

El Juego de Rol Narrativo como herramienta en una clase de idiomas para universitarios

Autores

Houzé, Adeline

Departamento de Filología Moderna

Nombre del Grupo de Innovación

CODOS. Grupo de Innovación Docente de la Universidad de León, colaboración internivelar e internacional en el Grado de Educación de Primaria de la ULE

RESUMEN

Este proyecto se enmarca en una tesis sobre el Juego de Rol Narrativo [*a partir de ahora JdR*] en una clase de Francés Lengua Extranjera para universitarios y se inició en el curso 2021-2022 en la carrera de Filología Moderna: Inglés para la asignatura de Lengua Francesa III. El JdR que usamos se basa en un ambiente oscuro similar al género de terror cósmico basados en las novelas del autor americano H.P. Lovecraft. Gracias a ello, queremos saber primero si el JdR puede ser un recurso útil en el aula universitaria como técnica de aprendizaje de un idioma extranjero y segundo si es posible transferir este recurso a varios niveles, carreras o idiomas. Para desarrollar el proyecto, nos centramos en el marco teórico basado en teorías constructivistas, en el enfoque por competencias, en el aprendizaje experiencial y por último en el enfoque comunicativo. El proyecto se inició gracias a unas entrevistas semiestructuradas a cinco Directores de Juego. Después de haber analizado una parte de los resultados, planteamos el proyecto en cuatro fases en las que introdujimos paulatinamente a los estudiantes contenidos comunicativos y narrativos con el fin de fomentar la intercreatividad (David, 2015) y el aprendizaje. El hilo conductor que elegimos fue la Francia del siglo XVIII, siglo prolífico desde un punto de vista cultural, político y social y marcado por el caso de la Bestia de Gévaudan que nos permitió basarnos en el juego de mesa de los Hombres Lobo de Castronegro para crear nuestro JdR de terror. Por los primeros resultados obtenidos, podemos observar que los estudiantes respondieron de forma positiva considerando que el JdR reforzó habilidades sociales, comunicativas y lingüísticas. Sin embargo, podemos aprender mucho todavía de este proyecto al hacer ajustes temáticos, tecnológicos y organizativos para posteriores usos en el aula.

Líneas de actuación: Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje basado en problemas, proyectos o retos

Introducción

El Juego de Rol narrativo [*a partir de ahora JdR*] es un ocio que se ha democratizado en estos últimos años, prueba de ello: el mundo cinematográfico trata el tema (véase la serie *Stranger Things*), las editoriales que publican libros de rol se multiplican (a modo de ejemplo, mencionaremos [The Hills Press](#) o [el Refugio de Ryhope](#)), es cada vez más frecuente encontrar libros de rol en tiendas online o físicas (tan sólo en León tenemos un punto de referencia con la tienda Nivel 13) y por último podríamos añadir que los sistemas de juegos (es decir las reglas de juego) siguen en constante evolución y se simplifican en provecho de la narrativa y de la experiencia conjunta. El JdR consiste en la creación de una historia entre varios jugadores, y que es sometida a un sistema de juego. El juego es, en general,

dirigido por un jugador llamado el Director de Juego [*a partir de ahora DJ*]. Este ocio hace hincapié en la producción oral, las habilidades comunicativas y la intercreatividad (David, 2015).

Por lo tanto, nos plantearemos primero si el JdR puede ser un recurso útil en el aula universitaria como técnica de aprendizaje de un idioma extranjero y segundo si es posible transferir este recurso a varios niveles, carreras o idiomas.

Experiencia innovadora

Objetivos

Nuestros objetivos son los siguientes: antes que todo es necesario sortear los problemas relativos al sistema de juego y al idioma. En efecto, por un lado, en una clase de idiomas de la Universidad, es común encontrarse con niveles de idioma heterogéneos (desde un nivel A1 hasta, a veces, niveles C1 en la misma clase) lo que puede dificultar el aprendizaje. Por otro lado, a pesar de la evidente democratización de este ocio, todavía poca gente lo ha practicado. Por lo tanto, es importante que el sistema de juego no sea un freno a la hora de aprender el idioma. Luego, tenemos que conseguir desplazar el concepto de diversión que no puede prevalecer a expensas del aprendizaje. Pero también desarrollar el interés, la escucha activa, la confianza y el respeto; trabajar la agilidad mental y la fluidez lingüística; hacer hincapié en la intercreatividad y la creatividad y por último crear un espacio de tolerancia.

