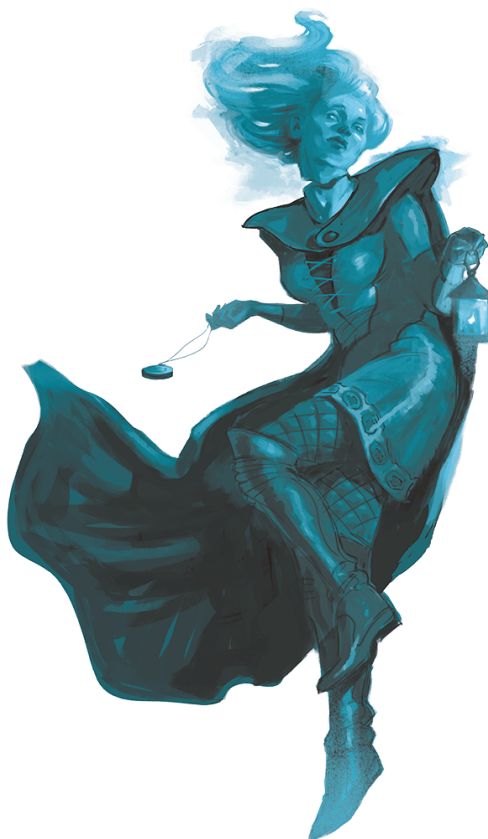
Material, y viceversa, aunque no podrá afectar o ser afectado por nada que se encuentre en el otro plano.

Visión horripilante. Todas las criaturas (excepto muertos vivientes) que se encuentren a 60 pies o menos del fantasma y puedan verlo deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o estarán asustadas durante 1 minuto. Si un objetivo falla la tirada por 5 o más puntos, también envejecerá 1d4 x 10 años. Las criaturas asustadas pueden repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose de esta condición si tienen éxito. Si un objetivo supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune la visión horripilante del fantasma durante las próximas 24 horas. El envejecimiento puede ser invertido mediante un conjuro de *restablecimiento mayor*, pero solo si se lanza antes de que pasen 24 horas.

Poseer (Recarga 6). Un humanoide que se encuentre a 5 pies del fantasma y este pueda ver deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 13 o será poseído por el fantasma, que desaparecerá. El objetivo estará incapacitado y perderá el control de su cuerpo.

Desde ese momento será el fantasma el que controle el cuerpo, pero no por ello el objetivo dejará de ser consciente de lo que sucede. El fantasma no podrá ser el objetivo de ningún ataque, conjuro o cualquier otro efecto, con la excepción de aquellos que expulsan muertos vivientes. Además, conservará su alineamiento, Inteligencia, Sabiduría, Carisma e inmunidad a ser asustado y hechizado. En lo que al resto de aspectos respecta, poseerá el mismo perfil que la criatura poseída, pero no podrá recurrir al conocimiento, rasgos de clase o competencias del objetivo.

Esta posesión se mantendrá hasta que los puntos de golpe del cuerpo se reduzcan a 0, el fantasma la dé por finalizada utilizando una acción adicional o sea expulsado del cuerpo mediante un efecto similar al conjuro *disipar el bien y el mal*. Cuando la posesión termine, el fantasma reaparecerá en un espacio desocupado a 5 pies o menos del cuerpo. El objetivo no podrá ser poseído por este fantasma durante 24 horas tras finalizar la posesión o si superó la tirada de salvación.



HONGO VIOLETA

Planta Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 5

Puntos de golpe: 18 (4d8)

Velocidad: 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Inmunidad a estados: asustado, cegado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 30 pies (ciego más allá de este radio),
Percepción pasiva 6

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Apariencia Falsa. Mientras permanezca estático, el hongo violeta es indistinguible de un hongo normal y corriente.

