

Juegos de rol. Videojuegos. Simuladores. Crowdsourcing, MMORPGs y otros. ¿Cómo implementarlos en la educación?

Finalmente llegó Ikariam, un juego de rol histórico online <http://ikariam.es/>. Es muy fácil de jugar y es la perfecta excusa para que hablemos de esta línea dentro de los juegos de rol: los MMORPGs, simuladores y crowdsourcing.



“(En Ikariam) el jugador recibe una pequeña polis que debe ir ampliando hasta forjar un gran imperio económico y/o militar, pudiendo llegar a fundar nuevas ciudades. (...) Como todos los recursos son imprescindibles, el comercio/saqueo juega un papel fundamental.”

¿Qué es un juego de rol? El teatro, el juego... la realidad

El teatro es un juego de rol ya que desde el vamos el actor asume la personalidad del personaje, se pone el traje de, se viste de. En el juego de rol, a través de las computadoras (o mesas, hace tiempo), los actores son los jugadores que asumen un papel (un personaje o avatar) al participar. Como vemos, casi parece que estamos hablando de lo mismo. Hilemos un poco más fino.

En el teatro están, entonces, los actores y un director. En el caso del juego, están estos jugadores-actores que también tienen alguien que los guía o “dirige”, un moderador o “master”. En el teatro hay un guión establecido, la obra escrita. En el juego no se sigue un guión, pero hay ciertas reglas. Sin embargo, hay un tema –la improvisación– que los vuelve a emparentar ya que, con guión o sin guión, esta se implementa en ambos ámbitos. En la actividad lúdica, el jugador adquirirá espontáneamente actitudes o realizará actividades que pueden tener que ver más con la estrategia. Aun así, en ambos, la improvisación es la que se da gracias a la imaginación y creatividad de los participantes (jugadores o actores).

Otro punto en el que podrían emparentarse es el ambiente, el escenario, la geografía, el contexto, la escenografía, la puesta en escena. Incluso teniendo en cuenta, para ello, el vestuario. Porque en el videojuego, aunque uno no se pone a mover los joysticks vestido de María Antonieta, cuando crea su personaje debe, en algunos casos, especificar vestimenta, armas, instrumentos: lo que llamaríamos los accesorios. Igual con los actores.

Elección del personaje. En el juego es una elección exclusiva: nadie da el papel, uno lo toma. En el teatro es el director quien lo decide. Pero ¿cuántas veces hemos oído que un actor desearía interpretar un papel determinado o que se han escrito obras y personajes teniéndose en cuenta de antemano quién sería el intérprete? Si se pudiera, en los dos espacios sería lo mismo. **Soy el “otro” y me gustaría ser “ese otro””: la identificación.**

En definitiva, con mayor o menor cantidad de diferencias y similitudes, ambas actividades terminan siendo parientes, porque, en su esencia, persiguen lo mismo: “ser otro”.

Tercer espacio. La psicología

El modo es el mismo: identificación, “ponerse en el lugar del otro”, imaginar lo que otro vivió para así comprender situaciones conflictivas. Difiere el objetivo. En el teatro y en el juego el objetivo es el “entretenimiento”, mientras que en el campo de la psicología la realidad es otra: resolver conflictos “del alma”.

Con esta brevísima y introducción de antecedentes y espacios, podemos hablar de lo que nos concierne: los videojuegos. Llegaron las TIC y acá también dejaron su impronta.

Un poco de historia y evolución

A finales de los años 60 se desarrolló en Estados Unidos **un nuevo tipo de juego. Se construyó sobre la base de la “interpretación” de las reglas y la imaginación. Se los llamó "juegos de rol".**

Algunos ejemplos

[Mare Nostrum](#) es un RPG (siglas en inglés de role playing game, videojuego que usa elementos del juego de rol tradicional). Tiene como escenario un cierto período histórico: la Antigüedad. Los roles que uno puede adoptar son, entre otros, el papel de un filósofo griego, un bárbaro, un escriba egipcio o un emperador romano. Por supuesto, cuenta con un foro.

Edad Antigua. Transcurre en el 335 a. C. Como decíamos, cuando uno participa todo debe ser tomado en cuenta: vestimenta, modo de hablar, etc. “Todos los personajes de RPG Edad Antigua son de la raza humana, si ingresara al juego cualquier ser fantástico o mitológico, como centauros, arpías, espíritus de cualquier tipo o monstruos, estos serán eliminados sin previo aviso por parte de la administración”: este es el tipo de consigna que un “máster” puede imponer; luego, todo es parte de la invención.