Descripción de la experiencia

Para llevar a cabo el proyecto, realizamos un análisis de datos cuantitativos y cualitativos. Realizamos primero entrevistas semiestructuradas a cinco directores de JdR amateurs, semi-profesionales y profesionales: Carlos Álvarez, Héctor Fernández, Álvaro González, Víctor Romero y Pepe Pedraz. Luego, analizamos los datos cualitativos mediante transcripción y recogida de datos manual extraídos de estas entrevistas. Durante este curso 2022-2023 y para mejorar este análisis previo realizado, estamos ahora usando el programa MAXQDA para extraer la información. A continuación, preparamos y llevamos a cabo el proyecto piloto durante el segundo semestre del curso 2021-2022 para la clase de Lengua Francesa III en la carrera de Filología Moderna: Inglés de la Universidad de León. Después de haber acabado el semestre, analizamos unos cuantos datos para saber qué mantener y qué modificar de cara a años posteriores.

Las entrevistas cualitativas nos ayudaron a poner de relieve los elementos siguientes: en primer lugar, los sondeos ponen en paralelo la cinematografía, los videojuegos, la literatura, el teatro, pero también el arte con el JdR. La cinematografía es un tema recurrente que los sondeos no sólo usan para explicar el concepto de JdR sino también para preparar sus partidas (como fuente de inspiración)

y durante las mismas como recurso descriptivo. Por lo tanto, hemos intentado resaltar esa temática gracias a películas ambientadas en el siglo XVIII. En segundo lugar, el concepto de diversión y disfrute del JdR es mencionado de forma regular. Lo ponen en paralelo principalmente con la satisfacción (inter)creativa, el carácter social de la actividad o la sorpresa. Aunque nos pareció importante mantener este concepto de diversión, nos resultó imprescindible no perder de vista la evaluación de la asignatura por una parte y los objetivos del proyecto por otra parte. En tercer lugar, según los sondeos, las cualidades recurrentes o habilidades que el jugador y el DJ deben poseer son la riqueza léxica (el jugador deberá ser capaz de describir su entorno mediante los cinco sentidos, de expresar sensaciones, situaciones y de dialogar), la capacidad de improvisación y creatividad que, según algunos sondeos, tiene poca cabida en nuestra sociedad y en nuestro sistema educativo occidental. Por esa razón, trabajamos un sistema de pregunta-respuesta sugerido por Pedraz para fomentar y orientar la intercreatividad e hicimos hincapié en la repetición de actividades para fijar la narración, el léxico, la fluidez oral y la producción escrita. En cuarto lugar, la generosidad es un elemento reiterado en el discurso de los sondeos y hace referencia a la capacidad de ayudar al compañero a destacar en su intervención. Por esa misma razón desarrollamos la escucha activa, la confianza en uno mismo, la empatía y el respeto mediante actividades comunicativas y feedback positivos.

A lo largo del semestre, decidimos enfocar el proyecto en cuatro fases. La primera, el pre-test y la presentación del proyecto a los estudiantes. La segunda, la fase de *onboarding* (Pedraz, 2017). La tercera, el juego de rol y por último el post-test y la evaluación del proyecto. Todas éstas enmarcadas en el hilo conductor de la Francia del siglo XVIII. Fue elegida esta temática en consonancia con el JdR de ambiente oscuro ya que el siglo XVIII fue prolífico desde un punto de vista cultural, político y social marcado no sólo por la Revolución francesa sino también por los asesinatos atribuidos a la Bestia de Gévaudan que movilizaron tanto a la prensa como al gobierno. Esta serie de asesinatos que conmovió el sur de Francia fue atribuida a una criatura criptozoológica, término definido en González y Heylen Campos, (2002) parecida a un lobo enorme que mataba principalmente a mujeres y niños.

La primera y la segunda fase fueron repartidas en 8 semanas. Después de haber presentado el proyecto, realizado el pre-test (mediante un test de Google Form) y estimado el nivel de los estudiantes, empezamos la fase de *onboarding* en la que estudiamos los temas de la descripción física y las actividades cotidianas, la descripción de paisajes, los sentimientos y el carácter de una persona. Durante la segunda fase, trabajamos algunas mecánicas de juego para acostumbrar a los estudiantes a producir respetando una regla de juego. Usamos una rutina de producción oral mediante el Story Cubes para desarrollar la creatividad, la agilidad mental y la fluidez a la hora de hablar. Trabajamos con diferentes materiales (en la medida de lo posible auténticos): extractos de novelas, de películas, artículos de blog, de periódicos, podcast, etc. con el fin de desencadenar la comunicación en clase y de alcanzar objetivos morfosintácticos y lexicales, pragmáticos y socioculturales. Las dos últimas

semanas de la fase 2 fueron reservadas a exposiciones de grupo sobre la temática del siglo XVIII. En la tercera fase, propusimos una vez a la semana durante cuatro semanas una sesión de JdR de una hora (llamado *one-shot* en el JdR) introduciendo paulatinamente las temáticas de la opinión, de la descripción por los cinco sentidos, de la cinematografía y acabamos con un libro de lectura de nivel A1 (para que abarcara todos los niveles de clase).