ACCIONES

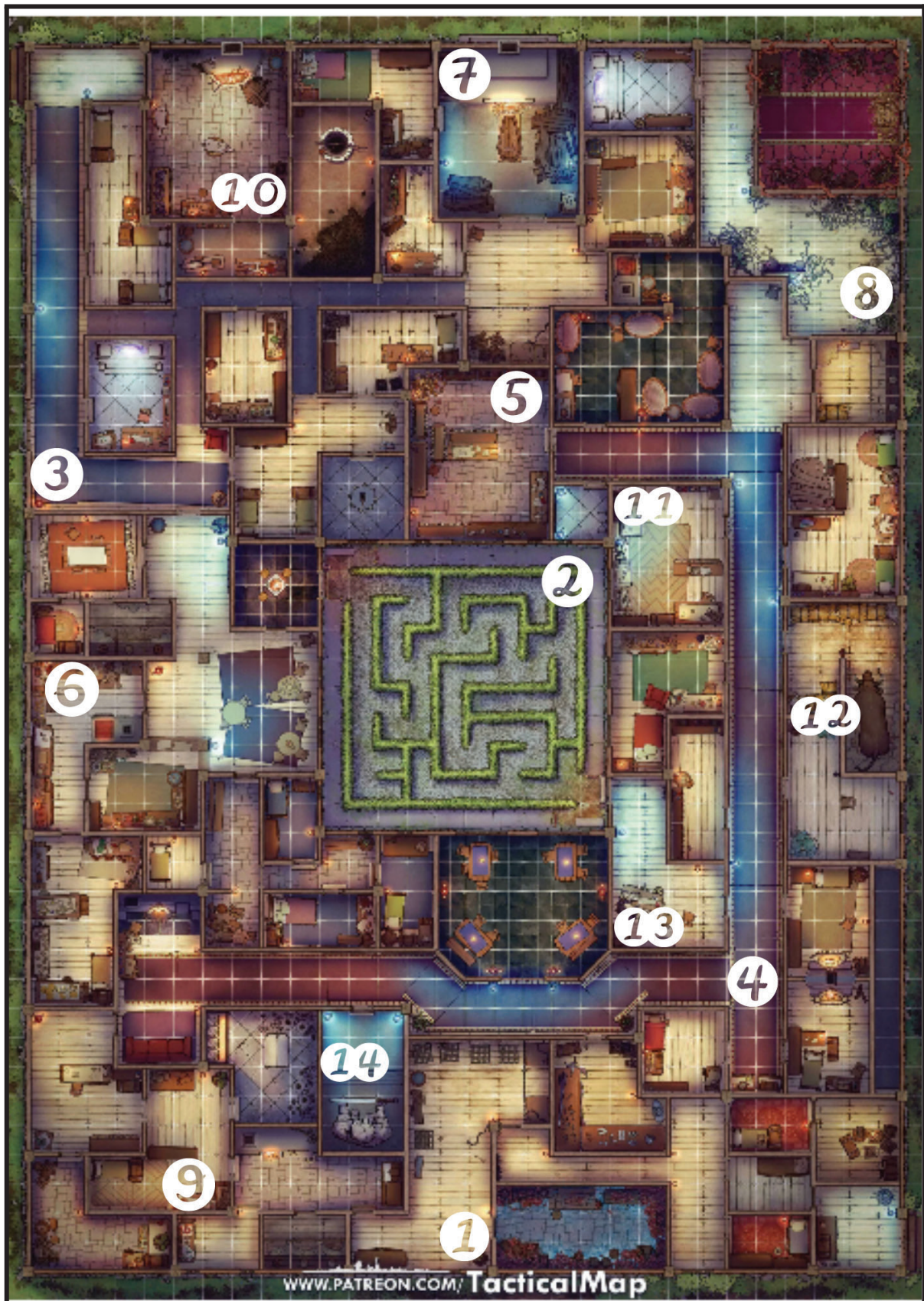
Ataque múltiple. El hongo realiza 1d4 ataques de toque putrefacto.

Toque putrefacto. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d8) de daño necrótico.



Nota. Información e imagen seleccionadas del *Manual de monstruos* de *Dragones y Mazmorras*, 2017.

MAPA DE LA MANSIÓN



Nota. Imagen adaptada de la web Tactical Map <http://tactical-map.com/tpost/y0cuykbyj1-big-house-maze-32x44>

WEBS DE REFERENCIA

<https://www.encyclopediadnd.es/>

https://www.youtube.com/watch?v=gcKTgcO4pkg&ab_channel=NigromaRte

<https://www.youtube.com/channel/UCe5KNXqT7970K8vkHb5BQ5Q>

<http://tactical-map.com/>

<https://donjon.bin.sh/fantasy/dungeon/>

<https://dnd.wizards.com/es>