De los **LARPs** (live action role-playing game) hablaremos en otro momento porque son en vivo. Otra historia.

Llegan los MMORPGs (Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Games), multijugador masivo online

Son videojuegos que permiten a miles de jugadores ser parte de un mundo virtual, de manera simultánea, a través de internet. Los MMORPGs siguen un esquema: cliente-servidor. En la página de Gameforce hay un esquema que me parece muy ejemplificativo y sencillo:



En general, los jugadores deben comprar el programa cliente, aunque también hay algunos gratis (como Ikariam) pero, obviamente y lamentablemente, su calidad es más baja que la de los pagos. Los MMORPGs son videojuegos que “descienden” de los juegos de rol de lápiz y papel y de los RPG. En el 2004 salió a la venta [World of Warcraft](#), que ha marcado todos los récords.

Algunos ejemplos

[Yuty Online](#) es para todas las edades y se piensa utilizarlo como recurso pedagógico para el “fortalecimiento de la educación en valores”. O [Regnum Online](#), que fue desarrollado en la Argentina.

A lo nuestro: la virtualidad lúdica en el marco de la educación

Hay muchas explicaciones sobre por qué los videojuegos pueden ser aptos y útiles como herramienta educativa. En general, me han parecido un poco simples. Quiero decir que si me dicen que son buenos porque enseñan a “leer” me parece que eso no tiene mucho sentido y no es una característica que los identifique exclusivamente. Sino las recetas de cocina serían igual de útiles. Trataremos entonces de encontrar la “verdadera función educativa” en lo que los caracteriza y los individualiza.

Lo que sí es evidente es que esta nueva generación se maneja con lo visual y lo sonoro como una herramienta casi excluyente de otras. Todo material que tenga un gran componente de producción visual y sonora atrae a nuestros internéticos alumnos. Cuanto mayor esplendor y efectos especiales, mayor interés en el objeto. Los mundos virtuales son un placer para los ojos. Mientras aprendemos, es posible divertirse. Los videojuegos tienen esa capacidad. Son la kermesse, con su gigantesca montaña rusa, del siglo XXI.

Los videojuegos tienen un as debajo la manga. Cuentan con “fuegos artificiales”. A veces, un mismo mecanismo “disfrazado” hace milagros. Estamos en un aula y ya pasamos por la primera lección. “Bueno –dice el profesor–, ya hablamos sobre las cruzadas, pasemos al capítulo dos; la cosa se complica, ¿qué les parece?, ¿lo intentamos?”. Traduzco: “Bueno, ya pasamos las guerra púnicas, ahora se viene la gran batalla, otro ‘nivel’, habrá que pensar en otras estrategias y envalentonar a nuestro avatar, ¿qué armas elegimos?”. **La misma propuesta y horas de videojuegos encima pueden cambiar la perspectiva. Un docente necesita ir desarrollando niveles de**

dificultad graduales, sea cual sea la materia. El alumno no siempre se da por aludido. Pero si le proponemos a su “avatar” pasar de “nivel”, el pedido deviene interesante.

“Bueno, chicos, el que me relata de manera convincente la Segunda Guerra Mundial tiene un punto a favor en la prueba escrita”, o “¡El que presenta la estrategia más convincente es dueño de una parcela más en la antigua Grecia!”. Usted ¿con cuál se queda? ¿A quién no le gustaría ser Nerón por un día? **No es lo mismo leer, estudiar y aprender sobre un personaje que devenir ese personaje.** Me acuerdo cuando era chiquita y me llevaban a City Bell, al juzgado, y yo me sentaba en la sala de audiencias. Uno se sentía un juez y le parecía entender mejor cómo se implementaban las leyes... **Algo así sucede con los escenarios virtuales: uno prefiere ser Heidegger y discutir sobre el ser y la nada que ser yo y que me lo cuenten. Si tengo que estudiar las Rocallosas y su estructura... ¿no sería más emocionante cruzarlas (virtualmente)?**

¿Cuál es el tema de hoy? ¿La guerra santa? ¿Y si jugamos a [Holy War](#)? (otro juego de rol on line gratis). ¿Qué te gustaría interpretar? “Un cristiano dispuesto a recuperar la Tierra Santa; un sarraceno dispuesto a defender el Islam y sus conquistas, o un pagano, infiel, dispuesto a luchar por su pueblo?”.