A lo largo de esta fase intentamos sortear algunos obstáculos del JdR. El primer problema fue la poca participación de los estudiantes, así como la riqueza de la historia creada. Creando un sistema de pregunta-respuesta aleatorio para los participantes (mediante cartas), conseguimos contrarrestar en parte la falta de participación. El segundo fue la tasa elevada de absentismo en esta promoción. Aun así, conseguimos una asistencia media de unos doce estudiantes para cada partida (33% de la promoción). El tercero y último fue la libertad que se dejó a los estudiantes para crear el contexto narrativo de cada sesión de JdR. En ninguna de ellas eligieron el siglo XVIII optando más bien por unos contextos narrativos contemporáneos, de tal forma que no pudieron explotar los contenidos socioculturales desarrollados durante el curso.

Una sesión de JdR se organizaba de la siguiente manera: primero, mediante una serie de preguntas, los jugadores elaboraban el contexto narrativo (descripción del pueblo, de la época, del alcalde, etc.). En la cuarta y última partida, las descripciones se podían repetir entre los jugadores permitiéndoles así volver a emplear el léxico ya escuchado varias veces. El DJ distribuía luego los “roles” de forma aleatoria y secreta a cada jugador y se elegía entre todos al alcalde. El juego se organizaba a continuación en rondas de dos fases: la noche en la que el DJ tenía que orientar a los jugadores en sus acciones y el día en el que los jugadores tenían que expresarse dando su opinión o contextualizando las acciones. El día acababa por un voto en el que un personaje era eliminado. Éste robaba una carta y contestaba a la pregunta indicada en ella para enriquecer la historia. Al final de cada sesión, el profesor, daba la opción a los estudiantes de redactar un relato sobre la historia que vivieron durante la sesión.

Plan de seguimiento e indicadores para evaluar los resultados

Con el fin de saber si los objetivos son alcanzados y como se resaltó en el 2022 en una comunicación en las jornadas de Ludoling en Poitiers, realizamos un pretest y un post-test, analizamos producciones de los estudiantes: narraciones realizadas durante juegos creativos como el Story Cubes (para la narrativa) y el Dixit (para la descripción mediante los cinco sentidos). Intentamos también grabar las cuatro sesiones de JdR, sin embargo, la pésima calidad del equipo de grabación impidió un análisis óptimo de las mismas (existen muchas palabras de las grabaciones ininteligibles). Por último, tenemos las producciones escritas publicadas en Moodle. Gracias a ello, podríamos llegar a analizar los datos siguientes: el empleo del léxico que estudiamos en las diferentes unidades, así como la gramática, la

pronunciación y la fluidez, las habilidades comunicativas, la coherencia y la cohesión del discurso, la evolución del propio estudiante y por último la percepción y actitud frente al aprendizaje.

Por último, hemos emprendido un estudio en el año 2022 sobre la temática de los cinco sentidos en el JdR de terror (Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol, 2022). Lovecraft siendo una gran fuente de inspiración para este género de rol, decidimos analizar el uso de los cinco sentidos en una de sus obras y comprobar cuáles eran los recursos literarios usados en esta misma para crear el terror.

Resultados alcanzados

Antes que todo, conseguimos llevar a cabo el proyecto, a pesar de algunas dudas puntuales, los jugadores entendieron el sistema de juego y participaron durante las partidas independientemente de su nivel de francés.

La falta de participación por parte del alumnado en el postest nos impidió sacar conclusiones tangibles para el estudio. En efecto, fue contestado por un 25% de la clase (Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol, 2022): *“a la pregunta “En tu opinión, ¿qué aportó el juego de rol a la clase?” podemos resaltar lo siguiente. De las nueve respuestas que tenemos, ocho fueron positivas¹. Dentro de las respuestas analizadas, 50% de los estudiantes creen que la actividad del JdR reforzó la confianza en uno mismo y ayudó a quitar el miedo a hablar en público. Tantos creen que es enriquecedor para la improvisación y la imaginación y consideraron también la actividad divertida. Cabe destacar también que 37,5% creen que les ayudó a mejorar la fluidez y la cohesión de grupo y por último 25% dio importancia a la producción oral.”*

Cabe destacar igualmente que las temáticas léxicas (algunas de forma más eficiente que otras) como por ejemplo los cinco sentidos han sido empleadas por los estudiantes. Sin embargo, un 22% de los estudiantes que contestaron al postest opina que las temáticas de las descripciones (física, de paisajes y de los 5 sentidos) fueron temas que no gustaron. La única justificación que nos consta en el postest es la siguiente: estos temas fueron estudiados ya en cursos anteriores. Esto significa que hubo una cierta sensación de repetición de contenido por parte de algunos estudiantes.