Y acá la cosa se pone seria. Volvemos al principio. **Hoy en día lograr la identificación de nuestros alumnos con los pesares del mundo es cosa necesaria, comprometida, pero difícil. A veces cruel, casi siempre difícil de lograr. ¿Cómo explicarle a un chico lo que se vive en Darfur (por no decir en el norte de nuestro país)? ¿Cómo enseñarles a administrar su pequeña “parcela”? ¿Cómo hacer que “se pongan en el lugar del otro” sin caer en la educación seria y políticamente correcta? Jugando en serio, o intentándolo.**

A través de este “ser otro”, de interactuar, de entrar en los foros, de charlar sobre estrategias se conoce a los otros y sus características propias. Este sinfín de múltiples lenguas, culturas, ídolos, crea una red riquísima de proyecciones e identificaciones de las que debemos sacar provecho. Los MMORPGs promueven la interacción social de una manera contundente. Tribus, clanes, todo vale. Y uno no mira desde afuera mientras lee sobre ellos en la página 6 del capítulo 8, sino que es parte de ellos. **Es un “ensayo” del teatro de la vida. Practicamos cómo ser buenos empresarios, practicamos cómo ser buenos médicos, practicamos... Nos vamos preparando virtualmente para la realidad que nos espera en cada esquina.** El día que exista un MMORPG de química o arte, yo me anoto. Nuestros chicos tienen avatares hasta para invitar a su novia al cine. Entonces, hay que aprovechar ese nuevo idioma. **Esta vez me parece que somos los docentes los que vamos a tener que probar con Second Life, Habbo o Sim City, sino nos quedamos afuera: de Egipto, de la antigua Grecia y de la clase.**

Una manera de comprobar si las cosas funcionan es ir a los ejemplos concretos. ¿Quiénes utilizan, ya, estos juegos para enseñar?

Retomando, **World of Warcraft (WoW** para los amigos) es un MMORPG de fama mundial que ya está llegando a Latinoamérica. Obviamente se basa en la versión española, pero se hará una “localización” que adecuará los diálogos según el país. En Chile, el **senador Fernando Flores** dicta un curso que se basa en el WoW, “Liderazgo y juegos on-line” es el nombre. Será, sin lugar a dudas, un curso entretenido y diferente.

La finalidad es que en los cursos se trabajen conceptos que parecieran manejarse y desarrollarse a la perfección cuando se maneja el juego. Por ejemplo: gestión, liderazgo y todo lo que, en alguna medida, se implementa de manera cotidiana en el aprendizaje empresarial.

[Innov8](#) es un videojuego que también ayuda a los estudiantes a desarrollar sus capacidades en relación con los negocios. Lo desarrolló IBM y tiene la intención de ir formando “jefes”. Ellos se dijeron ¿y si probamos hacer una empresa virtual? Vemos cómo funciona y... tratemos de recrear situaciones (conflictivas o no) similares a la realidad y, sin correr riesgos, investiguemos cómo los novatos se las arreglan. Prueba y ensayo. Se tiene la intención de distribuirlo gratuitamente en las universidades de todo el mundo.

La Federación Americana de Científicos (The Federation of American Scientists / FAS) también ha decidido utilizar los videojuegos para la enseñanza de la investigación. Sus representantes defienden el hecho de que “para estas nuevas generaciones, evidentemente resultan herramientas imprescindibles y cien por ciento efectivas. Los videojuegos y las simulaciones serán las herramientas a utilizar para preparar a los trabajadores del siglo XXI”.

Posibilidad de cambiarlos y adecuarlos

Algunos videojuegos permiten modificaciones. Esto es lo que facilitaría “amoldar” ciertas reglas a las necesidades pedagógicas que se planteen.

Por ejemplo, el juego [Making History](#), un juego de simulación sobre la Segunda Guerra Mundial, ha logrado integrarse en el mercado educativo gracias a esa posibilidad. De hecho, la propia empresa está firme en el soporte necesario para los pedidos tanto de docentes como de estudiantes. Otros juegos traen una **especie de kit de herramientas que permiten modificar reglas u otros aspectos**. Por ejemplo: **Neverwinter Nights** incluye **Aurora**, un kit que permite crear nuevos ítems, caracteres, etc. Ahora los alumnos cumplen roles completamente diferentes. Con **Second Life** sucedió lo mismo: un grupo de docentes ha creado una “isla privada” en la que los estudiantes pueden encontrarse, gracias a estas **herramientas modificables o editores. Son las llamadas modding tools. Lo que no es educativo, lo hacemos. Esa es la parte del docente: los chicos juegan porque nosotros los hacemos “jugables”**. Dice Downes (2005): *“instead of embedding a game into learning, it is possible to embed learning into a game”* que sería algo como: en lugar de tratar de “empotrar (insertar, incrustar)” un juego en el aprendizaje, ¿por qué no empotramos el aprendizaje en un juego?

El éxito en estos juegos se da, en su mayoría, por el desarrollo de multitareas: pensamiento estratégico, planeamiento, gestión y habilidad para reaccionar ante condiciones cambiantes y variables. Los jugadores-alumnos deberán estar preparados para priorizar recursos, manejar múltiples objetivos, tomar riesgos. No estaría mal ayudar y acompañar a nuestros alumnos para el desarrollo de esas capacidades, ¿no?

La cosa no es simplemente ganar, porque en este esquema lo individual casi no cuenta. No deja de ser un campo de batalla resguardado en el que realmente no se corren riesgos. Estos escenarios virtuales representan espacios, períodos históricos, sistemas que serían prácticamente imposibles de recrear en una clase.

Ateniéndonos a lo que casi caracteriza este nuevo siglo, retomamos el tema de activo-pasivo. Los desafíos que plantean los juegos “necesitan” de actores activos

(valga la redundancia). Se aprende activando, ya no se escucha pasivamente la lección, y eso es lo que hace interesante a esta herramienta lúdica. Somos geógrafos, químicos, historiadores, físicos... La virtualidad es el espejo de esta diversidad de profesiones y actitudes del mundo real.

Misceláneas

En el sitio de GameCareerGuide.com han propuesto un desafío: crear un MMMORPG para niños. Se dieron cuenta de que es el camino o al menos, uno posible.

La NASA ha presentado una apertura de ofertas para lo que sería un MMMORPG temático. Cuando lo hicieron, pedían, entre otras cosas, que el juego incluyera por ejemplo, actividades de física que pudieran apoyar la experimentación y la investigación. El juego debería simular misiones espaciales.

Siempre hay un foro...Un foro, en inglés, pero que vale la pena ver <http://www.educationalroleplaying.net/>

No son MMORPGs, pero la participación y la identificación son reales. Usted es un científico “en la piel de otro”: usted ES un científico. Juegos + trabajo colaborativo = “crowdsourcing” (consiste en utilizar la creatividad, la inteligencia y el saber hacer de un gran número de internautas al menor costo).



Esto que está pasando es realmente impactante. Comienzan a armarse proyectos que devienen juegos (¿o al revés?) de una manera completamente innovadora. **Se apela al internauta como acelerador de la simulación.** Afinemos este ejemplo: ciertos pasos de algunos experimentos científicos son calculados con las computadoras, pero pueden llevar años. Entonces, se ha pensado en pedir a los internautas que, siendo muchos, aceleren este proceso. Por ejemplo, el sistema: Rosetta@home. Si uno hace trabajar un software en su computadora, ayudamos a agilizar cierta investigación sobre ciertas enfermedades. Igual que Seti@home, que pedía a los usuarios que analizaran las señales provenientes de las estrellas. Foldit tiene casi el mismo principio: pide que uno “trabaje”, devenga activo. Hay que hacer unos puzzles que en realidad no son más que cadenas de elementos. ¡Uno está cambiando y asociando proteínas! ¿Y el juego? Todos los que vamos experimentando con estas cadenas, a nuestra vez estamos participando, se ganan puntos. ¡Somos los optimizadores de cadenas!. También está Games with Purpose (juegos con un propósito). En este caso es el reconocimiento de ciertas imágenes por más de un par de ojos. Ellos mismos dicen en su descripción: “Cuando usted juega con nosotros, no está solo divirtiéndose, usted está ayudando al mundo a ser un mejor lugar”. Todas estas opiniones son recolectadas y empieza el **crowdsourcing**.

Hablando de Roma, perdón: de roles, la nueva “era” se avecina con un juego casi cotidiano de este cambio de papeles ya que, al utilizar este tipo de herramientas, es posible que sean los alumnos los que enseñen a los maestros y que los maestros devengamos alumnos. No me parece para nada desacertado que esto pase.

Los juegos y los entornos virtuales van a estar cada vez más presentes en el mundo empresarial. Como informa Businessweek, “en 2011, el 80% de los usuarios de internet van a tener avatares, o versiones virtuales de ellos mismos”. Por eso, cuando en un par de años vayamos a dar clases y tengamos que tomar lista, habrá dos: una con el nombre verdadero de los alumnos y otra con sus avatares. Después no diga que no le avisé.

Links:

[Observatorio de videojuegos de Educ.ar](#)

[Completísima página sobre juegos de rol](#)

[Tips sobre Ikariam](#)

[Guías, manuales, estrategias, herramientas y calculadoras para Ikariam.](#)

Autor: **Betina Lippenholtz**

02-06-2008