En cuanto a mejora del nivel de idioma de cada estudiante, sería necesario proponer una prueba de nivel antes y después del curso para comprobar de forma rápida y objetiva cuáles son las competencias que mejoraron.

¹ Consideramos la novena nula ya que el estudiante no participó en ninguna sesión de JdR.

Conclusiones y valoración de la experiencia

Consideramos este proyecto como naciente: estamos todavía en una fase de análisis de datos y mejoras de aplicación del JdR en clase. Sin embargo, los resultados que conseguimos nos alientan a seguir.

Primero, las entrevistas de los cinco DJ nos siguen ayudando a reforzar el proyecto hacia las habilidades comunicativas, sociales, intercreativas y narrativas.

Segundo, el análisis de la novela de la *Llamada de Cthulhu* de Lovecraft puesto en correlación con un extracto de una partida de rol titulada *La Boda de Sal* (creada por Pepe Pedraz y dirigida por Víctor Romero), nos permitió comprobar la importancia de algunos recursos narrativos para crear el terror. Por lo tanto, será un punto que tomar en consideración para mejorar la narrativa de los estudiantes. Como lo explicamos en la comunicación sobre los cinco sentidos (Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol, 2022), enfocaremos durante este curso el JdR *“hacia la atmósfera del mundo lovecraftiano con el fin de tener un marco definido proponiendo resaltar y practicar los giros que permiten enfocar la historia hacia una atmósfera más oscura”*.

Tercero, volveremos a enfocar las temáticas léxicas y culturales para crear una cierta novedad en cuanto a contenido y alcanzar no obstante nuestros objetivos lingüísticos. Desarrollaremos la temática de los recursos del terror, manteniendo y profundizando la opinión, los cinco sentidos y la cinematografía. Pero será también necesario resaltar el contexto de la Francia del siglo XVIII para alcanzar los objetivos culturales que nos proponemos.

Finalmente, para evaluar los resultados será necesario enmarcar el posttest para que haya un mayor número de respuestas de parte de los estudiantes y proponer una grabación de las sesiones de rol con un equipo adecuado (cámaras de vídeo y micrófonos) para poder analizar las partidas de forma correcta mediante el programa de análisis de corpus MAXQDA. En cuanto a las producciones de los estudiantes, consideramos importante revisar el baremo para que sean conscientes de los recursos estilísticos, léxicos y gramaticales que se espera de ellos.

Agradecimientos

Para mis directoras de tesis: María Belén Labrador de la Cruz (Universidad de León) y María Leire Ruiz de Zarobe (Universidad del País Vasco).

Para mis cinco DJ entrevistados: Carlos Álvarez, Héctor Fernández, Álvaro González, Víctor Romero y Pepe Pedraz.

Para todos mis estudiantes de Lengua Francesa III.

Referencias bibliográficas

- Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol (s.f.) (17 de noviembre de 2022). Salón de Ponencias virtuales durante el 6to Coloquio de Estudios de Juegos de Rol, durante los días 17 y 18 de noviembre de 2022 [Video adjunto]. Facebook. https://fb.watch/i6EZf_E0kp/
- DAVID C. (2015). *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*. Littératures. Université Sorbonne Paris Cité NNT : 2015USPCD114 tel-02338727
- DES PALLIÈRES P. & MARLY H. (2001). *Los Hombres Lobos de Castronegro*. Asmodée.
- GÓNZALEZ J.G. y HEYLEN CAMPOS D. (2002). *Criptozoología: El enigma de los animales imposibles* (2a edición). España: Al Límite.
- HUIZINGA J. (1938). *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. France : Gallimard, 1988.
- LOVECRAFT H. P. (2019) *La Llamada de Cthulhu* (Trad. J. Calvo Perales, 2012). Editorial Planeta (Trabajo original publicado en 1928).
- O'CONNOR R. & MURPHY A. (2004). *Story Cubes*. Zygomatic.
- PEDRAZ P. (10 de octubre de 2017). El onboarding o la importancia de comenzar a jugar con buen pie: 8 consejos básicos. *A la luz de una bombilla*. <https://www.alaluzdeunabombilla.com/2017/10/10/el-onboarding-o-la-importancia-de-comenzar-a-jugar-con-buen-pie-8-consejos-basicos/>
- PEDRAZ P. (2020). *Trueque. Un sistema de juego con ambientación Mitos, vol. II*, Gráficas La Paz.
- PERRAT P. (2010). *Libérer son écriture et enrichir son style* (3ème édition). France : EDISENS, pp. 43-93.
- ROMERO V. [Victor Romero en Youtube] (2021). Mitos - La boda de sal (⅓) [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=o0_Szqv2OGk&t=2320s
- ROUBIRA J-L. (2008). *Dixit*. Libellud.